



HAL
open science

King Kong et ses adaptations

Jacques Wagner

► **To cite this version:**

| Jacques Wagner. King Kong et ses adaptations. Education. 2015. dumas-01199442

HAL Id: dumas-01199442

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01199442>

Submitted on 7 Oct 2015

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



École supérieure
du professorat
et de l'éducation
Languedoc - Roussillon



**Master « Métiers de l'Éducation et de la Formation »
Mémoire de 2^{ème} année
Année universitaire 2014 - 2015**

KING KONG ET SES ADAPTATIONS

JACQUES WAGNER

Directeur du mémoire : Aldo Gennai
Tuteur du mémoire : Aldo Gennai
Assesseur : Micheline Cellier

Soutenu : le 29 juin 2015

Résumé

King Kong de 1933, mythe intemporel du septième art, est à l'origine de nombreuses adaptations tant cinématographiques que littéraires notamment à destination de la jeunesse par la sortie de plusieurs albums. Ce qui signifie que ce mythe, originellement destiné à un public adulte, peut être appréhendé par un public plus jeune.

Le but de ce travail de recherche est de savoir de quelle façon *King Kong* peut être utilisé en classe comme une base motivante pour les élèves afin de les accompagner dans leur apprentissage en totale adéquation avec les instructions officielles de l'éducation nationale.

Mots-clefs : King Kong, adaptation, cinéma, littérature de jeunesse, école, intertextualité

Summary

King Kong of 1933, huge myth of the cinematographic art, is at the origin of a lot of adaptations as well in the cinema as in literature in particular aimed at the youth by the release of several albums. It means that this myth, originally intended for a public adult, can be approached by a younger public.

The purpose of this research work is to know how King Kong can be used in school as a rewarding base for the pupils to accompany them in their learning in full adequacy with the Official Instructions of the Department of Education.

Keywords : King Kong, adaptation, cinema, youth literature, school, intertextuality

Sommaire

Introduction.....	5
1. Le mythe King Kong.....	6
1.1 Les adaptations.....	6
1.2 King Kong, quel type d'adaptation ?.....	7
1.3. Genèse de King Kong et ses liens avec son époque.....	10
1.4. Intertextualité avec la Belle et la Bête.....	17
1.5. King Kong, une œuvre d'art ?.....	18
1.6. Intérêt d'une étude en classe de cycle 3 ?.....	21
1.7. Élaboration d'une problématique.....	22
2. Les adaptations retenues.....	23
2.1. Choix des adaptations.....	23
2.2. Analyse rapide des adaptations cinématographiques de 1933, 1976 et 2005.....	23
2.3. Analyse de l'album d'Anthony Browne.....	25
2.4. Analyse de l'album de Michel Piquemal.....	33
3. Proposition pédagogique : un exemple de séquence pour des élèves de cycle 3.....	36
3.1 Introduction.....	36
3.2. Raisons du choix du niveau.....	37
3.3. Objectifs de la séquence.....	38
3.4. Plan de séquence.....	39
3.5. Description du tronc principal de la séquence avec ses objectifs et enjeux didactiques.....	40
3.5.1. Séance 1 et son application en classe.....	40
3.5.1.1. Objectifs.....	40
3.5.1.2. Déroulement.....	41
3.5.1.3. Analyse de la séance 1 testée en classe.....	42
3.5.2. Autres séances : objectifs, enjeux et description.....	42
3.5.2.1. Séances 2 à 6.....	42
3.5.2.2. Application en classe des séances 5 et 6.....	47
3.5.2.3. Séance finale et quelques extensions.....	49
3.6. Transversalité, séances décrochées.....	50
3.6.1. Le français.....	50
3.6.1.1. Rédaction.....	50
3.6.1.2. Lecture et littérature.....	54
3.6.2. Histoire.....	56
3.6.3. Histoire des arts.....	57
3.6.4. Autres disciplines.....	58
Conclusion.....	61

Bibliographie.....	62
Annexes.....	65
Annexe 1 : Le ravin de King Kong.....	66
Annexe 2 : Modèle de storyboard.....	67
Annexe 3 : Production d'élève 1.....	68
Annexe 4 : Production d'élève 2.....	69
Annexe 5 : Production d'élève 3.....	70
Annexe 6 : Production d'élève 4.....	71
Annexe 7 : Production d'élève 5.....	72

Introduction

King Kong, deux mots qui résonnent dans la tête comme le tam-tam lancinant de quelque peuplade primitive. Symboles d'un mythe qui a traversé les générations depuis la sortie du film éponyme en 1933, tourné par Ernest Schoedsack et Merian C. Cooper, deux cinéastes-aventuriers qui désiraient initialement réaliser un documentaire sur les grands singes.

Avec cette œuvre cinématographique nous touchons au domaine de l'adaptation dans toutes ses possibilités. Le mythe de King Kong est, 82 ans plus tard, toujours présent dans les esprits, même chez les plus jeunes d'entre nous. Il a été - et est encore - l'objet de nombreux détournements, clins d'œil et de réutilisations diverses et variées, que ce soit dans la publicité, l'art, la bande dessinée, l'architecture, la propagande, les événements culturels, etc.

Les symboles liés à ce monstre du gigantisme font partie intégrante de notre culture contemporaine des décennies après la naissance de ce mythe désormais intemporel, intergénérationnel, international et interculturel.

King Kong est à l'origine de nombreuses adaptations tant cinématographiques que littéraires notamment à destination de la jeunesse par la sortie de plusieurs albums. Ce qui signifie que ce mythe - originellement destiné à un public adulte - peut être appréhendé par un public plus jeune. Les enfants peuvent déjà s'approprier des romans, des contes, des fables ou des mythes immémoriaux grâce à la littérature de jeunesse notamment, grâce à diverses transformations des œuvres originelles telles que des versions abrégées, des expansions ou des condensations. *King Kong* est un film de 1933. A l'époque de sa sortie, le cinéma était un procédé d'adaptation devenu déjà classique : celui du passage de l'écrit à l'écran.

L'objectif de ce mémoire est de déterminer l'exploitation possible de ce mythe à l'école élémentaire et plus particulièrement en cycle 3.

Dans une première partie nous ferons une étude du film. Nous chercherons de quel type d'adaptation il s'agit, quelle est son origine, quelle est son histoire, en quoi ce film est devenu un mythe qui a traversé les époques. Cette première analyse nous amènera à construire une problématique qui concernera l'utilisation de l'histoire de King Kong en classe de cycle 3.

Dans une deuxième partie nous étudierons quelques adaptations qui seraient susceptibles d'être utilisées en classe : les deux versions du film de 1976 et 2005 et deux albums de littérature de jeunesse, celui d'Anthony Browne et celui de Michel Piquemal.

Puis nous terminerons cette étude par des propositions pédagogiques et didactiques qui permettront de répondre au questionnement posé préalablement.

1. Le mythe King Kong

1.1 Les adaptations

Tout d'abord il convient de rappeler ce qu'est une adaptation. Les définitions sont diverses. Sans être exhaustif elles touchent à la biologie, à la géographie, à la médecine, à la musique, à la littérature, au cinéma.

Dans les domaines qui nous intéressent, le cinquième et le septième arts, adapter consiste à « transposer une œuvre pour qu'elle convienne à un autre public, à une autre technique » (*Le Petit Larousse illustré*, 2013).

Les adaptations ont été - et sont encore - légion. Elles concernent, entre autres, les domaines de l'oral, de l'écrit, du théâtre, du cinéma. L'adaptation est un domaine vaste qui permet d'envisager toutes les directions imaginables. Celle que l'on va prendre concerne le septième art. Dès sa naissance, le cinéma a massivement recouru à l'adaptation, permettant de mettre en images, en mouvements et en sons des œuvres littéraires de tous genres, à destination de publics divers et variés, dont celui des enfants sur lequel nous nous pencherons tout au long de ce travail de recherche.

Bon nombre de romans, de contes ou de nouvelles ont été adaptés à de multiples reprises, de diverses façons, sur de longues périodes. Nous pouvons évoquer les contes de Charles Perrault, de Jacob et Wilhelm Grimm, les grands textes de l'Antiquité ou *Robinson Crusoé* écrit par Daniel Defoe et publié en 1719. Les adaptations cinématographiques de ce roman sont précoces et nombreuses. Nous pouvons notamment mentionner la toute première qui a été réalisée en 1902 par Georges Méliès ou celle de Luis Buñuel (1954)¹. La liste est encore longue puisque de nombreuses séries télévisées ou de dessins-animés s'en sont inspirés.

Le cinéma fut d'abord une prouesse technique, la possibilité d'enregistrer et de projeter la vie et le mouvement tels qu'ils sont, d'être le reflet vivant de la réalité et de s'affranchir de l'immobilité de la photographie née quelques décennies plus tôt et ayant signé le deuil de la peinture figurative. Il est intéressant de noter que l'un des premiers court-métrages des frères Lumière de 1896, *Bébé mange sa soupe*, fascina plus les spectateurs par la vision du mouvement des feuilles en arrière-plan que par les personnages présentés.

Rapidement, les films ne se réduisirent plus à représenter la réalité, tels des reportages ou des tranches de vie, mais s'attachèrent à s'inspirer d'écrits littéraires. Ainsi de très nombreux romans servirent d'hypotextes à leurs adaptations sur grand écran. Nous pouvons citer quelques exemples

¹ Leguèbe Eric (2005). *Cinéguides, 26 000 films de A à Z*. Paris : Omnibus.

liés au sujet principal de notre étude en nous référant à la bible du cinéma sur papier avant la domination mondiale du référencement par la toile, le *Cinéguide*² de 2005.

En 1933, année de naissance du premier film *King Kong*, de nombreuses adaptations cinématographiques avaient vu le jour. Pour rester proche de cette époque où le public avait soif d'œuvres touchant le monde du fantastique et de l'étrange, nous pouvons citer *Dracula*, déjà adapté deux fois, en 1921 par Friedrich Murnau et en 1931 par Tod Browning, *Frankenstein* également adapté deux fois, en 1910 et 1931 ou encore *le Docteur Jekyll et M. Hyde* déjà adapté cinq fois !

Mais qu'y a-t-il de commun entre ces trois œuvres ?

Ce sont des mythes intemporels. Qui n'en a, en effet, jamais eu vent ? Ils touchent au domaine de l'étrange et ont pour personnages principaux des êtres qui ne sont autres que des monstres aux yeux de leurs créateurs ou de leurs spectateurs. Les adaptations ont été extrêmement nombreuses sous des formes variées telles que des films, albums ou dessins-animés. Ce qui nous intéresse plus particulièrement dans notre recherche, est qu'ils sont les adaptations de romans de Bram Stoker, de Marie Shelley et de Robert Louis Stevenson, trois grands écrivains, et non des moindres.

Mythe, un mot qui a déjà été cité plusieurs fois et qui le sera encore par la suite. Il est donc indispensable de nous pencher sur sa définition. Voici un extrait de celle qui nous est donnée par le dictionnaire *Le Petit Robert*³ :

Récit fabuleux, transmis par la tradition, qui met en scène des êtres incarnant sous une forme symbolique des forces de la nature, des aspects de la condition humaine. [...] « Un mythe est une histoire, une fable symbolique, simple et frappante » Rougemont [...] PAR EXT. Représentation de faits ou de personnages souvent réels déformés ou amplifiés par l'imagination collective, une longue tradition littéraire... (2015, p. 1665)

Les œuvres cités précédemment en sont un parfait exemple. Ce sont des personnages représentatifs des mythes dans l'imagerie collective et qui correspondent parfaitement à cette définition. *Dracula* n'est-il pas d'ailleurs inspiré d'un personnage réel, Vlad Tepes ? Issus de romans volumineux, les versions cinématographiques ont dû user de tous les procédés d'adaptation possibles dont les ellipses, les suppressions, les ajouts ou les substitutions.

1. 2 *King Kong*, quel type d'adaptation ?

Venons-en à *King Kong* qui est un monument du septième art, dans tous les sens du terme.

2 Leguèbe Eric (2005). Op. cit. p. 6

3 Le Petit Robert, dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française (2015). Paris : Dictionnaires Le Robert

Commençons par en donner un résumé, écrit par Béatrice Barette et Isabelle Ganon⁴ :

Dans les années 1930, Carl Denham, un jeune réalisateur ambitieux, envisage de réaliser un film sur une île mystérieuse (il est rentré en possession d'une carte indiquant sa position). Contre l'avis de ses producteurs il appareille sur un navire avec à son bord la belle Ann Darrow (comédienne désespérée et au chômage suite à la fermeture de son théâtre), ainsi que Jack Driscoll (scénariste à succès qui travaille pour le film de Carl).

Durant le voyage une romance naît entre Ann et Jack. Lorsqu'ils trouvent l'île du Crâne où Carl a décidé de tourner, ils se rendent compte que des insectes, des animaux féroces, mais aussi des créatures censées avoir disparu ou ne jamais avoir existé peuplent aussi ce monde perdu. Ils se rendent également compte que l'île est habitée par des indigènes ayant construit une barrière devant la jungle. Ces indigènes vénèrent Kong, leur Dieu, un singe géant. Alors qu'ils observent ce rituel, ils sont surpris et s'enfuient. Les indigènes enlèvent Ann à bord du navire afin de l'offrir en sacrifice à Kong qui vit de l'autre côté de la barrière.

S'emparant d'Ann, Kong tombe amoureux de la jeune fille et part avec elle sans lui faire de mal. Denham, Jack et l'équipage se lancent à sa recherche. Après de multiples péripéties (combats avec des dinosaures, affrontements avec Kong, poursuites dans des marécages), Jack réussit à délivrer Ann que Kong avait emmenée au point le plus haut de l'île. Alors que les survivants reviennent au bateau, Kong réussit à passer à travers la barrière et saccage le village des indigènes de fureur et est finalement capturé.

King Kong est exhibé au public, sous la présentation de Denham. Les flash des appareils-photos et la présence d'Ann provoquent la colère de l'animal qui s'échappe et sème la panique dans la ville. En escaladant un immeuble, il retrouve Ann et l'emmène au point le plus haut de New-York, l'empire State Building (Kong aime atteindre le point le plus haut de son île où il niche, et peut admirer le couchant. Une fois déchaîné à New-York, c'est le point culminant de l'île de Manhattan qu'il va choisir pour se réfugier, l'Empire State Building). Arrivé au sommet de l'immeuble, Kong est attaqué par des avions armés de mitrailleuses. Il résiste d'abord aux assauts, mais sa force a des limites, il succombe sous les balles et tombe de l'Empire State Building, son cadavre se fracassant au sol. (n.d., p. 7)

En 1933, le cinéma était déjà bien ancré, nous avons déjà fait mention de quelques adaptations. Le film considéré comme étant le premier est *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* des frères Lumière qui a été projeté pour la première fois en 1895. Mais quid de *King Kong* ? De quel écrit littéraire est-il le « rejeton » ?

En regardant les génériques des films, leurs affiches, les ouvrages consacrés à *King Kong*, la bible des films *Cinéguide* (2005)⁵, le film serait l'adaptation d'une histoire ou d'un roman conçue par Edgard Wallace (et Merian C. Cooper) parue en 1932. Seraient-ce les auteurs du roman *King Kong* ?

Il est à ce stade intéressant de savoir de quel roman est l'adaptation de *King Kong* puisque jusqu'à sa date de sortie, les adaptations cinématographiques étaient toutes basées sur des écrits.

Les éditions du texte intégral de *King Kong* aux éditions Albin Michel en 1976 et aux éditions LIBRIO en 2005 créditent Delos W. Lovelace comme auteur du roman. Sur la première page de couverture de cette dernière version (2005)⁶ apparaît : « Delos W. Lovelace. D'après une histoire de Edgar Wallace et Merian C. Cooper », et sur la préface, nous pouvons y lire : « Un an

4 Barette B., Ganon I. CPAV IA Rouen (n.d.), Pistes d'exploitation avec les élèves sur King Kong [consulté le 20/12/2014]. Disponible sur le web : <http://menustravaux.fr/images/KinKong/kingkong.pdf>

5 Leguèbe Eric (2005), op. cit. p. 6

6 Lovelace, D. W. (2005). King Kong. Paris : Librio

avant le tournage, D.W. Lovelace écrivit le roman que voici sur la base du scénario du film signé Cooper, Edgar Wallace et Ruth Rose, la femme de Schoedsack ».

D'autres recherches nous donnent plus de précisions. Edgar Wallace a été un des scénaristes de l'œuvre cinématographique. Jean-Pierre Andrevon⁷ nous apprend que King Kong a été écrit par un « tâcheron dont l'existence même a été mise en doute » :

Publié aux U.S.A. en 1932, quelques mois semble-t-il avant la sortie du film, ce roman n'est qu'un récit de circonstance, écrit par un tâcheron dont l'existence même a été mise en doute, d'après le scénario original de Merian C. Cooper et Edgar Wallace (mort avant le tournage et qui, selon Cooper, n'avait de toute façon pas écrit une ligne...). Bâclé, mal construit (King Kong n'apparaît qu'à la moitié du livre et la splendide partie new yorkaise n'y occupe que les 25 dernières pages), plein d'absurdités (tous les dinosaures ont invariablement un long cou et le héros entend une araignée géante respirer !), ce « roman » ne peut être considéré ni comme une curiosité, ni même comme un document, et seule la sortie du film de Dino de Laurentiis avec deux i et John Guillermin a pu inciter Albin Michel à le traduire et le publier... Mieux vaut revoir *King-Kong*, le seul, le vrai, ce gigantesque chef-d'œuvre du septième art qui n'aura jamais d'équivalent ni dans la technique ni dans nos cœurs. (1977)

Les propos du critique cinématographique ne sont pas tendres avec l'auteur dont nous ne connaissons toujours pas le nom. Il nous confirme que *King Kong* n'est pas l'adaptation d'un roman, mais bien une œuvre cinématographique à part entière. Le roman a donc été écrit parallèlement à celui du scénario. Sa première adaptation écrite et traduite en français est sortie en 1976 en France, date qui coïncide avec l'arrivée d'une nouvelle adaptation cinématographique, le *King Kong* de John Guillermin. L'origine du film est donc bien écrite (un scénario) mais quel film aurait pu être réalisé sans préparation préalable (synopsis, script, scénario, story-board) ?

Nous apprenons par conséquent que King Kong aurait été l'objet d'une toute nouvelle forme d'adaptation. Un article de Jan Baetans⁸ consacré à la novélisation nous en dit un peu plus :

De la même façon, il importe de signaler les multiples brouillages entre « avant » et « après » : certaines novellisations sont prises à tort pour des romans originaux ayant inspiré un film (*King Kong*, dans la version d'Edgar Wallace, coscénariste du film) ; certains livres ayant inspiré des films à succès sont réédités comme s'il s'agissait de novellisations (apparemment parce que l'éditeur s'imagine que le public n'accepterait pas de lire des romans soit « trop vieux », soit signés par des inconnus) ; certains romans transposés à l'écran sont réécrits à la lumière du cinéma et donnent ainsi lieu à une variante novellisée (un bel exemple en reste *Guerre et paix*, réécrit après le grand succès du film avec Audrey Hepburn, mais la même règle s'applique à *Dracula*, après le film de Coppola) ; certaines novellisations sont réécrites, c'est-à-dire (re)mises au goût du jour (encore *King Kong* !), et ainsi de suite. Bref, on ne s'ennuie pas toujours en étudiant la novellisation, et il est délicieux de s'y perdre... (2006)

Jan Baetans, parle de la « novellisation » qui est orthographiée « novélisation » dans le *Petit*

7 Andrevon Jean-Pierre. Critiques sur King Kong de Delos W. Lovelace, [consulté le 15/05/2015]. Disponible en ligne : <http://www.noosphere.com/icarus/livres/niourf.asp?numlivre=2146565517>

8 Baetens J. (2006). « La novellisation contemporaine en langue française » In Ce que le cinéma fait à la littérature (et réciproquement), Fabula-lhT, n°2, [consulté le 16/03/2015]. Disponible en ligne : <http://www.fabula.org/lht/2/baetens.html>

Robert (2015)⁹ : « Transformation d'un film, d'un scénario de film en roman », anglicisme issu de *novel*, « roman » en anglais. *King Kong* est donc une nouvelle méthode d'adaptation, jusque-là inconnue, celle du septième art vers le cinquième art : la novélisation.

En lisant des novélisations, qui sont nombreuses, notamment avec la popularisation des livres de poche et l'évolution de notre société, nous pouvons nous rendre compte qu'elles sont souvent une retranscription fidèle des œuvres cinématographiques, le plus souvent sans artifices superflus, en gardant la même trame narrative et les mêmes personnages. Il s'agit de transformer des images, des mouvements et des sons en écrits et de donner au plus grand nombre l'impression d'avoir vu en film sans être allé au cinéma, d'en garder une trace écrite, de patienter avant la sortie officielle du film, de donner envie d'aller au cinéma... Des intentions mercantiles ? Les hypothèses sont très nombreuses. Est-ce le début du « *merchandising* » qui entoure désormais toute production cinématographique ?

Concernant la version de Lovelace, l'intérêt principal pour l'amateur du film de 1933 serait une scène qui ne figure pas dans le long métrage : une fois qu'ils sont tombés dans le précipice, on sait ce que deviennent les compagnons de Denham. Une novélisation n'est donc peut-être pas tant inintéressante que cela, elle peut permettre d'élucider des ellipses.

Pour en revenir au thème du mythe concernant King Kong, qui n'est donc pas d'origine littéraire, Charles Tesson dans son article « Île, elle et lui » (2008, p. 4)¹⁰, écrit qu'« à la différence de Dracula ou de Frankenstein, précédés de leur modèle littéraire, Kong est une créature dont l'existence doit tout aux possibilités du cinéma. Ce qui fait de King Kong le premier mythe cinématographique, et le seul à ce jour. »

Le terme est marqué à nouveau noir sur blanc. Comme nous l'avons dit précédemment, *King Kong* a traversé les générations, les cultures, le monde, il est donc un mythe, à l'image de tous ses prédécesseurs.

Nous savons désormais qu'il n'est pas né de l'adaptation d'un roman, mais dans ce cas d'où est-il issu ? De la seule imagination de ses réalisateurs ?

1.3. Genèse de *King Kong* et ses liens avec son époque

L'arrivée de *King Kong* même aurait de multiples origines. Elles sont évidemment liées à leur époque qui était propice à l'émergence d'un tel film. Plusieurs hypothèses ont été émises, en voici quelques-unes.

9 Le Petit Robert (2015), p. 1709, op. cit. p. 7

10 Tesson C. (2008). « Île, elle et lui. », *Cahier de note sur... Paris* : Les enfants de cinéma

Les auteurs des ouvrages et des films mentionnés dans la bibliographie, s'accordent à dire que l'une d'elles serait une statue sculptée en 1887 par Emmanuel Frémiet, *Le Gorille enlevant une femme*, qui fut inspirée elle-même par un fait divers remontant à 1880. Une femme fut enlevée et molestée par un grand singe au Gabon, et cet événement, publié à l'époque par le journal *Le Temps* éveilla un monstrueux - adjectif ô combien idoine - engouement du public.



Mais comme le suggèrent Béatrice Barette et Isabelle Ganon dans leur proposition de séquence autour de *King Kong* à destination d'élèves de cycle 3¹¹, le

« Voyages et aventures en Afrique Equatoriale, 1861, Paul Du Chaillu (le premier occidental à avoir rencontré des gorilles) » livre favori de Cooper enfant a certainement alimenté son travail de cinéaste et a été une source d'inspiration pour le héros choisi à savoir le gorille (scène de chasse des gorilles). (n.d, p. 5)

Les années qui suivirent virent naître quantité d'expéditions dites scientifiques qui relatèrent la découverte de créatures fantastiques et notamment des grands primates qui furent exhibés dans des zoos pour un public alors avide de « monstruosités ». Le cirque Barnum fut un parfait exemple de cette attirance - un tant soit peu dérangeante et voyeuriste - pour l'étrange, le mystérieux et l'inconnu. Ainsi que l'écrit Charles Tesson (2008, p. 5) dans son analyse du film « Île, elle et lui. »¹² : « Il n'y a pas si longtemps que Barnum, en Amérique, montrait dans son cirque des Peaux-

11 Barette B. et Ganon I, op. cit. p. 8

12 Tesson Charles (2008), op. cit. p. 10

Rouges en même temps que des ours et des tigres. »

Ce qui est corroboré par Penhouet (2014)¹³ par ces mots : « Le film de Frankenstein apparaît dans les années 30, des barnum des cirques (*sic*) n'exposaient-il pas les monstruosité ? ».

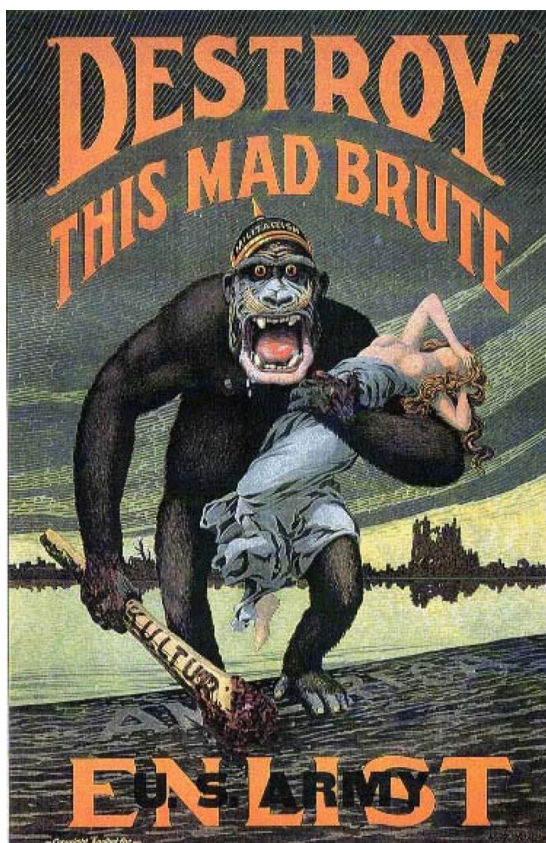
Le point d'orgue cinématographique de cette période fut certainement le film de Tod Browning, *Freaks*, sorti en 1932, qui mit en scène des acteurs difformes, s'exhibant dans un cirque qui aurait pu être celui de Barnum. La traduction de son titre pour le cinéma français fut parfaitement explicite, elle ne se contenta pas d'être littéralement « Monstres », mais fut *La Monstrueuse Parade*. Nous le verrons plus loin, Anthony Browne lui-même n'a pas pu résister dans son album à faire un clin d'œil à ces étranges exhibitions.

Dans un autre registre, Béatrice Barette et Isabelle Ganon¹⁴ émettent l'idée qu'une campagne de propagande américaine de 1917 - une affiche de la Première Guerre Mondiale montrant l'Allemagne en singe géant sanguinaire saisissant une jeune fille - aurait pu également influencer Cooper et Schoedsack, anciens combattants fortement imprégnés par la propagande d'alors. Dans leurs *Pistes d'exploitation avec les élèves sur King Kong*¹⁵ elles écrivent en légende de la photo ci-dessous : « A noter que l'iconographie populaire du début du vingtième siècle a probablement influencé l'écriture du scénario comme cette affiche de propagande américaine datant de 1917 à laquelle Merian C. Cooper a forcément été sensible puisqu'il a combattu durant ce conflit. »

13 Penhouet (2014), DETOURNEMENT:Heartfield: 'Hitler Surhomme.... » H.D.A 3em (version courte) [consulté le 20/12/2014]. Disponible sur le web : <http://lewebpedagogique.com/penhouet/2014/10/17/detournementheartfield-surhomme-h-d-a-3em-version-courte/>

14 Barette B.et Ganon I, op. cit. p. 8

15 Ibid.



Harry Ryle Hopps, Destroy this mad brute (1917)

Cette affiche symbolise de façon caricaturale l'entrée des États-Unis dans la Grande Guerre. Nous y voyons en premier-plan un primate énorme orné d'un couvre-chef qui semble être un casque à pointe allemand sur lequel est inscrit « Militarism », qui tient une massue ornée du mot « Kultur » et qui porte une jeune fille terrorisée. Le second plan pourrait être l'océan atlantique séparant le singe du troisième plan qui représente une ville européenne. Le titre est « Destroy this mad brute, enlist », ce qui signifie : « Détruisez cette brute folle, engagez-vous ». C'est donc une affiche de propagande, montrant l'Allemagne sous des traits monstrueux, prête à envahir l'Amérique de façon brutale et haineuse.

Elle n'est pas sans rappeler un photomontage réalisé par la société de production du film, RKO, qui a été réutilisé pour illustrer une version éditée en DVD. La mise en page étant assez similaire, une comparaison sera intéressante à faire avec des élèves de cycle 3.



Photomontage RKO (1933)



DVD - Warner Bros (2005)

Merian C. Cooper et Ernest Schoedsack se sont rencontrés après la Grande Guerre. Cooper sortait des prisons allemandes, Schoedsack avait travaillé pour la croix rouge durant le conflit. Tous deux étaient pilotes d'avions. Les deux réalisateurs-aventuriers désiraient tourner un documentaire sur les grands singes, projet peu réaliste dans une époque où les conséquences du krach boursier de 1929 allaient perdurer des années encore. Pour trouver les fonds nécessaires ils eurent l'obligation de changer de fusil d'épaule et de faire un film qui soit rentable financièrement.

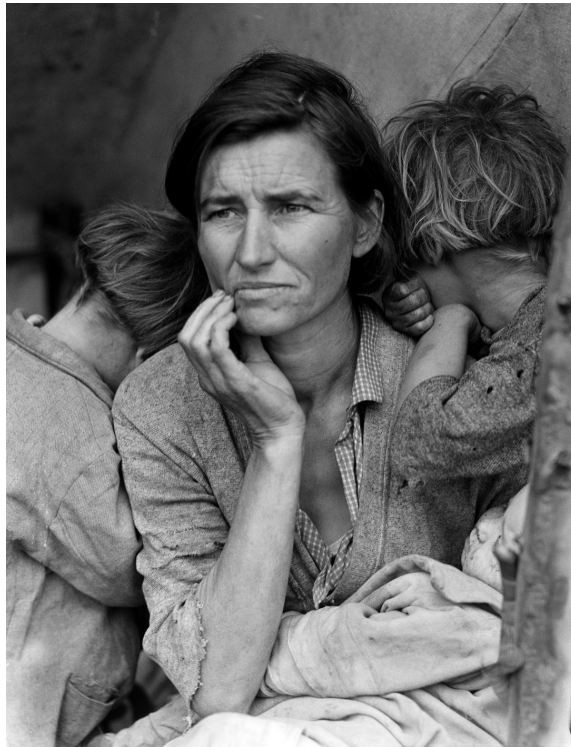
L'article « Île, elle et lui » de Charles Tesson (2008, p. 2)¹⁶, révèle une mise en abyme, tout comme Béatrice Barette et Isabelle Ganon¹⁷ un peu plus haut, puisque « Denham, initiateur de l'expédition [et] Double de Schoedsack, [...] réalise des films d'exploration auxquels la critique et le public reprochent un manque d'histoire d'amour, raison pour laquelle il veut engager une actrice ». Le parallèle entre la vie des réalisateurs et le film est présent dès le début du long-métrage. On y voit un réalisateur touché par la terrible crise américaine partir pour une île lointaine à la recherche de matériau pour réaliser le film de sa vie. Il entraîne avec lui l'autre personnage essentiel de l'histoire, Ann Darrow, actrice sans emploi qui deviendra la Belle, en référence au conte de Gabrielle-Suzanne de Villeneuve paru en 1740. Nous en parlerons de façon plus détaillée en page 17.

Ainsi le film est le reflet d'une réalité, celle d'un pays qui est entré dans sa Grande Dépression, époque qui marquera l'entre-deux-guerres de façon durable avec ses photographies

¹⁶ Charles Tesson, op. cit. p. 10

¹⁷ Barette et Ganon, op. cit. 8

témoins, telle celle de la *Mère migrante*, prise à Nipomo en Californie en mars 1936 par Dorothea Lange. La Grande Dépression et ses cortèges de caravanes sur de grandes étendues ravagées par la sécheresse et le *dust bowl*, phénomène qui a touché pendant près d'une décennie la région des Grandes Plaines aux États-Unis dans les années trente.



Dorothea Lange , *Mère migrante* (1936)

Cette crise fut d'une ampleur énorme, légèrement moins marquée dans le reste du monde, mais toutefois présente et vraisemblablement l'un des facteurs qui furent la cause du déclenchement de la Seconde Guerre mondiale en 1939. Aux États-Unis, une grande partie de la population se retrouva dans un grand état de pauvreté, et ceci quelle que fût la condition sociale. Le personnage d'Ann Darow en est un exemple parlant, une actrice désœuvrée prise en flagrant délit de vol d'une pomme, sauvée in extremis par Carl Denham.

Le film présente un double intérêt historique puisque, comme l'écrivent Béatrice Barette et Isabelle Ganon dans leurs *Pistes d'exploitation avec les élèves de cycle 3*, « au même moment une autre bête immonde est en train de voir le jour de l'autre côté de l'Atlantique ». Il s'agit d'Hitler, bien évidemment, qui reçut les pleins pouvoirs le 23 mars 1933, soit seize jours après la projection de *King Kong* en avant-première à New York.

Comme le remarque Penhouet (2014)¹⁸ :

En 1933 le photomontage de Marinus Jacob Kjeldgaard paru dans le n° 51 du journal *Marianne* datant

¹⁸ Penhouet (2014), op. cit. p. 12

du 11 octobre, montre le détournement d'un film du cinéma américain parut la même année, dominant comme un péril nouveau la société des nations. La figure de King Kong est reprise dans un photomontage au trucage volontairement grossier. (2014)



Marinus Jacob Kjeldgaard, photomontage, journal Marianne, 11 octobre 1933

Nous pouvons trouver un point commun entre ces deux monstres. Il furent tous deux idolâtrés par la civilisation d'alors. Kong le fut par la tribu de Skull Island qui nous est présentée comme primitive, barbare et cruelle mais qui considère Kong comme leur dieu (ou leur démon) en lui vouant un culte, en lui offrant des présents ou en sacrifiant certains des leurs. Hitler le fut par une partie de sa patrie, qui était l'une des plus évoluées du vingtième siècle. Il donna l'image d'un homme politique qui allait redorer le blason d'une Allemagne vaincue lors de la Grande Guerre et dans une situation économique désastreuse, celui qui allait sortir le pays de la crise et être un rempart au communisme. Il développa un culte de la personnalité qui l'amena à être porté en triomphe et ovationné par des foules lors de rassemblements politiques ou parades militaires. Jusqu'à ce qu'il dévoile ses véritables intentions par actes démesurés et hideux qui en ont fait le symbole mondial indélébile du mal.

Kong est un monstre par sa taille, sa puissance et son aspect, mais également par des actes destructeurs sur son île ou dans la métropole américaine. Il est d'ailleurs rebaptisé *King Kong* lors de sa première présentation par Carl Denham à New York. Il l'assied sur un trône et l'affuble d'une couronne risible et dégradante. Ce qui en fait un roi, un roi de quoi finalement ? Le nom du gorille fut attribué par Cooper qui ¹⁹

choisit finalement pour son personnage le nom de Kong, qui était celui d'une chaîne montagneuse, d'une cité et d'un royaume africain du XIXe siècle, dans le nord-est de l'actuelle Côte d'Ivoire, auquel il rajouta le nom de « King » (« roi » en anglais), pour que les spectateurs ne prennent pas le film pour un

¹⁹ http://fr.wikipedia.org/wiki/King_Kong

simple documentaire et comprennent bien qu'il s'agit d'une fiction.

Ces deux monstres ont en commun une puissance dévastatrice et la crainte qu'ils inspirent, mais King Kong sera également idolâtré par la population américaine puis mondiale pour d'autres raisons. Par sa notoriété et son appartenance à la grande famille des figures mythiques mais aussi par des sentiments humains qui s'étoffent petit à petit au fil des diverses adaptations. Ses destructions n'étaient pas délibérées, elles étaient celles d'un être privé de sa liberté se raccrochant désespérément à un amour impossible. L'Histoire n'a pas gardé le même souvenir de ces deux personnages. L'un est considéré comme un monstre de cruauté, l'autre comme un « monstre sacré ».

1.4. Intertextualité avec *la Belle et la Bête*

Comme nous l'avons évoqué en page 14, ne perdons pas de vue les allusions fortes à une autre œuvre littéraire, *La Belle et la Bête* qui est parue pour la première fois en France en 1740 sous la plume de Madame de Villeneuve qui est probablement une adaptation du conte d'Apulée, *Amour et Psyché*²⁰ et qui a été encore adaptée maintes fois par la suite, notamment par Jeanne-Marie Leprince de Beaumont sous une forme nettement abrégée.

Les allusions intertextuelles à la *La Belle et la Bête* sont omniprésentes. Nous n'allons pas résumer ce conte mais les similitudes avec *King Kong* sont évidentes. Le personnage de *la Bête* a l'apparence d'un monstre et vit seul dans un vaste château éloigné. King Kong demeure également à l'écart dans un endroit isolé de son île. La bête et le primate tombent tous deux amoureux d'une belle jeune fille qu'ils séquestrent. Ils ne font aucun mal à leur prisonnière initialement terrorisée et malgré leur aspect rebutant et effrayant, leurs sentiments et leurs actes sont emplis d'humanité.

La rencontre des deux protagonistes relève des mêmes effets. Attardons-nous un instant sur le son. Dans le film le hurlement du gorille est présent, couvert par le cri d'horreur et de terreur de sa proie. Dans l'adaptation de Madame de Villeneuve²¹, le son et l'effroi sont également caractéristiques de cette première rencontre puisqu'il y est écrit :

Le monstre se fit entendre. Un bruit effroyable, causé par le poids énorme de son corps, par le cliquetis terrible de ses écailles et par des hurlements affreux annonça son arrivée. La terreur s'empara de la Belle. Le vieillard, en embrassant sa fille, poussa des cris perçants. [...] En voyant approcher la Bête, qu'elle ne put envisager sans frémir en elle-même, la Belle avança d'un pas ferme. (2014, p.30)

Il est à noter que ce n'est pas la belle qui cette fois-ci pousse des cris de terreur contrairement à Ann Darow.

20 BONAVERO M.- M. (n.d.). *Amour profane, Amour sacré : Deux lectures du conte de Psyché*. [Consulté le 10/06/2015]. Disponible en ligne : www.apfla-cpl.com/telechargement/psyche_amour_profane_sacre.doc

21 De Villeneuve Gabrielle-Suzanne (2014). *La Belle et la Bête*. Paris : Gallimard

Apparence, solitude, amour, frayeur, hurlement, sentiments et actes humains... Des caractéristiques communes aux deux histoires. Où divergent-elles ? A la fin, bien évidemment. La Belle accepte d'épouser la Bête, ce qui rompt le sortilège infligé à celle-ci, qui reprend son apparence humaine, celle d'un homme beau et jeune. Le dénouement de *King Kong* est autre puisque le primate meurt sous le feu d'avions lancés à sa poursuite. Et il ne reprend pas une apparence humaine. Ces similarités sont-elles une coïncidence ? Certainement pas puisque le film met un terme à l'histoire par la bouche de Denham : « C'est la Belle qui a tué la Bête ». Est-il en train de voir autre chose qui s'offre à son regard ? Préfère-t-il y voir une relecture de la *Belle et la Bête* ? Ainsi, même si *King Kong* n'est pas véritablement une adaptation de *La Belle et la Bête*, le film s'en est fortement inspiré.

1.5. King Kong, une œuvre d'art ?

Il est important de cerner l'intérêt artistique de l'œuvre cinématographique présentée afin de contribuer à l'éveil artistique et culturel des élèves dans les domaines de l'Histoire des Arts et des Arts Visuels.

L'aspect historique du film en tant qu'œuvre d'art est également primordial. C'est un film classé comme un chef d'œuvre dans le patrimoine cinématographique international : le film est conservé au National Film Registry, qui regroupe nombre d'œuvres sélectionnées par le National Film Preservation Board, et qui sont conservées à la Bibliothèque du Congrès aux États-Unis. Ainsi que l'écrivent Béatrice Barette et Isabelle Ganon²², « Si l'on parle d'Ernest N. Schoedsack et Merian C; Cooper, on doit également citer Willis O'Brien, magicien des effets spéciaux et Marcel Delgado, sculpteur. »

Les reportages télévisés (*Un film et son époque : Il était une fois... King Kong*²³ et *Une fable cinématographique*²⁴) explicitent la spécificité et les innovations des prouesses techniques réalisées à l'époque. En voici une synthèse. Date clé dans l'histoire du cinéma, il est, en effet, le premier film à utiliser tous les procédés d'effets spéciaux connus alors (90% du film), dont :

- l'animation image par image en volume (ou *stop motion* en anglais) ;
- les plans composites (ce qu'on appelle *compositing* aujourd'hui, notamment dans l'animation en images de synthèse), plans composés de plusieurs éléments hétérogènes ;

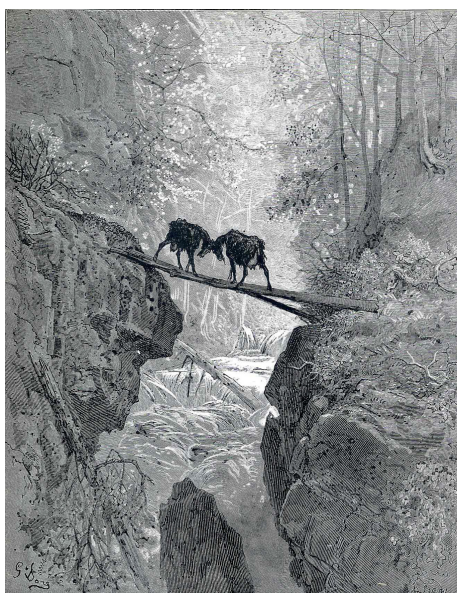
22 Barette et Ganon, op. cit. p. 8

23 Genin Marie, July Serge, Perrin Laurent (2010). *Un film et son époque : Il était une fois... King Kong*, [dernière diffusion le 08/07/2013]. France Cinq.

24 Suzanne Liandrat-Guigues (2005). *Une fable cinématographique* in *King Kong 1933* [DVD], Éditions Montparnasse.

- l'animatronique : construction d'une créature robotisée avec des mécanismes internes.

L'intérêt artistique se retrouve également par le traitement de la lumière puisque « *King Kong* s'avère comme l'équivalent cinématographique des gravures de Gustave Doré qui a inspiré les nombreuses séquences truquées »²⁵. Selon Ray Harryhausen (père de l'animation en volume, auteur des animations de *Jason et les Argonautes* ou du *Voyage fantastique de Sinbad*), Doré était à l'époque « le premier directeur artistique du cinéma »²⁶. Son sens du décor fut intégré par O'Brien (chef animateur à l'époque et passionné par les films de Méliès) en composant des premiers et seconds plans très sombres et des arrière-plans très clairs. La comparaison ne s'arrête pas là, puisque cette image est devenue un symbole iconographique incontournable.



Gustave Doré, *Les Deux Chèvres* (1693)



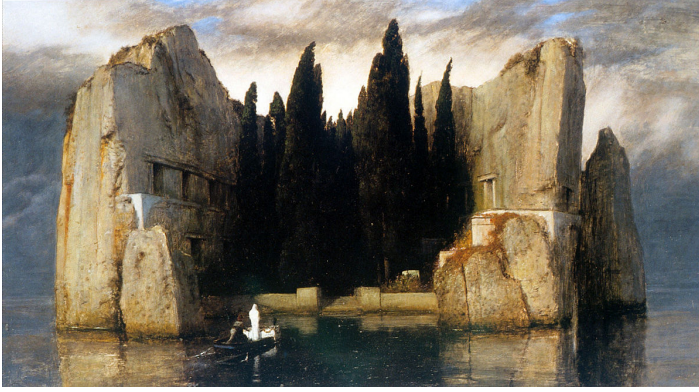
Photogramme du film *King Kong* (1933)

Nous parlons de Doré, mais n'oublions pas la troublante similarité entre l'arrivée de l'équipage aux horizons de Skull Island et la série de tableaux de Boecklin intitulés *L'île des morts*, peints de 1880 à 1886. Le peintre en a réalisé cinq versions.

Les inspirations provenant des arts visuels sont vraiment très riches. En analysant plus avant l'œuvre de Schoedsack et Cooper, nous pourrions en trouver foison.

25 Genin M., July S., Perrin L. (2010). Op. cit. p. 18

26 Ibid.



Boecklin, *L'île des morts* (1883)



L'arrivée sur Skull Island. Photogramme de King Kong (1933)

Un film, et c'est l'un de ses points forts, ne se limite pas aux images. Il est d'ailleurs intéressant de noter que *King Kong* bénéficie des progrès de la technologie apportée au cinéma, l'animation de vingt-quatre images par seconde, qui permet des mouvements fluides et réalistes mais également de l'apport des enregistrements sonores qui permirent de ne plus se contenter de musiques d'accompagnement, mais qui annoncèrent l'avènement du cinéma parlant au détriment des films muets. 1927, soit 6 ans avant la sortie du film, est l'année qui a marqué la fin du cinéma muet, par « un accord [...] signé par cinq compagnies majeures du cinéma hollywoodien : la Paramount et MGM, puis Universal et First National Pictures et d'une petite, mais prestigieuse production des studios de Cecil B. DeMille, la PDC (Producers Distributing Corporation). »²⁷.

La bande-son est particulièrement travaillée par son compositeur, Max Steiner, qui utilisa de nombreux procédés musicaux pour annoncer l'arrivée de King Kong, suggérer le suspense, accompagner les divers personnages et l'action omniprésente. Le reportage produit par France 5 en 2005²⁸ nous apprend qu'il fut l'élève de grands compositeurs de cette époque, Gustave Mahler et Johannes Brahms et que sa carrière débuta grâce à ce film de 1933.

L'histoire des arts n'est pas en reste, puisque l'on apprend également dans ce reportage et dans les diverses sources bibliographiques que l'Empire State building, autre symbole incontournable de l'œuvre cinématographique, est également celui d'une époque qui a mal tourné avec l'effondrement de Wall Street. Il est représentatif de l'insouciance folle du début du vingtième siècle, le sentiment que les États-Unis d'Amérique étaient libres de tout faire.

L'Empire State Building, édifié en 1931, fut le symbole de l'industrialisation galopante du siècle dernier et de la naissance de la société de consommation moderne. Ce fut aussi celui de lubies d'une arrogance, annonciatrice de la ruine de l'économie. Ce choix des réalisateurs ne fut pas fortuit

²⁷ http://fr.wikipedia.org/wiki/Cin%C3%A9ma_sonore#Les_d.C3.A9but_s_du_son

²⁸ Genin M., July S., Perrin L. (2010). Op. cit. p. 18

puisqu'il symbolise le gigantisme de la ville et de leur héros mais également le déclin de la Bête et du pays (même si celui-ci ne perdura pas). Nous le verrons plus loin, cette œuvre architecturale est au programme des classes de cycle 3, tout comme le Chrysler Building, par leur représentation de l'essor industriel mais également par leur appartenance au mouvement artistique des « Art Décos » né dans les années 1910.

Voici un échantillon non exhaustif de nombreux d'éléments qui ont contribué à faire de *King Kong* un mythe qui perdure encore, la dernière adaptation n'étant pas si lointaine puisqu'elle date de 2005. Dans la prochaine partie, nous verrons quel sera l'intérêt de son étude en classe et sous quelles formes il pourra être appréhendé par les élèves.

1.6. Intérêt d'une étude en classe de cycle 3 ?

Après ces diverses recherches, il apparaît éminemment réducteur de limiter *King Kong* à un simple primate gigantesque, effrayant et destructeur. Cette vision simpliste occulterait toutes les influences artistiques, politiques, économiques, culturelles, littéraires et historiques qui entourent le mythe interplanétaire de cette œuvre gigantesque.

Le septième art s'en est emparé dans diverses suites et adaptations (nous ferons ponctuellement mention des remakes de 1976 et 2005) mais le cinquième art n'a pas été en reste, puisque outre la novélisation de 1932 quelques ouvrages de littérature de jeunesse permettront aux enfants de s'emparer, eux aussi, d'un mythe vieux de 82 ans.

Si des auteurs tels qu'Anthony Browne ou Michel Piquemal s'en sont servi pour en faire des albums à destination des enfants ce n'est certainement pas un hasard, tout comme le fait qu'il fasse partie des œuvres choisies pour le grand projet national, « École et cinéma », conseillé pour un visionnage dès 5 ans, et été sélectionné dans ce dispositif pour l'année scolaire 2014/2015 pour une projection en V.O.S.T. (Version Originale Sous-Titrée) à destination des élèves de CM1 et CM2. Il sera intéressant de noter d'ores et déjà ici la représentation qu'on certains enfants de ce mythe. Dans les classes de CM1 et de CM2 dont je suis en charge cette année, j'ai déjà pu constater en leur montrant simplement quelques affiches (débarrassées du nom de leur acteur principal) et extraits du film, leur connaissance de *King Kong*. Celle-ci n'est pas forcément celle à laquelle je m'attendais, puisque les jeux vidéos ont grandement contribué à la pérennité de ce mythe.

Faisons abstraction de ce détail et notons après nos premières recherches que les domaines touchant à cette œuvre sont multiples. Si nous nous référons aux Instructions Officielles de 2008 et

de 2012, elle permet notamment de côtoyer le français, l'histoire, l'histoire des arts, les arts visuels, la géographie, les Sciences (ombres et lumières), l'éducation musicale, l'anglais... Des disciplines étudiées tout au long de l'école élémentaire et notamment en fin de cycle 3, puisque le CM2 est l'année spécifiquement concernée par « La violence du XXème siècle : les deux conflits mondiaux ».²⁹

Il sera donc intéressant de trouver les possibilités pédagogiques offertes par *King Kong* et ses diverses adaptations.

Dans mes recherches d'ouvrages de littérature de jeunesse, j'en ai retenu deux : celui d'Anthony Browne, *King Kong*, paru en 1994 et celui de Michel Piquemal paru en 2004. J'en ferai une analyse dans la seconde partie. D'autres livres ont été édités, qui ne seront pas étudiés ici, mais qui permettront une mise en réseau par les élèves. Il s'agit de *Petite Beauté* et d'*Une histoire à quatre voix* d'Anthony Browne et du *Gorille de montagne* de Philippe Dequesne.

1.7. Élaboration d'une problématique

Il s'agit à présent de mettre en évidence un questionnement sur le thème de *King Kong* et ses diverses adaptations dont les albums de littérature de jeunesse en classe.

Sera-t-il ainsi intéressant de faire découvrir, à des élèves de cycle 3, un mythe purement cinématographique par le biais d'ouvrages de littérature de jeunesse ? De quelle manière pourrions-nous faire découvrir aux enfants de quelle façon le mythe a pu être transposé d'une époque à l'autre dans ses diverses adaptations ?

L'étude de l'hypotexte - l'œuvre qui est adaptée, le film de 1933 en l'occurrence - doit-elle être menée a priori ou a posteriori ? Les hypertextes - les adaptations - doivent-ils être lus en parallèle, en amont, en aval ? Quel intérêt pédagogique peut avoir l'étude d'albums de jeunesse et du film de 1933 pour des élèves de cycle 3 ? Quelle place peuvent avoir les adaptations cinématographiques de 1976 et 2005 ?

Ces interrogations conduisent à la formulation d'une problématique qui sera :

***King Kong*, mythe cinématographique par excellence, est-il une source suffisamment riche et solide pour guider des élèves de cycle 3 vers des apprentissages en adéquation avec les Instructions Officielles de façon motivante pour eux ? Le cas échéant quelles peuvent être ces pistes et de quelle façon pourrions-nous les y conduire ?**

²⁹ Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et de la vie associative (2012). Bulletin Officiel Hors Série n°1 du 5 janvier 2012. Paris : Ministère de l'éducation nationale, p. 25

Nous essayerons d'apporter des réponses à ces questions dans la troisième partie après avoir fait les analyses de quelques adaptations de *King Kong*, dont les albums des auteurs cités plus haut.

2. Les adaptations retenues

2.1. Choix des adaptations

L'adaptation de l'hypotexte à l'hypertexte est au cœur de cette étude. Un mythe qui est né, non pas d'une adaptation littéraire mais d'une œuvre cinématographique, et ce pour la première fois depuis que l'Homme inventa l'art qui allait bouleverser considérablement - c'est un euphémisme - sa société et lui permettre d'ouvrir des horizons plus vastes encore.

Une analyse rapide des versions cinématographiques de 1976 et 2005 a sa place dans cette étude, puisqu'elles sont des adaptations de la version de 1933 en adéquation avec leurs époques. Des extraits peuvent être montrés aux élèves qui leur permettront une première mise en réseau. Quelles sont les différences, quelles sont les similitudes ?

Mais ce sont les adaptations dans le domaine de la littérature de jeunesse qui prennent ici véritablement leur place. L'analyse de l'ouvrage d'Anthony Browne prendra tout son sens ici puisque il est représentatif de ce que peut être un album de jeunesse : une double narration textuelle et iconographique qui permettra aux jeunes lecteurs de tous niveaux de se plonger dans l'univers de King Kong tout en s'imprégnant d'une culture qu'ils n'ont pas forcément l'occasion de côtoyer. C'est tout l'art de l'intericonicité qui est selon Poslaniec et Houyel (2005)³⁰ un « Procédé qui consiste à faire reconnaître une image connue dans une image nouvelle. ».

Écrivain et dessinateur, Antony Browne - passionné de cinéma et doté d'une obsession ostensible des figures simiesques - a su habilement mettre en avant la part d'implicite de son ouvrage, non pas par un texte sibyllin, mais par des images foisonnant de détails qui permettent un deuxième niveau de lecture et de compréhension, ouvrant de nouvelles perspectives d'utilisation de son album.

Paru dix ans plus tard, l'album de Michel Piquemal fait une approche différente de celui de Browne. Le texte ne ressemble pas à une novélisation, mais a été adapté d'une autre manière. L'écrit est moins verbeux et l'ouvrage a été illustré par un « talentueux coup de patte de Christophe Blain ».³¹

2.2. Analyse rapide des adaptations cinématographiques de 1933, 1976 et 2005

30 Poslaniec C., Houyel C. et Lagarde H. (2005). Comment utiliser les albums en classe, cycle 1, 2, 3. Paris : Retz

31 Ecrit en Quatrième page de couverture de l'album de Piquemal, M. (2004). King Kong. Paris : Albin Michel Jeunesse.

Le film de 1933, bien ancré dans sa décennie trouble et sombre, laisse principalement entrevoir l'horreur, la monstruosité, la noirceur de la bête. Il parle d'amour, certes, mais unilatéral. L'héroïne du film, Ann Darow, ne laisse jamais émaner une quelconque empathie pour le primate perdu et désorienté dans un monde qui lui est inconnu. La portée écologique et humanisme qu'on peut trouver dans les adaptations suivantes est occultée pour laisser place à l'horreur, l'extraordinaire. L'issue tragique - inéluctable - est finalement attendue et met un terme à un élan de destruction irraisonné et incompréhensible. L'Empire State Building est un symbole omniprésent, gigantesque, tout comme le primate. On y voit de multiples références à une décennie qui contribuera à changer le monde moderne de façon indélébile.

L'adaptation de 1976, en adéquation avec la crise pétrolière de 1974 et le mouvement post *beat generation*, transforme la quête initiale - d'images sensationnelles - en celle de nouveaux gisements pétroliers, tout en humanisant le monstre, qui devient attachant et pour lequel l'héroïne éprouve cette fois-ci une sorte de tendresse. La réalisation est en pleine adéquation avec son époque où le film catastrophe était en plein essor. Il est intéressant de noter que le fameux building est remplacé par les deux tours du World Trade Center, autre symbole du triomphalisme libéral, comme l'Empire State Building le fut auparavant.

Le film de 2005 reprendra l'époque originelle du film, son symbole architectural gigantesque (4 années après le 11 septembre 2001), les liens noués entre la Belle et la Bête sont bien plus forts encore, à tel point que l'idylle entre Ann Darow et Jack Driscoll est quasiment occultée. Et bien entendu les effets spéciaux sont à l'image de ce que l'on pouvait faire en 2005, montrant une succession de scènes d'action invraisemblables dignes des plus grosses productions des studios américains. A tel point qu'ils en deviennent par trop envahissants parfois, à en faire regretter à certains cinéphiles la maladresse du film originel. Ainsi dans l'œuvre de 1933, la fourrure du gigantesque primate paraît animée par une brise continue et contribue ainsi à rendre crédible une créature dénuée de vie. L'intéressant documentaire qui accompagne la réédition en DVD du *King Kong* de 1933³² explique que cet effet ne fut pas volontaire. Il était dû à la manipulation des marionnettes par les accessoiristes qui tantôt aplatissaient ou ébouriffaient les poils de celles-ci. La magie de l'animation image par image fit le reste.

32 Liandrat-Guigues Suzanne (2005). Une fable cinématographique in *King Kong 1933* [DVD], Éditions Montparnasse.

2.3. Analyse de l'album d'Anthony Browne

L'ouvrage d'Anthony Browne - sorti en 1994³³, donc antérieurement au film de Peter Jackson de 2005 - est totalement inspiré du film de 1933. Il en reprend l'époque, certains personnages, le scénario, le découpage, la progression. Les liens avec le septième art sont facilement reconnaissables : plans (en plongée, contre-plongée, serrés, larges, ...), les clins d'œil à l'âge d'or du cinéma sont distillés de façon implicite et explicite et nécessitent une double lecture. La référence à un autre mythe plus proche de nous - Norman Jane Baker qui devient Maryline Monroe - dans cet album en est l'un des exemples les plus remarquables, à condition d'être détenteur d'un minimum de culture cinématographique.

Le choix d'un album en cycle 3 peut paraître délicat. Plusieurs raisons sont évoquées dans l'article écrit par Martine Guesdon, *Des pistes de réflexion pour l'étude d'albums au cycle 3*³⁴. L'auteure évoque quelques objections dont la suivante : « Que vont dire les parents ? car dans la tête de ces derniers, l'album est lié à la maternelle. Il y a des images et rien à lire... » Objection qui pourra être écartée lorsque les parents d'élèves se verront présenter l'ouvrage lors de la réunion parents/professeur en début d'année, où l'enseignant montrera un ouvrage au texte relativement conséquent par sa longueur et suffisamment dense pour un élève de cycle 3.

A première vue l'ouvrage d'Anthony Browne pourrait sembler dispensable. Le texte est totalement basé sur le film de 1933, sans jamais s'écarter du scénario originel et sans touche personnelle de l'auteur. En y regardant de plus près le style est soutenu, et la richesse de l'ouvrage se fait jour par une double lecture textuelle et iconographique. La « part d'implicite »³⁵ mentionnée par l'auteur de l'article *Des pistes de réflexion pour l'étude d'albums au cycle 3* se retrouve à travers les images du livre. Les dessins sont très réalistes, nous pouvons d'ailleurs y reconnaître certains visages du grand écran, nous en ferons une liste un peu plus loin.

Le découpage de l'album suit parfaitement le film, il n'y a pas d'ellipse, tout y est présent, et le découpage de l'album correspond à celui du film. Toutes les créatures affrontées par les acteurs et King Kong sont présentes, parfois représentées différemment.

Si nous comparons certaines images de l'album et certains photogrammes du film nous pouvons voir qu'Anthony Browne les a souvent reproduits avec réalisme mais en gardant son propre style qui est adapté à des enfants par un côté qui peut s'apparenter à l'art « naïf », en comparaison

33 Browne, A. (1994). King Kong. Paris : L'Ecole des loisirs

34 Guesdon M. (2006), Des pistes de réflexion pour l'étude d'albums au cycle 3, [Consulté le 20/12/2014]. Disponible en ligne : <http://sitecoles.formiris.org/?WebZoneID=590&ArticleID=2387>

35 Ibid.

avec les dessins du Douanier Rousseau notamment.



Henri Rousseau, Mandrill (1909)



Anthony Browne, illustration de King Kong p. 30 (1994)



Anthony Browne, illustration de King Kong p. 54 (1994)



Henri Julien Félix Rousseau, Paysage de jungle avec des singes (1910)

Il ne sera pas forcément aisé de décrypter tous les codes distillés tout au long de l'album. Citons encore Martine Guesdon³⁶ qui écrit :

L'image n'est pas une redondance du texte. Elle ne se contente pas d'illustrer le texte, elle raconte une partie de l'histoire. L'album est construit sur un double registre, textuel et iconique, et pour produire du sens le lecteur doit globaliser sa lecture en prenant des indices pertinents dans les deux. (2006)

Les dessins d'Anthony Browne dissimulent des trésors d'ingéniosité que l'enseignant pourra faire découvrir aux élèves tout en développant une certaine culture cinématographique.

En page 13, les visages d'actrices qui ont fait les beaux jours du septième art sont présents. On peut y reconnaître Fay Wray (rôle principal du film de 1933) et peut-être Lauren Bacall, Louise Brooks, Isabelle Hupert ou encore Anouk Aimée. Certaines stars certainement surannées aujourd'hui, mais encore d'actualité en 1994.

³⁶ Guesdon M. (2006), op. cit. p. 25

L'actrice qui sera retenue pour le rôle de l'héroïne prend les traits de Norma Jeane Baker dans un premier temps (page 15), puis de Maryline Monroe (par la décoloration de ses cheveux) en page 19 après avoir été enrôlée. Petit clin d'œil de l'auteur qui permet de parler de la biographie de la célèbre actrice, autre mythe incontournable du cinéma, qui se décolora en blonde pour parvenir à fouler les boulevards d'Hollywood plus tard. Qui mieux qu'elle aurait pu incarner le personnage de la Belle au cinéma ? Cela ressemble fortement à un hommage à celle qui n'a pas vécu à la bonne époque pour endosser le rôle d'Ann Darrow. Jack Driscoll, qui va devenir l'amant de l'héroïne est tout simplement représenté par le visage de l'acteur du film, Bruce Cabot en page 21.



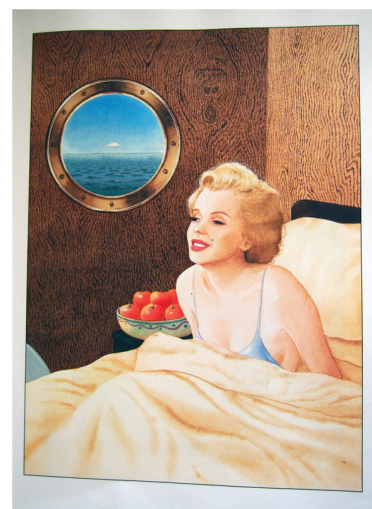
Page 13



Page 15



Page 21



Page 19

Certains cadrages sont clairement inspirés du cinéma. Ainsi les plans en plongée et contre-plongée, les plans larges ou serrés, les gros plans notamment, se retrouvent tout au long de l'album. Et un effet de contre-jour est utilisé pour présenter l'amour naissant entre les deux personnages principaux. L'éblouissement et le crépitement des Flash est très bien représenté en page 74, avec une image sombre qui ne laisse apparaître les traits des photographes qui mitraillent King Kong sans pitié.



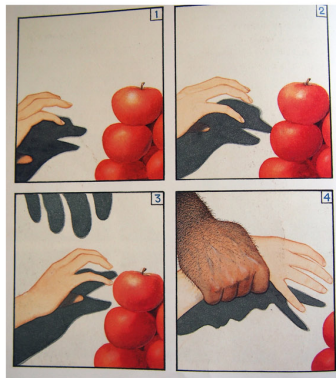
Page 80



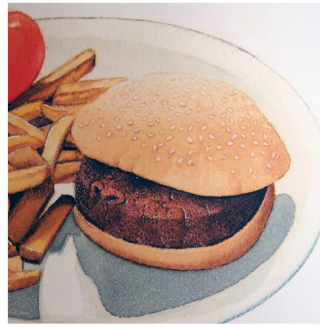
Page 74

L'implicite est présent dans la première moitié du livre. Martine Guesdon (2006)³⁷ l'écrit : « En plus du travail sur l'implicite du texte, il nous faut travailler l'implicite des images ». Dans le film le suspense est latent. King Kong n'est dévoilé qu'à la quarantième minute du film. Anthony Browne a respecté cette attente pour ne présenter le quadrumane qu'à la page 41. Mais avant cela, de multiples indices sont éparpillés de-ci, de-là. En page 14, l'ombre portée des doigts qui saisissent la pomme nous fait penser à un saurien. Serait-ce celui que combat King Kong dans le film ? Peut-être bien puisqu'une main exagérément velue qui fait penser à un membre simiesque, empoigne la main qui s'apprête à dérober le fruit. En page 16, le museau d'un primate dépasse d'un Hamburger. Une affiche de Barnum représentant un gorille furieux est placardée en page 17. Sur la même page nous pouvons voir un gant dépassant d'un imperméable accroché. Et celui-ci ressemble curieusement à une main de singe, tant par sa couleur que par ses détails (plis de flexion et ongles). En page 19, le visage d'un gorille apparaît dans les boiseries qui représentent les murs de la cabine d'Ann Darrow. En page 22, l'ombre d'un énorme singe vient remplacer celle de l'héroïne. L'insigne de la casquette de Jack Driscoll est une représentation du singe géant (en pages 21 et 23). La première vision de l'île représente un rocher en forme de tête de primate (page 27). Plus on avance dans l'album, plus les indices sont explicites.

37 Guesdon M. (2006), op. cit. p. 25



Page 14



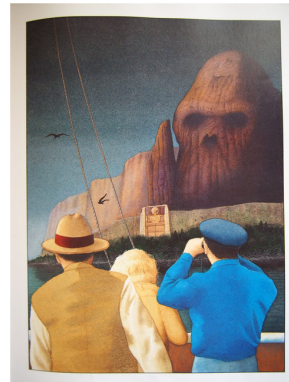
Page 16



Page 17



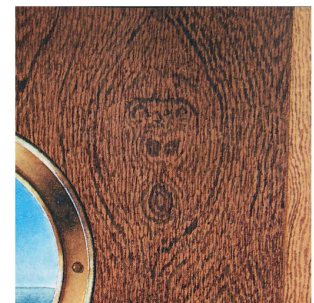
Page 22



Page 27



Page 21



Page 19

La pomme symbole originelle de l'enrôlement de Ann Darow est présente à plusieurs reprises. Il est intéressant d'en voir une sorte d'animation image par image dans les toutes premières pages (4, 6 et 8) de l'ouvrage. D'une pomme, elle devient un trognon. Elle revient en pages 16, 19 et 20.



Page 4



Page 5



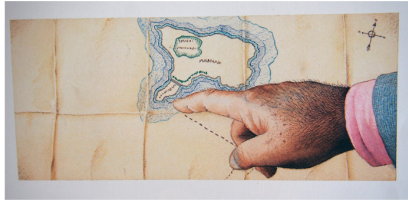
Page 6

En page 25, nous retrouvons une main qui pourrait être exagérément velue. En la comparant à un photogramme du film, nous pouvons nous rendre compte que le dessinateur l'a simplement reproduite, elle s'y prêtait probablement. En page 29, l'ombre de la jeune fille assise contre la palissade qui préserve les habitants des assauts de King Kong est celle d'un primate, tout comme celles des ravisseurs d'Ann Darow qui l'encerclent en page 35. Le texte de Browne (1994)³⁸ est explicite: il s'agit des ombres de « silhouettes de gorilles [...] qui se mirent à danser sauvagement

³⁸ Browne, A. (1994), op. cit. p. 25

autour d'elle ».

Le nom du gorille géant (simplement appelé Kong pour l'instant) a déjà été mentionné par Denham en page 26. Mais il est resté secret sur sa signification. Il connaît visiblement l'île et ce qu'elle cache, mais se garde bien d'en dire plus.



Page 6



Page 29



Page 35

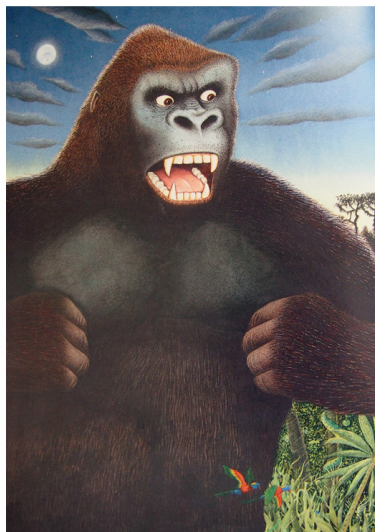


Photogramme de King Kong (1933)

La page 39, marque la première apparition véritable, toujours par un effet de jeu d'ombres et de lumière avant de montrer explicitement et de façon détaillée le monstre tel qu'il est en page 40. Les perroquets qui y apparaissent sont probablement présents pour montrer le gigantisme de la Bête. Les indices permettant de garder latente l'apparition de King Kong ne sont désormais plus nécessaires. Nous pouvons néanmoins relever une affiche de police « Wanted » en page 81 où le malfrat recherché est présenté de profil sous les traits d'un gorille. Petit clin d'œil de l'auteur qui nous permet de voir qu'il n'est pas dénué d'humour et de légèreté malgré le drame narré.



Page 39



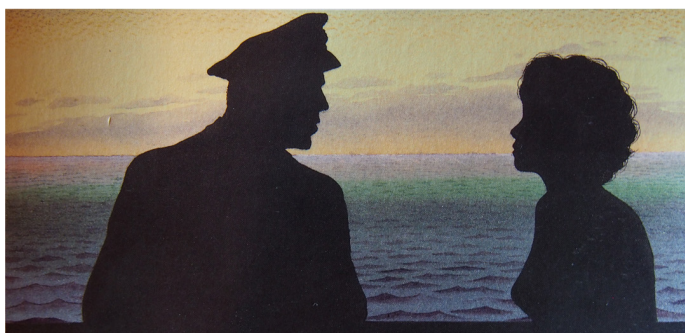
Page 40



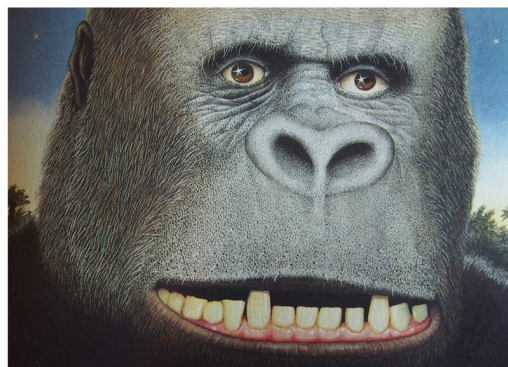
Page 81

Cette intericonicité et cette double narration permettront aux élèves de revenir sur certains dessins pour y repérer les éléments qu'ils auront peut-être ratés précédemment dans une première lecture. Dans un but de pédagogie par différenciation, cette iconographie permettra aux élèves ayant des difficultés à lire de s'imprégner plus facilement de l'histoire et peut-être à repérer ces détails plus facilement que les très bons lecteurs.

L'ambiance cinématographique du film est complètement préservée. Que ce soit par le découpage du livre, le travail des plans ou celui de la lumière. L'arrivée en vue de Skull Island est comparable au film ou aux tableaux de Arnold Böcklin. L'image en page 33 pourrait être le photogramme d'un film par la représentation d'Ann Darow et de Jack Driscoll en contre-jour face à la mer. En page 50 nous retrouvons l'arbre qui sert de pont au-dessus d'un ravin, tout comme dans le film de 1933, celui de 1976, celui de 2005 (cf annexe 1). Rappelons que cette image est totalement inspirée par une gravure de Gustave Doré. La deuxième apparition de Kong est également représentative du cinéma en page 41, puisqu'un très gros plan montre simplement une partie du visage du primate (à comparer avec le photogramme .du film de 1933).



Page 33



Page 41



Photogramme, King Kong (1933)

L'ouvrage d'Anthony Browne nous permettra par sa structure et ses cadrages d'apprendre aux élèves du vocabulaire cinématographique, nous y reviendrons plus loin.

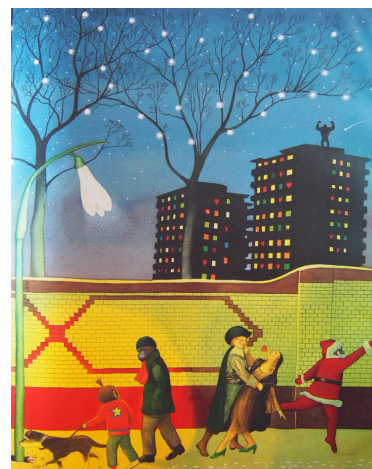
Nous l'avons vu, nous retrouvons l'esprit du film dans bien des aspects. Mais *King Kong*, comme nous l'avons écrit plus haut, est né à l'époque du cinéma parlant. Dans le film la bande-son a

un importance primordiale, que ce soit à travers la musique de Max Steiner ou les bruitages, notamment les cris qui sont omniprésents. Cris d'Ann à plusieurs reprises, cris de King Kong, des passants affolés, des « sauvages ». Anthony Browne pallie ce manque dû au papier à travers des dessins explicites et réalistes. En page 22 où Ann Darrow est représentée la bouche grande ouverte et les mains cachant ses yeux (cf supra p. 29), en page 34 où un plan rapproché montre la main d'un indigène étouffant son cri. L'effet crescendo lorsque les insulaires scandent « Kong ! Kong ! Kong ! KONG ! »³⁹, est représenté par la casse typographique du quatrième KONG qui est écrit en lettres capitales.

Il est à noter que cet album permettra une intertextualité explicite aux élèves grâce à un extrait du conte *La Belle et la Bête* de Jeanne-Marie Le Prince de Beaumont placé par l'auteur britannique avant le début du récit :

Tous les soirs, la Bête lui rendait visite, l'entretenait pendant le souper, avec assez de bon sens, mais jamais avec ce qu'on appelle esprit, dans le monde. L'habitude de le voir l'avait accoutumée à sa laideur. (1994, p. 9)

Les détails, voici ce qui caractérise l'ouvrage d'Anthony Browne. Une foison de détails même, qui permettent de compléter un texte qui pourrait paraître lacunaire sans l'iconographie indissociable de l'univers de King Kong. Ce livre est un hommage au septième art et à *King Kong* et permettra une acculturation des élèves et une mise en réseau avec d'autres ouvrages de l'auteur anglais, dont l'univers est parsemé de figures simiesques. Je pense notamment à *Petite Beauté*⁴⁰ et à *Une histoire à quatre voix*⁴¹. Il sera donc très intéressant de mettre à disposition des élèves ce dernier ouvrage qui est parsemé de clin d'œil au roi déchu de Skull Island. Il y a bien évidemment tous les personnages qui s'avèrent être des singes humanoïdes, mais la page où l'on voit la silhouette d'un singe aux bras levés sur un building éveillera probablement un grand intérêt chez les élèves qui auront déjà côtoyé *King Kong*.



Anthony Browne.
Une histoire à quatre voix (1998)

39 Browne, A. (1994), op. cit. p.

40 Browne, A. (2008). *Petite Beauté*. Paris : Kaléidoscope

41 Browne, A. (1998). *Une histoire à quatre voix*. Paris : L'École des loisirs

2.4. Analyse de l'album de Michel Piquemal

Michel Piquemal est un autre écrivain incontournable de la littérature de jeunesse. Auteur français très actif et prolifique, nous pouvons lire sur son site officiel⁴² qu'il a écrit « plus de 200 ouvrages pour la jeunesse ». Sa bibliographie est donc fort longue nous pouvons y voir que *King Kong*⁴³ ne fut pas sa seule adaptation d'un mythe à destination d'enfants, puisqu'il s'est attaqué à celle de *Frankenstein* et bien sûr à de nombreux contes et fables dans *Philo-Fables* paru en 2003.

Le format du livre est nettement plus petit que celui d'Anthony Browne et le nombre de pages est de 45. Le texte est par conséquent réduit et s'éloigne de la novélisation proposée par l'écrivain britannique. Il est présent une page sur deux et est assez court à chaque fois. L'ouvrage est lu en quelques minutes par un adulte, et pourra par conséquent l'être devant les élèves en classe assez rapidement.

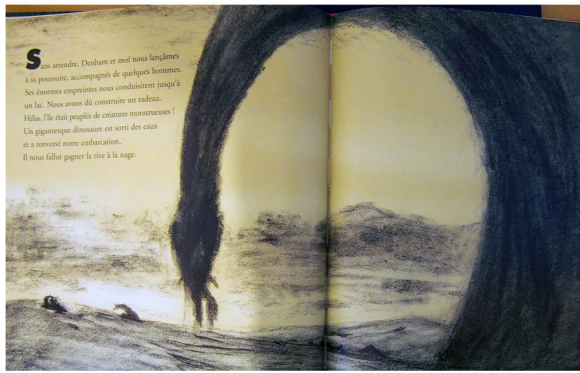
Malgré son petit format, l'ouvrage, quand on l'ouvre, est assez somptueux. Ceci est dû aux superbes dessins de Christophe Blain, auteur de bande dessinée français, qui l'illustrent. Il y a une alternance de styles de dessins; des vignettes qui pourraient être celles d'une bande-dessinée ou d'un story-board (quatre cases par page) et des crayonnés aux couleurs sombres où le mouvement est nettement mis en avant.

La double narration diverge de celle d'Anthony Browne. Les illustrations sont explicites et accompagnent le texte sans raconter une nouvelle histoire. Elles servent à se représenter visuellement certaines scènes d'actions quand elles sont sous forme de vignettes et montrent le gigantisme de King Kong dans la plupart des autres cas (cf. pages 20, 33, 34, 36-37, 40 et 42). Elles sont destinées à renforcer le côté sombre et dramatique de l'histoire par leur noirceur et les proportions démesurées du quadrumane.

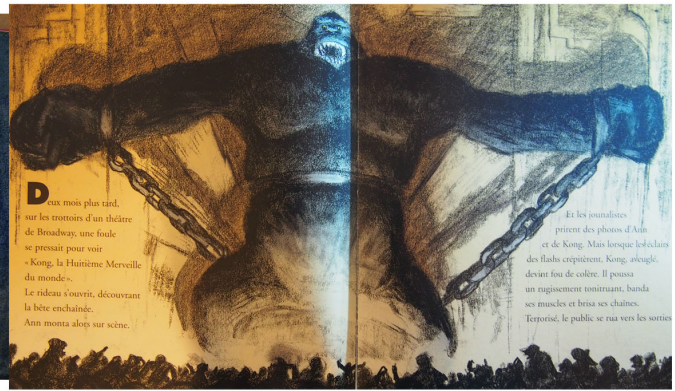
L'exemple de la page 33 nous montre le chaos provoqué par le primate furieux, le coup de crayon et la couleur dominante orangée nous font penser à ceux que pourrait être l'enfer ou au moins un gigantesque incendie. Les monstres présentés par les deux auteurs semblent entremêlés avec les éléments naturels. La représentation du dinosaure en pages 24-25 le font ressembler à une énorme vague d'un raz-de-marée qui est sur le point d'engloutir les frêles embarcations des marins.

42 <http://www.michelpiquemal.com/biographie.htm>

43 Piquemal, M. (2004). *King Kong*. Paris : Albin Michel Jeunesse



Pages 24-25



Pages 36-37



Page 10



Page 33



Page 34

Les références auxquelles nous avons été habitués depuis le film de 1933 se retrouvent ici également. En page 15, l'arrivée sur l'île est dessinée sur deux pages et est assez similaire à celle du film ou du tableau de Arnold Boecklin. Plus encore que celle d'Anthony Browne par son absence de rocher en forme de tête de gorille et par le bateau qui s'apprête à accoster Skull Island.



Pages 15-16

En page 27, nous retrouvons l'image inspirée par Gustave Doré, la traversée du ravin sur un arbre (cf annexe 1).

La fin est toujours la même, malheureuse pour notre singe, nous n'y retrouvons pas ses yeux tristes quand il regarde une dernière fois Ann Darow comme dans l'album de Browne en page 87, mais cette lacune est comblée par le texte qui nous dit qu'il « la regarda de ses yeux tristes »⁴⁴.

Le texte de Michel Piquemal est court et rapide à lire mais le style reste néanmoins soutenu. Il est écrit à l'imparfait et au passé simple et aucun dialogue n'est présent. Les deux premières pages du livre sont écrites à la troisième personne du singulier, et introduisent rapidement l'histoire. A la page 11, le narrateur devient Jack Driscoll, qui le reste jusqu'à la page 41 où la narration redevient semblable au deux premières pages.

Une référence à *La Belle et la Bête* est encore une fois présente par ces derniers mots (2004, p. 45)⁴⁵ : « Son amour pour la Belle, plus que les balles des mitrailleuses avait tué la Belle. ». La boucle semble bouclée encore une fois, et l'album de Michel Piquemal retranscrit réellement l'histoire émouvante et tragique qu'est celle de King Kong.

Cet ouvrage diffère complètement de celui d'Anthony Browne. Il est plus dynamique, plus aisé à appréhender et plus simple à lire. Le dessin, moins réaliste et moins proche de l'art naïf pourront donner lieu à des séances d'Art Visuel très intéressantes. Il pourra donc être un complément idéal à la mise en réseau d'ouvrages de littérature de jeunesse. Le public visé n'est pas le même puisqu'il est destiné à des enfants à partir de 7 ans, ce qui n'empêchera pas de le lire avec délectation même à 11 ans.

Dans ces deux albums la trame narrative en trois actes du film est respectée : la rencontre de Denham et de Darow à New-York, l'arrivée à Skull Island, le retour à New-York. Il est à noter que l'ellipse concernant la capture de King Kong et du voyage de retour est également préservée. Seul le film de 2005 est explicite à ce propos. Nous pouvons toutefois remarquer que les deux auteurs de ces adaptations à destination d'un jeune public ne s'appesantissent pas sur le chaos provoqué par le gigantesque gorille sur la ville de New-York. La destruction du tramway - scène spectaculaire nettement mise en avant dans la bande-annonce originale du film - n'y apparaît pas, le combat avec les avions est totalement occulté des illustrations de l'ouvrage de Piquemal, seul le texte y fait allusion. Nous pouvons y voir clairement une certaine empathie pour le géant même si son aspect destructeur et sauvage apparaît dans les illustrations lors du passage de l'équipage à la recherche d'Ann Darow sur le ravin où certains des personnages y tombent.

44 Piquemal, M. (2004). Op cit. p. 33

45 Ibid.

3. Proposition pédagogique : un exemple de séquence pour des élèves de cycle 3

3.1 Introduction

Nous en arrivons à la dernière partie du mémoire qui laissera entrevoir les possibilités offertes par *King Kong* et ses adaptations à son exploitation en classe.

Le film de 1933 et toutes ses références pourront être l'appui culturel d'une séquence mettant en œuvre la pédagogie de projet dans tous ses aspects.

Il sera particulièrement judicieux de le proposer dans le cadre du dispositif national « École et cinéma », qui propose le visionnage dans une salle de cinéma partenaire, de l'œuvre de Schoedsack et Cooper en VOST à destination des élèves de cycle 3. Celui-ci ayant lieu en début de cinquième période, il sera aisé de préparer les élèves une partie de l'année scolaire à cette projection qui pourra être le point d'orgue du travail collectif effectué en classe. Un tel projet sera l'occasion de travailler de façon transversale et interdisciplinaire de multiples disciplines enseignées à l'école élémentaire.

Nous en avons évoqué quelques-unes précédemment : l'histoire et l'histoire des arts, le français, les sciences, les arts visuels, L'éducation musicale. Il y a aussi les mathématiques (durées et géométrie) et les TICE qui pourront permettre aux élèves de réaliser des petits films d'animation.

J'avais prévu cette année de mettre en place la séquence que je vais vous proposer ici, surtout après avoir appris l'année dernière que *King Kong* serait au programme du dispositif « École et cinéma » en 2015. Je pensais à ma classe de Sauzet (CM1/CM2), pour laquelle j'avais en charge l'enseignement des Arts Visuels, discipline propice à l'étude d'un film. Mon poste en quart-temps en tant que professeur des écoles stagiaire ne m'en a malheureusement pas donné la possibilité pour les raisons suivantes notamment :

- Le quart-temps ne me permettait pas d'avoir suffisamment de disciplines en charge pour travailler sur le film dans le cadre de la pédagogie de projet ou de temps pour travailler sur des séances décrochées.
- Impossibilité de m'inscrire à « École et cinéma » du fait d'un éloignement géographique trop important et d'un budget déjà clos.
- Redondance avec un projet cinématographique en cours sur la Première Guerre mondiale avec une association nîmoise, ABC Caméra « L'école de l'image », spécialisée dans la réalisation de films, validé en cours de séquence sur le cinéma d'animation que j'avais commencée en septembre 2014.

Je vais donc vous présenter ici la séquence que j'avais envisagée, sans m'attarder sur sa description mais en privilégiant la réflexion didactique avec ses objectifs et enjeux. J'en détaillerai certains éléments dans les parties suivantes et notamment les quelques séances que j'ai pu mettre en œuvre sur le pré-cinéma et sur l'écriture à partir d'affiches montrées aux élèves.

Je ne serai pas exhaustif dans les possibilités pédagogiques offertes par le sujet de ce mémoire, elles dépasseraient allègrement une année scolaire, j'en privilégierai juste quelques-unes. Celles qui seront en adéquation avec la pédagogie de projet que j'ai envisagée qui devait conduire à l'élaboration de petits films d'animation. Les raisons de ce choix est qu'il est pertinent avec celui du film présenté (partiellement d'animation), qu'il permet une motivation réelle des élèves (avec un but tangible et visible par autrui) et qu'il autorise une transversalité et une pluridisciplinarité très larges.

3.2. Raisons du choix du niveau

Après avoir fait l'analyse du film *King Kong* nous pouvons constater qu'il convient idéalement à une classe de cycle 3, et plus spécifiquement de CM2 en concordance avec le programme demandé par les Instructions Officielles. Nous en verrons des extraits dans les parties suivantes.

Le projet est néanmoins adaptable dans les autres niveaux. Une séance a été testée lors de mes stages en 2013 et 2014 dans une classe de CM1 (avec la création de plusieurs animations mises en ligne) et en classe de CP/CE1 en 2013 avec une séance sur le pré-cinéma et une autre sur la réalisation de folioscopes.

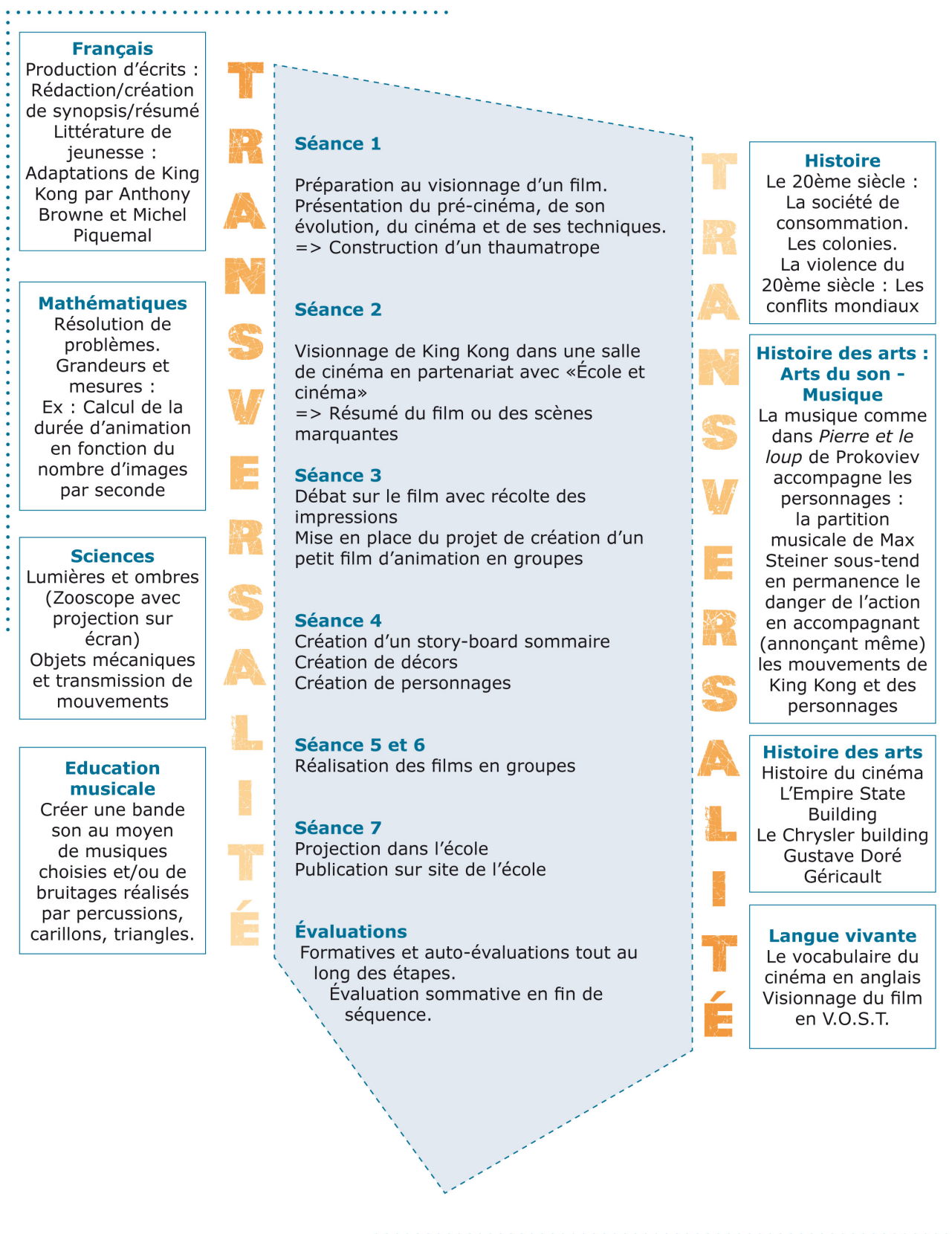
Le choix de la réalisation de films n'est pas fortuit. Le cinéma d'animation permet de contourner l'obstacle du dessin qui se pose dans le cycle 3 puisqu'il permet d'utiliser d'autres procédés de création visuelle : photo, modelage, découpage, assemblage, etc. En effet, à partir de 10 ans les enfants commencent à être réticents à dessiner, ne parvenant pas à réaliser ce qu'ils désirent. Ils peuvent par conséquent se décourager et ne plus vouloir dessiner, se comparant à d'autres élèves qui auront plus de facilités. Or le but de l'apprentissage des arts visuels à l'école élémentaire n'est pas d'en faire des dessinateurs hors pair, mais de leur donner la possibilité d'en entrevoir un aspect bien plus vaste techniquement et culturellement.

C'est pourquoi, en cycle 3, il est important de faire des propositions qui contournent l'obstacle du dessin. Mieux vaut proposer des fabrications par assemblage, pliage, collage ou par la manipulation de matériaux nouveaux.

3.3. Objectifs de la séquence

- Présenter le cinéma à travers son histoire et l'analyse de *King Kong*, film incontournable du patrimoine cinématographique.
- Apprendre le vocabulaire du cinéma et quelques-unes de ses techniques.
- Connaître les rouages du cinéma et plus particulièrement celui d'animation.
- Sensibiliser les élèves à la création contemporaine pour leur permettre « de cultiver une attitude de curiosité pour les productions artistiques, patrimoniales et contemporaines, françaises et étrangères » (*Le socle commun de connaissances et de compétences. Décret du 11 juillet 2006*, p. 18)
- Faire des réalisations concrètes mobilisant des connaissances en arts visuels et s'initier aux techniques les plus variées en arts plastiques.
- Développer le regard critique.
- Relier et utiliser l'œuvre à diverses disciplines enseignées à l'école élémentaire telles que l'histoire, le français, les sciences, la géographie ou les mathématiques.
- Production d'écrits : synopsis, scénario, résumé, rédaction.
- Mise en réseau littéraire.
- Sciences : utilisation de la lumière et des jeux d'ombres.
- Acquisition de quelques techniques des TICE avec l'élaboration de petits films qui seront projetés à l'école et/ou diffusés sur le site internet de l'école.
- Pédagogie par projet : donner un sens et une réalité tangible aux compétences acquises par les élèves et permettre de les renforcer grâce à des réalisations valorisantes et permettre d'acquérir de nouvelles compétences.

3.4. Plan de séquence



3.5. Description du tronc principal de la séquence avec ses objectifs et enjeux didactiques

La séquence qui est décrite ici permettra de toucher à toutes les compétences du deuxième palier pour la maîtrise du *socle commun du Bulletin Officiel de 2008*. Je ferai mention ponctuellement de certains extraits lors de sa présentation. Comme elle concerne essentiellement les arts visuels et l'histoire des arts, voici un extrait des Instructions Officielles :

Programme du cycle des approfondissements :

Les pratiques artistiques individuelles ou collectives développent le sens esthétique, elles favorisent l'expression, la création réfléchie, la maîtrise du geste et l'acquisition de méthodes de travail et de techniques. Elles sont éclairées, dans le cadre de l'histoire des arts, par une rencontre sensible et raisonnée avec des œuvres considérées dans un cadre chronologique. (*Bulletin Officiel Hors Série n°3 du 19 juin 2008*, p. 24)

PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS PRATIQUES ARTISTIQUES

La sensibilité artistique et les capacités d'expression des élèves sont développées par les pratiques artistiques, mais également par la rencontre et l'étude d'œuvres diversifiées relevant des différentes composantes esthétiques, temporelles et géographiques de l'histoire des arts.

1 - Arts visuels

Conjuguant pratiques diversifiées et fréquentation d'œuvres de plus en plus complexes et variées, l'enseignement des arts visuels (arts plastiques, cinéma, photographie, design, arts numériques) approfondit le programme commencé en cycle 2. Cet enseignement favorise l'expression et la création. Il conduit à l'acquisition de savoirs et de techniques spécifiques et amène progressivement l'enfant à cerner la notion d'œuvre d'art et à distinguer la valeur d'usage de la valeur esthétique des objets étudiés. Pratiques régulières et diversifiées et références aux œuvres contribuent ainsi à l'enseignement de l'histoire des arts. (*Bulletin Officiel Hors Série n°3 du 19 juin 2008*, p. 25)

L'élaboration d'un film d'animation permettra d'aborder l'invention du cinématographe par les frères Lumière d'un point de vue historique mais également technique en créant quelques objets du pré-cinéma. Notamment un thaumatrope ou un flipbook qui pourront faire comprendre le processus de l'animation image par image en se basant sur l'œuvre de Muybridge, considéré aujourd'hui comme le réel précurseur du cinéma.

3.5.1. Séance 1 et son application en classe

3.5.1.1. Objectifs

Préparer au visionnage d'un film. Présenter le pré-cinéma et ses évolutions. Montrer que toute image du cinéma est une fabrication. Comprendre comment le mouvement donne vie aux images. Comprendre le principe de réalisation d'une animation image par image et par conséquent d'un film. Compréhension de la persistance rétinienne. Faire des liens avec l'histoire des arts. Fabrication d'un thaumatrope.

3.5.1.2. Déroulement

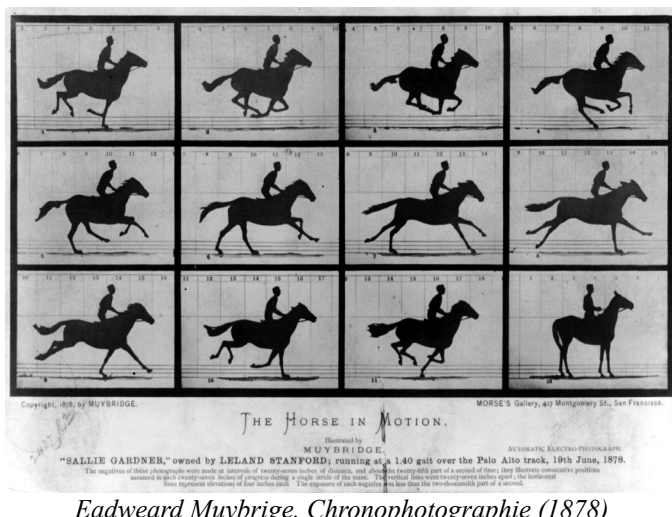
Étape 1 :

Visionnage de quelques extraits de films faits avec diverses techniques : caméra, dessins, pâte à modeler : deux films des frères Lumière, extraits de l'*Étrange Noël de M. Jack* et du *King Kong* de 1933

Étape 2 : recueil des conceptions et représentations des élèves : « Qu'est-ce que le cinéma ? Comment fonctionne-t-il ? Comment peut-on créer un film ou un dessin-animé ? »

Étape 3 : Visionnage de la chronophotographie de Muybridge image par image :

Faire défiler par des élèves la chronophotographie découpée en 12 images sur le TBI grâce au styler. Faire prendre conscience aux enfant de la notion d'images par seconde. Plus on clique vite, plus vite le cheval galope. Expliquer l'intérêt scientifique puis artistique de cet exemple. Montrer le tableau de Géricault *Le Derby d'Epsom* et en faire une comparaison avec la photo de Muybridge.



Eadweard Muybridge, *Chronophotographie* (1878)



Théodore Géricault, *Le Derby d'Epsom* (1821)

Étape 4 : Distribuer des exemples concrets, faire manipuler en petits groupes : Thaumatrope, Flip-book (folioscope), Zootrope, etc.

Étape 5 : Construction d'un thaumatrope, l'un des ancêtres du cinéma. Il s'agit d'un disque ayant un dessin différent sur chaque face. En le faisant tourner rapidement, les deux dessins se superposent créant une illusion de mouvement.

3.5.1.3. Analyse de la séance 1 testée en classe

J'ai eu l'occasion de tester cette séance les 25 septembre et 9 octobre 2014 dans ma classe de Sauzet. Ces deux séances ont permis aux élèves d'acquérir ou de consolider des compétences dans diverses disciplines :

- Histoire des arts : présentation du *Point de vue de la fenêtre*, la plus ancienne photographie conservée, réalisée par Nicéphore Niepce en 1827, visionnage du premier film des frères Lumière et *Fantasmagorie* d'Emile Cohl, considéré comme le premier dessin animé du cinéma.
- Découverte de quelques procédés du pré-cinéma : *flipbooks*, *zootropes*, etc. par petits groupes.
- Chronophotographie de Muybridge.
- Naissance du cinéma.
- Liens entre l'art et les sciences : en comparant les images de Muybridge et celles de Géricault ils ont pu constater que la science a changé considérablement le geste des artistes. A partir de ce moment les chevaux ont pu être représentés de façon réaliste.
- Arts visuels : construction d'un thaumatrope en individuel.

Il est intéressant de noter parmi la projection d'extraits de films, celui qui a été immédiatement reconnu par les élèves a été celui de *King Kong*, preuve de l'immuabilité du mythe, objet de ce mémoire.

Les élèves ont pu saisir le principe du cinéma et de sa technique : le défilement de plusieurs images fixes pour donner l'illusion du mouvement et le phénomène de persistance rétinienne. J'ai dû alléger et écourter la séquence débutée en septembre puisque nous venions d'apprendre la validation du projet cinématographique sur la Grande Guerre.

3.5.2. Autres séances : objectifs, enjeux et description

3.5.2.1. Séances 2 à 6

Séance 2 : Visionnage de *King Kong* dans le cadre d'« École et Cinéma ».

Objectifs et enjeux :

Montrer un film que les élèves n'auraient pas l'occasion de voir par eux-mêmes : film

ancien, plus diffusé au cinéma ou à la télévision, à cent lieues des productions actuelles. Faire connaître une œuvre du patrimoine culturel. Voir un film dans une vraie salle de cinéma. Devenir spectateur

Il s'agira de faire une sortie cinéma dans le cadre du dispositif « École et Cinéma ». Un accompagnement par Françoise Maurin, conseillère pédagogique en Arts Visuels est prévu. N'ayant pu en bénéficier j'ai néanmoins utilisé quelques-unes de ses propositions. Ce visionnage sera le point de départ de divers liens vers d'autres disciplines.

Séance 3 :

Objectifs : Mettre en place le projet de création d'un film d'animation

Étape 1 : Débat sur le film vu au cinéma d'après les productions individuelles écrites. Décrire ses émotions, sentiments. Qu'est-ce qui est réel, qu'est ce qui est fabriqué ? Donner quelques notions artistiques, cinématographiques, historiques sur le film et des éléments d'analyse.

Cette étape, imaginée l'année dernière, pourrait être complétée ou remplacée par une proposition de Françoise Maurin⁴⁶ :

46 Maurin F. (2015), Dossier pédagogique avant et après la projection, [Consulté le 15/06/2015]. Disponible en ligne : https://www.ac-montpellier.fr/apps/dsden30/ia30/dossiers/arts/ecolecine/ressources/fmaurin_293.pdf

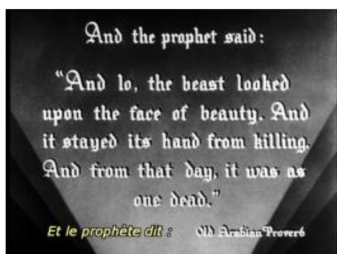
Fiche 2 Après la projection , proposition collective : échanger , débattre

Plutôt que demander aux élèves leurs ressentis et avis sur le film,

- proposer de réfléchir, d'échanger et de débattre sur la problématique de La Belle et la Bête

Consignes:

- Proposer les 2 photogrammes et le proverbe du début du film
- Et faire s'exprimer les élèves par groupe
- Puis mutualisation et échanges en collectif
- On peut aussi donner des mots clés pour lancer, relancer ou enrichir le débat



Mots-clés:

- Animal géant/monstre/humain
- Sauvage /civilisé
- Animalité/humanité
- Maître/esclave
- Bourreau/victime
- Sacré/profane

Début du film Proverbe arabe :

« Et le prophète dit : La Bête regarda la Belle. Son geste meurtrier resta suspendu . Et depuis ce jour, la Bête est comme morte . »

L'enjeu sera ici de permettre d'amener l'intertextualité avec *La Belle et La Bête* (cf. page 17).

Étape 2 : Montrer des affiches et extraits d'autres versions de *King Kong* : celle de 1976 et celle de 2005.

Étape 3 : Lancer l'idée d'un film : Chercher une idée de film. Travail en groupes de 4. Transversalité avec la production d'écrits => un synopsis ou un résumé sera fait en cours de français.

Consignes : 1, 2 ou 3 personnages maximum, limiter le nombre de décors. Durée courte. 8 images par seconde avec possibilité de doubler des images pour garder une certaine fluidité. Quelques secondes (des problèmes seront donnés en parallèle en cours de mathématiques).

Étape 4 : Analyser les propositions des élèves, collectivement. Déterminer la faisabilité en tenant compte du matériel mis à disposition. Faire émettre par les élèves plusieurs possibilités d'utilisation des arts plastiques : matériaux de récupération divers (boîtes à chaussures, cartons, branches...) peintures, photos, montages, assemblages, dessins, mannequins en bois, personnages articulés, robots, jouets...

L'intérêt sera que les élèves s'inspirent du film *King Kong* pour en donner leur version et en

concevoir une nouvelle adaptation. Il ne s'agira pas d'en faire une version complète, mais une scène de quelques secondes. La consigne qui limite le nombre de personnages et de décors est volontaire pour une question de faisabilité en classe. Il faut prendre garde à ne pas vouloir être trop ambitieux afin que les élèves puissent arriver à un résultat assez rapidement.

Séance 4

Objectif : Réalisation des story-boards, des décors, des personnages en utilisant diverses techniques plastiques.

Étape 1 : Création d'un story-board sommaire en distribuant des gabarits avec emplacements pour le dessin et pour le texte. Seules les images-clefs seront représentées.

Étape 2 : Création de décors et personnages d'après les modalités précisées à la précédente séance.

Cette séance sera proposée en ateliers tournants afin d'expliquer l'utilisation des appareils photos, des ordinateurs, logiciels, etc.

Lors de cette séance l'enjeu sera d'apporter un étoffement du vocabulaire des élèves dans le domaine du cinéma et de leur apprendre qu'un film se fait selon des protocoles bien définis, avec une préparation préalable essentielle à sa réalisation effective.

Nous présenterons le schéma suivant extrait du dossier de Marina Zvetin (n.d., p. 1)⁴⁷ qui sera collé dans le cahier de culture des enfants.

⁴⁷ Zvetina M. (n.d.). Le petit lexique du cinéma, [consulté le 14/04/2015]. Disponible en ligne : <https://www.institutfrancais.de/cinefete/9/data/petitlexiqueducinema.pdf>



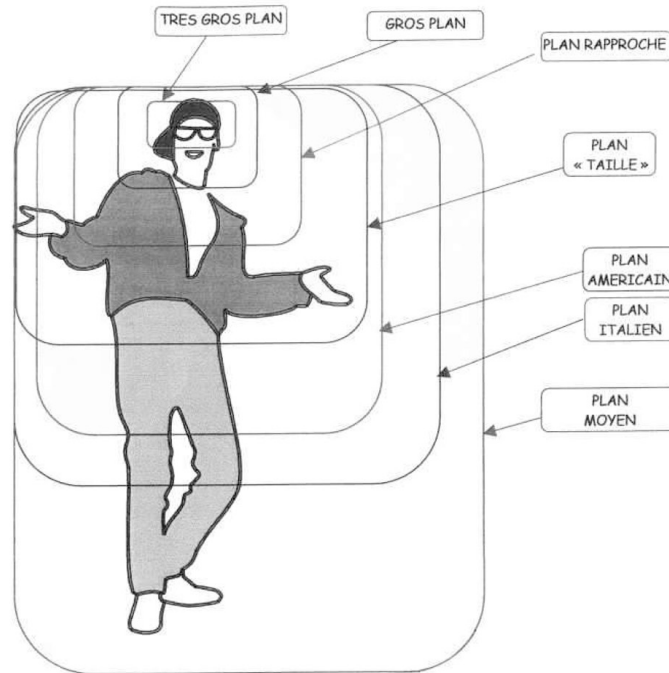
Plan d'ensemble

(photogramme extrait de *Il était une fois dans l'Ouest* de S. Leone)



Plan de demi-ensemble

(photogramme extrait de *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* de J.P. Jeunet)



Ce sera également l'occasion d'aborder certaines autres techniques du cinéma avec le vocabulaire ad hoc (Zvetina M. p. 2⁴⁸) telles que :

Photogramme : Nom des images sur une pellicule.

Cadre : Limite de l'image, portion de la réalité en deux dimension isolée par la caméra.

Champ : Portion de l'image (en trois dimensions dans le "réel") qui est délimitée par le cadre.

Hors champ : Ensemble des éléments qui ne sont pas inclus dans le champ (= visible) mais qui sont rattachés imaginairesment par le spectateur.

Contre-champ : Espace complémentaire du champ. Exemple : Dans une conversation, on voit successivement la personne qui parle (champ) et celle qui était de dos (contre-champ).

La plongée : La caméra se situe au dessus du sujet filmé. Elle engendre une forme d'écrasement du sujet qui est ainsi montré en position d'infériorité.

La contre-plongée : C'est le contraire de la plongée : la caméra se trouve en-dessous du sujet filmé. Elle donne une impression de puissance et de grandeur au personnage qui est ainsi montré en position de supériorité. (n.d., p. 2)

Il sera particulièrement intéressant d'utiliser ce vocabulaire pour décrire les illustrations des ouvrages d'Anthony Browne et de Michel Piquemal pour y retrouver ces éléments cinématographiques que l'on y retrouve, principalement dans celui de l'auteur britannique en ce qui

48 Ibid.

concerne les deux dernières définitions.

Séances 5 et 6

Objectif : Acquisition de compétences afin de réaliser un film d'animation en utilisant les TICE

Organisation en ateliers de 4 élèves, soit 6 ou 7 groupes. Ces groupes seront équipés soit d'un appareil photo et d'un trépied, soit d'un ordinateur avec webcam sur bras flexible ou visualiseur de documents du type *LadiBug*.

Les élèves fonctionneront en autonomie, l'enseignant est présent tout au long des étapes pour guider, conseiller, orienter, manipuler, etc. Ils décideront de chaque image clef et prendront les photos. Le décor sera soit une peinture soit constitué de matériaux de récupération décorés.

Les élèves en avance pourront participer au montage (avec logiciel gratuit du type Movie Maker), voire le faire eux-mêmes ou aider les autres groupes.

Les groupes disposeront de webcam ou de visualiseurs. L'utilisation du logiciel gratuit *Stop-anime* et des ordinateurs (positionnement des personnages image par image à plat sur un ou plusieurs décors réalisés sur feuilles de format raisin) permettra d'effectuer le montage de façon automatique et instantanée grâce à un logiciel très simple d'appréhension par les élèves.

Le générique de fin sera réalisé soit sur un paperboard vertical, soit sur un tableau noir ou blanc, soit avec un traitement de texte.

En se basant sur ce premier montage, les bandes sonores seront réalisées de façon transversale en séances d'éducation musicale.

L'enjeu didactique de ces séances est de mobiliser toutes les compétences acquises depuis le début de la séquence (et notamment des TICE) mais également de faire un lien avec la Compétence 7 du socle commun de 2008 :

L'autonomie et l'initiative.

L'élève est capable de :

- respecter des consignes simples en autonomie ;
- montrer une certaine persévérance dans toutes les activités ; [...]
- s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ; (*Bulletin Officiel Hors Série n°3 du 19 juin 2008*, p. 28)

3.5.2.2. Application en classe des séances 5 et 6

Il est à noter que la réalisation de deux séquences d'animations image par image a été

effectuée par les élèves de la classe de Sauzet.

Cette activité était prévue lors de la séquence initiale sur *King Kong*, mais a été finalement réalisée pour le film sur la Première Guerre mondiale. Je ne donc vais pas m'y attarder pour ne pas m'éloigner du sujet traité ici.

J'ai fourni des modèles vierges de story-boards (cf. annexe 2) à Madame Dainciart, titulaire de la classe, ainsi que des consignes concernant les décors et les personnages. Cela m'a permis de tester durant deux séances en ateliers les compétences des élèves dans la conception et la fabrication des éléments ainsi que la manipulation des outils et leur adaptation nécessaires aux animations prévues.

Les élèves ont choisi imaginé un scénario, créé les story-boards, les personnages, les décors puis réalisé les deux animations en ateliers tournants avec un appareil photo et un trépied. Grâce à une préparation a priori ils ont pu faire preuve d'une certaine autonomie et s'impliquer dans un travail de groupe avec certains d'entre eux qui ont pris la direction des opérations. Des rôles liés à ceux du cinéma ont été ainsi attribués : metteur en scène, scénariste, réalisateur, technicien, animateur, accessoiriste.

Le résultat fut à la hauteur de nos espérances puisque ces animations ont été intégrées sans difficulté au film définitif par l'équipe de l'association ABC Caméra « L'école de l'image » et la classe vient de remporter le premier prix dans le cadre d'un projet national de l'éducation nationale : « Les Petits artistes de la mémoire ».

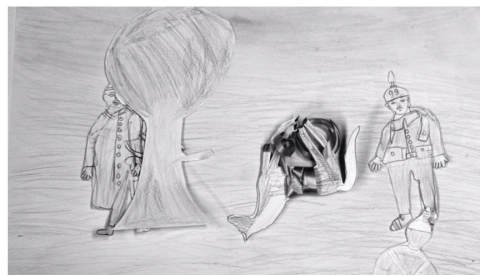
Animation 1



Animation 2



Photogrammes du film en DVD :



3.5.2.3. Séance finale et quelques extensions

Séance 7 :

Visualisation des films dans la classe, dans l'école, puis auprès des parents lors de la fête de fin d'année par exemple. Publication de tous les films sur le site de l'école.

Tout au long des étapes, il y aura des évaluations formatives et des auto-évaluations. Une évaluation sommative pourra être faite en fin de séquence : créativité du décor, de l'animation, des divers choix, fluidité de l'animation, investissement, qualité des scénarii, qualités plastiques et esthétiques, inventivité, respect des consignes. Une évaluation collective pourra être envisagée lors de la présentation en classe.

J'ai principalement axé cette séquence sur le visionnage de *King Kong* et la réalisation de petits films d'animation, mais de multiples possibilités s'offrent encore.

Ainsi le visionnage des autres versions intégrales des films sur King Kong ne sera pas possible ou pertinent mais comme l'écrivent Béatrice Barette et Isabelle Ganon dans leur proposition pédagogique⁴⁹, on pourra faire :

⁴⁹ Barette B. et Ganon I., op. cit. p. 8

analyser les affiches dans une démarche de comparaison afin de pointer les intentions des metteurs en scène successifs. (En 1933, les affiches montrent un King Kong destructeur, effrayant et emprisonnant Ann dans sa main. En 2005, l'affiche donne à voir un King Kong dans son milieu naturel et Ann apparaît libre au premier plan). (p. 5)

C'est ici que l'analyse des films faite en deuxième partie pourra être exploitée et développée (cf pages).

Ainsi que l'indiquent encore les deux auteurs, « après visionnage du film, on pourra effectuer une mise en réseau entre les différentes adaptations de *King Kong* ». Ce sera l'occasion de voir des extraits d'autres versions du film - celles de 1976 et de 2005 par exemple - et d'aborder la littérature de jeunesse dont les ouvrages analysés dans la deuxième partie de ce mémoire.

L'enjeu sera de montrer aux élèves comment ce mythe si ancien à leur échelle a pu être adapté de diverses manières tout au long du temps : médium, public ciblé, adéquation avec leur époque, modifications apportées au scénario original.

3.6. Transversalité, séances décrochées

Je viens de présenter le cœur de la séquence qui permettra aux élèves de visionner un film qu'ils n'auront peut-être jamais eu l'occasion de voir et qui aboutira à la construction de petits films d'animation. J'ai fait mention de séances transversales dont je vais détailler le déroulement de quelques-unes ci-après.

3.6.1. Le français

3.6.1.1. Rédaction

Extraits des Instructions officielles

Rédaction

- Maîtriser la cohérence des temps dans un récit d'une dizaine de lignes.
- Rédiger différents types de textes d'au moins deux paragraphes en veillant à leur cohérence, en évitant les répétitions, et en respectant les contraintes syntaxiques et orthographiques ainsi que la ponctuation. (*Bulletin Officiel Hors Série n°3 du 19 juin 2008*, p. 35)

Le verbe

- Comprendre la notion d'antériorité relative d'un fait passé par rapport à un autre, d'un fait futur par rapport à un autre.
- Conjuguer aux temps et modes déjà étudiés, ainsi qu'à l'indicatif futur antérieur, plus-que-parfait, conditionnel présent, au participe présent et passé, les verbes déjà étudiés ; conjuguer des verbes non étudiés en appliquant les règles apprises. (*Bulletin Officiel Hors Série n°3 du 19 juin 2008*, p. 36)

Objectifs de la séquence :

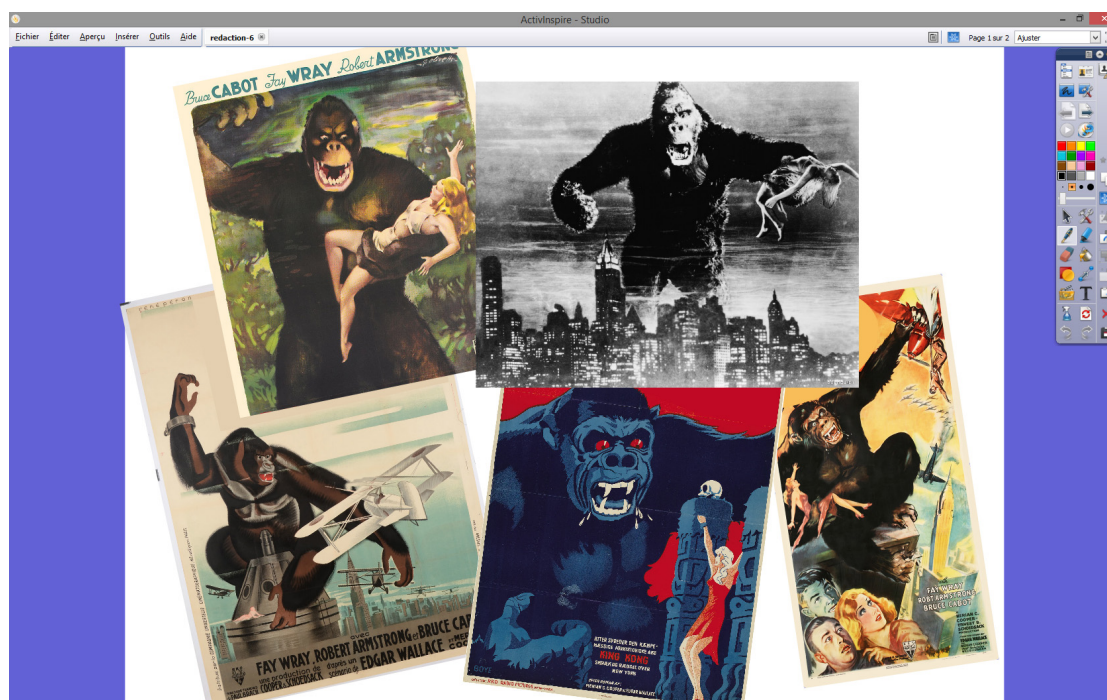
- Utiliser les temps du passé qui sont en train d'être approfondis.

- Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes en veillant à sa cohérence et au bon emploi des temps du passé composé, imparfait, plus-que-parfait, passé simple, futur antérieur, plus-que-parfait.
- Acculturation cinématographique.

N'ayant pu mettre en œuvre la totalité de la séquence prévue, j'ai néanmoins décidé de mettre en place une séquence sur *King Kong* avec mes élèves de CM2 à l'école de La Calmette.

Ayant en charge la rédaction et la conjugaison, j'ai débuté une séquence sur l'écriture en lien avec le film *King Kong* avec une première séance le 29 mai 2015. En prévision de la projection de *King Kong* de 1933 en classe en fin d'année, j'ai demandé aux élèves d'écrire un texte en se basant sur leur possible connaissance du mythe ou sur leur imagination en utilisant les temps du passé qu'ils sont en train d'approfondir.

Pour ne pas déflorer l'intrigue du film, j'ai projeté sur le TBI diverses versions de l'affiche du film de 1933 en gommant délibérément le nom King Kong.



Les élèves de CM2 de La Calmette sont à la fin de leur année scolaire et cette rédaction tombe de façon idoine pour leur permettre d'utiliser leurs diverses compétences en écriture. Je leur laisse une grande liberté d'imagination : raconter l'histoire s'ils la connaissent ou en inventer une grâce à des images qui leur sont présentées. C'est également l'occasion de mettre en pratique leurs compétences dans les temps du passé qui n'ont pas été encore véritablement exploités en rédaction,

la dernière qu'ils avaient eue à faire comportait comme consigne principale de n'utiliser que le présent de l'indicatif.

Voici le déroulement et une analyse de la première séance :

Étape 1 : Projection des affiches au TBI.

Étape 2 : Débat collectif avec recueil de leurs connaissances du mythe et les points communs présents entre les affiches.

Le nom King Kong n'est pas arrivé tout de suite. *Donkey Kong* a été le premier pseudonyme récolté. De nombreux élèves connaissaient l'existence de ce primate mais à travers les jeux vidéos. Certains d'entre eux ont vu le film, mais impossible de savoir quelle version. Probablement celle de 2005 d'après leurs témoignages.

Il est d'ores et déjà intéressant de se rendre compte que le mythe est encore présent dans l'esprit d'enfants de 11 ans. Il s'agit maintenant d'aller plus avant dans l'acculturation des élèves.

Les points communs qui ont été relevés ont permis de lister le vocabulaire suivant :

Jeune fille - singe - bouche ouverte - jungle – New York - Brouillard - Amoureux - Avions - Géant - Building.

Ensuite j'ai noté les consignes de l'écriture d'une rédaction :

« Écrire une rédaction de 15 lignes maximum au passé uniquement (imparfait, passé simple, passé composé, plus-que-parfait...). »

Les élèves ont été prompts à se mettre au travail, mais l'analyse des écrits ne pourra pas être totalement présentée dans ce mémoire faute de temps. Il est à noter qu'un de mes élèves m'a dit que ce serait intéressant de regarder la bande-annonce du film. Elle pourrait en effet offrir à des élèves à court d'idées un levier de déblocage.

Dans une deuxième séance, le 5 juin, j'ai continué la séquence en leur montrant deux bandes-annonces du film : la version américaine sous-titrée présentant surtout la présence d'un King Kong dévastateur à New York. Pour ne pas faire abstraction de l'origine du gorille j'ai également projeté la bande-originale française qui montre Skull Island, la grande muraille en bois, les indigènes et d'autres monstres îliens.

Sept élèves avaient déjà terminé leur premier jet à l'issue de cette séance. Je les ai ramassés et lus. Je vais en faire une analyse rapide venant seulement de les récolter.

Alors que nous n'avions pas encore visionné le film, quatre d'entre eux ont rédigé une rédaction très proche de l'histoire originale.

Chloé (cf annexe 3) l'a résumée de façon quasiment complète. Le terme *mythe* y apparaît déjà. Je lui ai demandé si elle avait vu le film chez elle, elle me répondit que non. Elle s'était en revanche inspirée d'un résumé qu'elle a trouvé sur Internet. Le film a éveillé son intérêt, cela se voit, elle ne s'est pas contentée de recopier un résumé récolté, mais elle a bien raconté l'histoire avec ses propres mots.

Une de ses pairs, Lorane (cf annexe 4), a également résumé l'histoire d'une façon assez complète, avec quelques détails supplémentaires : « De temps en temps les hommes devaient se sacrifier pour le nourrir ».

Elle m'a dit en avoir parlé à sa mère qui lui a raconté l'histoire de façon assez détaillée.

Les écrits de Chaïnez et de Raquel sont une version assez proche du scénario original également.

Albane (cf annexe 5) a rajouté de nouveaux éléments : La huitième merveille du monde, les avions, Ann (actrice principale du film), Empire State Building.

Le nom du gratte-ciel américain était déjà connu d'elle, puisqu'elle l'avait donné lors de la première séance. J'y avais d'ailleurs fait une petite parenthèse en expliquant ce qu'il représentait et en l'écrivant au tableau. Je n'ai pas eu le temps de la questionner mais il est fort probable que les autres références aient émergé des bandes-annonces qui y apparaissent en gros caractères de façon bien marquée.

Les autres rédactions récoltées sont des histoires inventées (cf annexes 6 et 7). Deux d'entre elles parlent de savants et d'expériences faites sur un singe pour la transformer en géant ou le rendre furieux. L'imaginaire et les références propres aux élèves seront très intéressantes à développer.

Je n'ai pour l'instant que peu de matériau à analyser, mais je peux déjà constater cela :

- La motivation est grande, jamais des élèves n'ont écrit autant en si peu de temps.
- Les consignes liées au temps de conjugaison ont été respectées, nous y trouvons de l'imparfait, du plus-que-parfait, du passé simple et du passé composé.
- Les phrases sont plus complexes et plus développées qu'auparavant même chez les élèves en difficulté. On y trouve notamment bien plus d'adjectifs que d'habitude alors que la grille d'évaluation comportant une ligne à ce propos ne leur a pas été fournie.

J'avais déjà remarqué que la majorité des élèves appréciaient énormément les séances de rédaction, mais cette fois-ci l'engouement fut nettement plus grand. La facilité à écrire est plus

décomplexée, plus naturelle. Est-ce la liberté plus grande laissée aux élèves avec des consignes cette fois-ci moins cadrées ? Sont-ce les images montrées ? Le débat mené en classe ? Le sujet abordé qui laisse entrevoir la possibilité de laisser court à une grande imagination ?

Ce premier test est encourageant et laisse entrevoir que si *King Kong* a déjà été l'objet de nombreuses exploitations en classe, ce n'est pas un hasard.

3.6.1.2. Lecture et littérature

Extraits des Instructions officielles

CM1 - Lecture :

- Lire silencieusement un texte littéraire ou documentaire et le comprendre (reformuler, résumer, répondre à des questions sur ce texte).
- Repérer dans un texte des informations explicites et en inférer des informations nouvelles (implicites).
- Dans un récit ou une description, s'appuyer sur les mots de liaison qui marquent les relations spatiales et sur les compléments de lieu pour comprendre avec précision la configuration du lieu de l'action ou du lieu décrit.
- Comprendre l'usage de l'imparfait et du passé simple dans un récit, du présent dans un texte scientifique ou documentaire.
- Saisir l'atmosphère ou le ton d'un texte descriptif, narratif ou poétique, en s'appuyant en particulier sur son vocabulaire.
- Participer à un débat sur un texte en confrontant son interprétation à d'autres de manière argumentée.
- Effectuer des recherches, avec l'aide de l'adulte, dans des ouvrages documentaires (livres ou produits multimédia).

CM2 Lecture :

- Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia).
(*Bulletin Officiel Hors Série n°3 du 19 juin 2008*, p. 35)

CM2 - Littérature :

- Lire au moins cinq ouvrages dans l'année scolaire et en rendre compte; choisir un extrait caractéristique et le lire à haute voix.
- Expliciter des choix de lecture, des préférences.
- Raconter de mémoire une œuvre lue; citer de mémoire un court extrait caractéristique.
- Rapprocher des œuvres littéraires, à l'oral et à l'écrit.
(*Bulletin Officiel Hors Série n°3 du 19 juin 2008*, p. 36)

Objectifs :

- Mise en réseau avec des ouvrages de littérature de jeunesse analysés en partie deux.
- Intertextualité (avec *La Belle et La Bête*).
- Lecture spontanée d'ouvrages en relation avec le thème abordé.
- Intericonicité.
- Acculturation.
- Double narration entre le texte et les images.

A l'issue de la projection du film de 1933, un travail sur les ouvrages d'Anthony Browne et de Michel Piquemal pourra être axé sur leur double narration notamment. Une analyse complète a été faite dans la deuxième partie de ce mémoire (cf. pages ...), j'en réutiliserai certains éléments seulement pour cerner les objectifs et enjeux didactiques.

Nous avons évoqué les dessins de ces albums qui dissimulent des trésors d'inventivité que l'enseignant pourra faire découvrir aux élèves tout en développant une acculturation propre au monde du septième art. Il ne faudra pas perdre de vue l'intertextualité qui est présente aussi bien dans l'album d'Anthony Browne que dans le film, un autre mythe, celui de *La Belle et la Bête*.

Comme nous l'avons écrit dans la deuxième partie, un des intérêts pédagogiques de cette séquence sera de pouvoir mettre en relation les images du film et les illustrations des albums de Browne et Piquemal, pour analyser les mécanismes de l'adaptation sur le plan visuel et au niveau du texte. Cela permettra aux élèves en difficulté de s'approprier plus facilement l'histoire narrée ou d'y déceler les touches d'humour qu'Anthony Browne a voulu apporter à son album pour dédramatiser l'histoire tragique écrite.

L'enjeu pédagogique présent ici est également de confronter les élèves à la lecture d'un récit construit entièrement au passé et ainsi de leur faire mettre le doigt de façon tangible sur la cohérence entre le passé simple et l'imparfait. L'ouvrage d'Anthony Browne leur présentera également le présent de l'indicatif sous la forme de dialogues.

Nous pourrions donc leur proposer un dernier jet de leur rédaction en tenant compte de ces éléments essentiels de l'écriture d'un récit au passé.

Ces ouvrages seront également l'objet de la comparaison avec le film visionné en salle de cinéma et notamment de leur trame narrative : « Que reste-t-il de l'histoire originelle ? Quelque chose a-t-il été rajouté, enlevé, transformé ? ».

Ce sera l'occasion de faire découvrir aux élèves ce qu'est une adaptation (ellipses, condensation, expansion), de leur faire découvrir que *King Kong* fut le premier film considéré comme source d'inspiration pour des écrits, contrairement à ce qui se faisait à l'époque de sa sortie.

Concernant *La Belle et la Bête* il sera intéressant de se baser sur une autre proposition pédagogique de Françoise Maurin⁵⁰ qui permettra également aux élèves d'établir des liens entre les deux mythes et les films de Jean Cocteau et de Mérian C. Cooper et Ernest Beaumont Schoedsack.

50 Maurin F. (2015), *Dossier pédagogique avant et après la projection*, [Consulté le 15/06/2015]. Disponible en ligne : https://www.ac-montpellier.fr/apps/dsden30/ia30/dossiers/arts/ecolecine/ressources/fmaurin_293.pdf

Fiche 6 bis Activité plastique KING KONG et la Belle et La Bête

Consignes: Mettre en lien plastiquement le film de Cocteau *La Belle et la Bête* et KING KONG

- Photocopier les photogrammes suivants en A5
- Chaque élève en choisit 4, 2 par film
- Par différents procédés plastiques, découper, coller, isoler, prolonger, superposer, dessiner, écrire..., faire une composition plastique qui relie les 2 « Belle » et les 2 « Bête »
- Insérer plastiquement les titres des 2 films

Matériel: feutres noirs, crayons gris, mine de plomb, lavis encre de chine, papier calque, canson ...



La séance proposée touche aux Arts Visuels, mais elle pourra être réadaptée, et servira surtout de prétexte à faire découvrir le mythe de *La Belle et la Bête* aux élèves par une lecture de l'œuvre de Gabrielle-Suzanne de Villeneuve ou de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont (qui fait partie de la *Liste de référence des ouvrages de littérature de jeunesse pour le cycle 3 - révision 2007*) et de rechercher d'autres adaptations.

L'enjeu pédagogique sera de permettre aux élèves de continuer la mise en réseau qu'ils ont commencé en classe de CE2, c'est-à-dire « Établir des relations entre des textes ou des œuvres : même auteur, même thème, même personnage, etc. » (*Bulletin Officiel Hors Série n°3 du 19 juin 2008*, p. 35) et bien évidemment de lire par eux-mêmes des ouvrages littéraires.

3.6.2. Histoire

Extraits des Instructions Officielles :

Le XXème siècle et notre époque

La violence du XXème siècle :

- les deux conflits mondiaux ;
- l'extermination des Juifs et des Tziganes par les nazis : un crime contre l'humanité.

La révolution scientifique et technologique, la société de consommation.

(*Bulletin Officiel Hors Série n°3 du 19 juin 2008*, p. 25)

Le XXème siècle et notre époque

Les révolutions scientifiques et technologiques au XXème siècle, la société de consommation [...]

- À partir de documents de nature différente (publicité, affiche, graphique, extrait de film de fiction,

photographie), prendre conscience du développement de la société de consommation.
Vocabulaire : croissance, informatique, société de consommation, crise économique, développement durable. (*Bulletin Officiel Hors Série n°1 du 5 janvier 2012*, p. 25)

La France dans une Europe en expansion industrielle et urbaine : les colonies, l'émigration
- À partir de cartes, d'images et de différents témoignages ou exemples, savoir que la France, comme d'autres puissances européennes, conquiert de nouvelles terres et met en place dans les pays conquis des lieux spécialisés de production en utilisant la main d'œuvre indigène et importe des produits tropicaux (sucre, café...)
- Savoir que la France est un des grands pays colonisateurs et que l'Europe est une terre d'émigration.
Vocabulaire : colonie, métropole, émigration (*Bulletin Officiel Hors Série n°1 du 5 janvier 2012*, p. 24)

Objectifs :

- Expliquer l'avènement d'Hitler et la violence du début du vingtième siècle pour amorcer l'étude de la Seconde Guerre mondiale.
- Expliquer l'industrialisation galopante qui envahit la société.
- Rappels sur le rôle colonisateur de la France vu au CM1.

Le film de Cooper et Schoedsack permettra d'établir de nombreux liens avec le programme d'histoire et d'histoire des arts du troisième cycle lors de séances décrochées. Ainsi l'explication du contexte historique et la mise en abyme du film (cf. pages) permettront d'effectuer une comparaison entre le film et les événements contemporains à celui-ci et d'étoffer les connaissances et les représentations des élèves.

Même si l'entre-deux-guerres n'est pas spécifiquement au programme il sera utile de parler de l'année 1933, celle qui coïncide avec la sortie de *King Kong* et des pleins pouvoirs remis entre les mains d'Hitler. Elle sera de la sorte facilement mémorisée et servira de point d'appui pour introduire le deuxième conflit mondial du vingtième siècle.

La page 17 de l'album d'Anthony Browne (cf image page 29) permettra de faire un lien avec les « sauvages » montrés dans les cirques (Barnum), de parler de l'exposition coloniale de 1931 qui fait le lien avec le programme de CM1. Il sera intéressant de signaler que le film a un lien très fort avec le colonialisme d'alors puisque Denham est tout d'abord parti pour faire un film sur les indigènes de *Skull Island* qui sont présentés comme étant barbares et sauvages. C'est la vision de certains peuples que pouvaient avoir les pays occidentaux à cette époque.

3.6.3. Histoire des arts

Le XIXème siècle

- Une architecture industrielle (une gare). Urbanisme : un plan de ville. [...]
- Quelques œuvres illustrant les principaux mouvements picturaux (romantisme, réalisme, impressionnisme) ; un maître de la sculpture ; un court-métrage des débuts du cinématographe ; des

photographies d'époque. (*Bulletin Officiel Hors Série n°3 du 19 juin 2008*, p. 26)

En histoire des arts (outre ce dont nous avons déjà parlé) ce sera l'occasion de faire un travail sur les arts de l'espace (Architecture) et de faire découvrir aux élèves un gratte-ciel semblable à l'Empire State Building, le Chrysler Building et son architecte, qui sont recensés dans les ressources officielles pour faire la classe à l'école (*Liste d'exemples d'œuvres (2009)*, p. 5) : « Habitat : Gratte-ciel américain, première moitié du XXe siècle : William Van Alen, le Chrysler Building (New York) ». Ces deux buildings pourront être l'objet de séances d'Art Visuel et l'occasion d'aborder ainsi l'« Art déco ».

Comme nous l'avons écrit dans la première partie il sera opportun de montrer l'origine probable du mythe : des photos de statues d'Emmanuel Frémiet : *Le Gorille enlevant une femme*. (cf photos en page 11).

Les œuvres contemporaines à l'année de sortie de *King Kong* dont j'ai fait mention également dans la première partie seront présentées en parallèle tout au long de la séquence : Arnold Boecklin (cf page 20) et Doré (cf Annexe 1).

Nous pourrons également présenter l'art naïf grâce aux œuvres du Douanier Rousseau (cf page 26) dont certaines pourront être une inspiration pour la création des films d'animation.

3.6.4. Autres disciplines

Langue vivante

La version de *King Kong* projetée aux enfants par le dispositif « *École et Cinéma* » est, nous l'avons mentionné, en V.O.S.T. L'intérêt est bien évidemment de voir le chef d'œuvre dans son authenticité en conservant l'ambiance originelle.

La majeure partie des dialogues ne sera pas comprise par les élèves, mais heureusement les images sont parlantes. Elles permettent une double narration tout comme les albums analysés dans cette étude. L'intérêt et enjeux des sous-titres est également de permettre aux élèves de lire et donc de renforcer leurs compétences dans le domaine de la lecture. Il sera intéressant de revoir des extraits a posteriori en classe en analysant certains photogrammes sous-titrés.

Sciences :

En sciences, outre le phénomène de persistance rétinienne, nous pourrons travailler sur les

compétences concernant les lumière et les ombres déjà commencé au CE2 :

Cours élémentaire deuxième année

- Connaître les conditions d'obtention d'une ombre.
- Savoir qu'à plusieurs sources lumineuses correspondent plusieurs ombres.

Cours moyen première année

- Savoir expliquer la variation de la forme de l'ombre d'un objet en fonction de la distance source lumineuse/objet et de la position de la source lumineuse.

Cours moyen deuxième année

- Mobiliser ses connaissances sur Lumières et ombres pour comprendre et expliquer le phénomène de phases de la Lune. (*Bulletin Officiel Hors Série n°1 du 5 janvier 2012*, p. 24)

La séance entreprise en septembre 2014 m'a permis de consolider le vocabulaire sur la lumière et les ombres vu au CE2 (« Vocabulaire : lumière, ombre, écran, source lumineuse ») et ainsi d'amorcer la séquence qui a permis aux élèves de « comprendre et d'expliquer le phénomène de phases de la Lune. »

Mathématiques

Grandeurs et mesures : les durées.

Programme :

Les durées : unités de mesure des durées, calcul de la durée écoulée entre deux instants donnés.

La résolution de problèmes concrets contribue à consolider les connaissances et capacités relatives aux grandeurs et à leur mesure, et, à leur donner sens. À cette occasion des estimations de mesure peuvent être fournies puis validées.

(*Bulletin Officiel Hors Série n°3 du 19 juin 2008*, p. 23)

Progressions :

- Calculer une durée à partir de la donnée de l'instant initial et de l'instant final.

(*Bulletin Officiel Hors Série n°3 du 19 juin 2008*, p. 39)

En CM2, les compétences sur la notion de durée est approfondie. La réalisation de films d'animations contribuera « à consolider les connaissances et capacités relatives aux grandeurs et à leur mesure, et, à leur donner sens » (*Bulletin Officiel Hors Série n°3 du 19 juin 2008*, p. 23).

Ainsi si les élèves connaissent le nombre d'images par seconde nécessaire à la réalisation de leur film d'animation ils pourront faire des estimations sur la durée totale de celui-ci. L'enjeu didactique en mathématiques est donc de donner du sens à des compétences à acquérir. Les manuels ne sont d'ailleurs pas exempts d'exercices allant dans ce sens. En voici deux exemples extraits du manuel utilisé en classe : *Outils pour les maths*⁵¹ (2011, p. 139).

51 Carle S. et Ginet S. (2011). *Outils pour les maths*. Paris : Magnard

Calculer des durées

10* Le film *Alice aux pays des merveilles* est projeté dans plusieurs salles. Isabelle choisit la séance qui commence à 14 h 15 et se termine à 16 h 10.
Quelle est la durée du film ?

12* Un film défile à la vitesse de 24 images par seconde. Quelle est la durée (en secondes puis en minutes) d'un dessin animé qui projette 7 200 images ?

Utilisation des TICE

En fil rouge, l'utilisation des TICE sera implicite puisqu'elles seront l'outil indispensable à des recherches documentaires, à la vision d'extraits cinématographiques, à l'élaboration des films d'animations, du montage sonore, de la création des story-boards, synopsis ou autres scénarii. L'alternance entre les technologies du numérique et techniques traditionnelles sera assurée par un discernement lucide et éclairé de l'enseignant.

Conclusion

Nous venons de voir quelques pistes pédagogiques qui peuvent être proposées à des élèves de cycle 3 après une analyse du film *King Kong* et de quelques-unes de ses adaptations.

Les questions posées pour l'élaboration de la problématique trouvent une réponse. Il semble ainsi pertinent de leur faire découvrir l'œuvre cinématographique en amont, puis de l'utiliser comme base pour faire des liens avec diverses disciplines au programme en aval. Elle servira à illustrer nombre d'autres séances telles que décrites dans la troisième partie de cette étude et permettra de donner aux élèves divers repères en s'appuyant régulièrement sur *King Kong* et ses adaptations.

Il sera sage de lire les adaptations en littérature de jeunesse après visionnage du film pour ne pas en dévoiler la fin. Mais comme certains élèves choisiront d'en lire des exemplaires quoi qu'il en soit, de faire des recherches ou de poser des questions à leurs parents, et comme elles sont ardues à trouver, il sera certainement nécessaire d'en laisser quelques albums de Browne et de Piquemal à leur disposition pour qu'ils puissent s'en saisir.

D'un autre point de vue, comme ce sont des adaptations qui leur sont destinées, elles leur permettront d'appréhender plus facilement un film qui était adressé aux adultes. La fin connue d'un élève se répandra probablement comme une traînée de poudre dans la classe. C'est évidemment à tester en classe, nous trouvons ici une des limites de ce travail de recherche.

Nous l'avons vu les pistes sont vastes. Si on entreprend d'utiliser le mythe King Kong pour un enseignement à l'école on peut toucher à toutes les compétences du Socle Commun de Compétences et de Culture. Il faudra toutefois prendre garde à ne pas prévoir une utilisation trop longue et trop développée du sujet sous peine de lasser rapidement les élèves. Le mythe est toujours présent dans notre culture, il va falloir prendre le parti de bien sélectionner ce que l'on veut en faire sans vouloir être trop ambitieux.

Ainsi un travail d'écriture pourrait être suffisant sans vouloir en faire un film d'animation, projet qui demande énormément de ressources et de temps et qui pourrait conduire à se focaliser sur le résultat sans prendre le temps de se servir juste avec parcimonie de ce qu'offre ce film.

En tous les cas le choix de *King Kong* comme point de départ vers de multiples développements de compétences chez des élèves est réellement pertinent. D'autres œuvres pourraient conduire à une telle pluridisciplinarité, mais intéresseront-elles autant les élèves ?

Bibliographie

Andrevon J.-P. (1977). Critiques sur King Kong de Delos W. Lovelace, [consulté le 15/05/2015].

Disponible en ligne : <http://www.noosphere.com/icarus/livres/niourf.asp?numlivre=2146565517>

Baetens J. (2006). « La novellisation contemporaine en langue française » In Ce que le cinéma fait à la littérature (et réciproquement), *Fabula-lhT*, n°2, [consulté le 16/03/2015]. Disponible en ligne : <http://www.fabula.org/lht/2/baetens.html>

Barette B. et Ganon I. CPAV IA Rouen (n.d.), *Pistes d'exploitation avec les élèves sur King Kong* [consulté le 20/12/2014]. Disponible sur le web : <http://menustravaux.fr/images/KinKong/kingkong.pdf>

Bonavero M.- M. (n.d.). Amour profane, Amour sacré : Deux lectures du conte de Psyche. [Consulté le 10/06/2015]. Disponible en ligne : www.apfla-cpl.com/telechargement/psyche_amour_profane_sacre.doc

Browne, A. (1994). *King Kong*. Paris : L'école des loisirs

Browne, A. (1998). *Une histoire à quatre voix*. Paris : L'école des loisirs

Browne, A. (2008). *Petite Beauté*. Paris : Kaléidoscope

Carle S. et Ginet S. (2011). *Outils pour les maths*. Paris : Magnard

De Villeneuve Gabrielle-Suzanne (2014). *La Belle et la Bête*. Paris : Gallimard

Genin M., July S., Perrin L. (2010). *Un film et son époque : Il était une fois... King Kong*, [Reportage télévisé, dernière diffusion le 08/07/2013]. France Cinq.

Guesdon M. (2006), *Des pistes de réflexion pour l'étude d'albums au cycle 3*, [Consulté le 20/12/2014]. Disponible en ligne : <http://sitecoles.formiris.org/>

Leguèbe E. (2005). *Cinéguide, 26 000 films de A à Z*. Paris : Omnibus.

Leprince de Beaumont J.-M. (2011). *La Belle et la Bête*. The Planet Books

Liandrat-Guigues Suzanne (2005). *Une fable cinématographique* in King Kong 1933 [DVD],
Éditions Montparnasse.

Lovelace, D. W. (2005). *King Kong*. Paris : Libro

Maurin F. (2015), *Dossier pédagogique avant et après la projection*, [Consulté le 15/06/2015].
Disponible en ligne : https://www.ac-montpellier.fr/apps/dsden30/ia30/dossiers/arts/ecolecine/ressources/fmaurin_293.pdf

Ministère de l'éducation nationale et du ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche.
(2008). *Bulletin Officiel Hors série n°3 du 19 juin 2008*. Paris : Ministère de l'éducation nationale

Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et de la vie associative.(2007). *Liste de référence des ouvrages de littérature de jeunesse pour le cycle 3 - révision 2007*. Paris : Ministère de l'éducation nationale

Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et de la vie associative (2012). *Bulletin Officiel Hors série n°1 du 5 janvier 2012*. Paris : Ministère de l'éducation nationale

Ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche (2006). *Le socle commun de connaissances et de compétences. Décret du 11 juillet 2006*. Paris :
Ministère de l'éducation nationale

Ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche (2009). *Liste d'exemples d'œuvres, Septembre 2008 (mise à jour oct. 2009)*. Paris Ministère de l'éducation nationale

Penhouet (2014), « DETOURNEMENT:Heartfield: 'Hitler Surhomme.... » H.D.A 3em (version courte) ». *Histoire des arts, ni l'un ni l'autre*. [consulté le 20/12/2014]. Disponible en ligne : <http://lewebpedagogique.com/penhouet/2014/10/17/detournementheartfield-surhomme-h-d-a-3em-version-courte/>

Piquemal, M. (2004). *King Kong*. Paris : Albin Michel Jeunesse

Poslaniec C., Houyel C. et Lagarde H. (2005). *Comment utiliser les albums en classe, cycle 1, 2, 3*. Paris : Retz

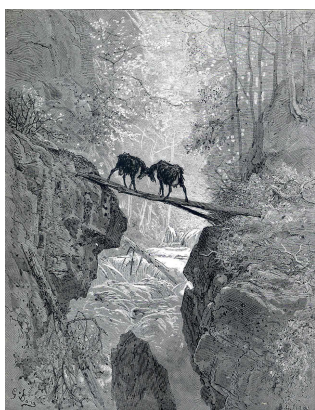
Tesson C. (2008). « Île, elle et lui. », *Cahier de note sur...* Paris : Les enfants de cinéma

Zvetina M. (n.d.). *Le petit lexique du cinéma*, [consulté le 14/04/2015]. Disponible en ligne : <https://www.institutfrancais.de/cinefete/9/data/petitlexiqueducinema.pdf>

Annexes

Annexe 1 : Le ravin de King Kong

Le ravin tel qu'il est représenté par Gustave Doré et par les auteurs des adaptations de *King Kong* mentionnées dans ce mémoire.



Gustave Doré. *Les Deux Chèvres* (1693)



Photogramme du film *King Kong* (1933)

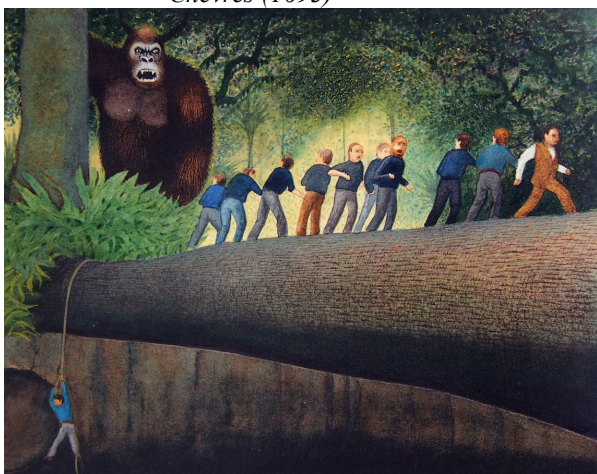


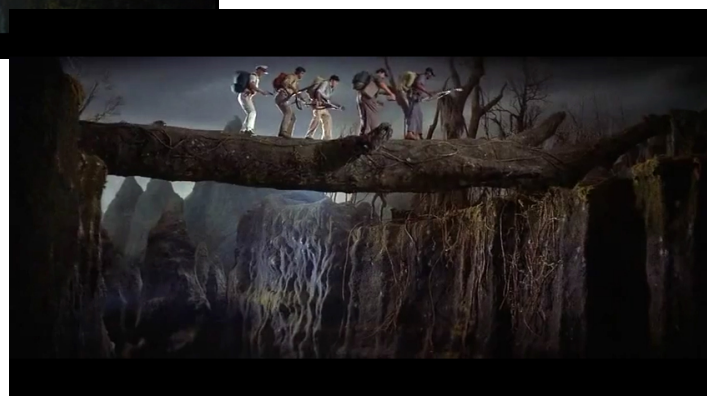
Illustration de A; Browne, p. 50 (1994)



Illustration de M. Piquemal, p. 27 (2004)



Photogramme du film *King Kong* de 2005



Photogramme du film *King Kong* de 1976

Annexe 2 : Modèle de storyboard

Plan ____	Action
	Son
Plan ____	Action
	Son
Plan ____	Action
	Son

Annexe 3 : Production d'élève 1

Chloé 29 mai 2015

Rédaction 6

Invente une histoire en t'inspirant des affiches vues en classe ou raconte-la si tu la connais.

Consignes :

- 15 lignes maximum
- Utilise le passé uniquement (imparfait, passé simple, passé composé, etc.).

Un acteur voulait tourner un film mais il lui manquait une actrice. Ils se rendirent ensuite sur une île que l'on croyait être un mythe. Une fois sur l'île l'actrice se fit kidnapper par des indigènes qu'ils ont ensuite offert à King Kong.

Mais le gigantesque animal n'a pas mangé l'actrice car il était tombé amoureux mais quand les autres acteurs ont retrouvé Ann ils ont capturés le gorille et l'ont ramené à New-York.

Le jour de la présentation du gorille il prit peur et s'enfuit.

Les hommes décidèrent de le tuer et Ann voulait le protéger

mais elle ne réussit pas.

Annexe 4 : Production d'élève 2

28/05/2015

Prédaction n°6 :

Invente une histoire en t'inspirant des affiches vues en classe ou raconte-la si tu la connais.

Consignes: - 15 lignes maximum
- Utilise le passé uniquement (imparfait, passé simple, passé composé, etc...)

- 1 C'est l'histoire d'un cinéaste qui décida de partir sur une
- 2 île pour tourner un film. Lorsque lui et son équipe
- 3 arrivèrent sur l'île, ils découvrirent des indigènes qui
- 4 vivaient là-bas et également un énorme gorille.
- 5 surnommé : King-Kong. De temps en temps, les
- 6 hommes devaient se sacrifier pour le nourrir. Puis les
- 7 hommes décidèrent de donner en sacrifice Ann (l'actrice
- 8 principale du film). Mais avant de la dévorer, il tomba
- 9 sous son charme. Un qui était extraordinaire, les hommes
- 10 décidèrent de l'emmener à New York dans un zoo.
- 11 Mais il s'échappa et sema la terreur dans tout New
- 12 York. Pour le calmer, Ann revint vers lui. Il monta
- 13 en haut d'une tour avec elle.

Annexe 5 : Production d'élève 3

Album Rédaction n°6

Vendredi 29 mai Tréante hi une histoire en t'inspirant des affiches vues en classe ou raconte-la si tu la connais.

Consignes:

- 15 si lignes maxi
- Utilise le passé uniquement (imparfait, passé simple, passé composé etc.)

1 Il était une fois un ~~gros~~ gorille surnaturel il se
2 nomait King Kong. Les hommes hommes vou les
3 le tuer parce que c'était la 8ème merveille du monde
4 si il le tuer ils deviendraient riches. King Kong
5 partit de sa jungle pour aller à New-York. Il
6 haïssait les hommes mais un jour il ^{se} tombait
7 tombé sur une jeune femme belle. Il de avait
8 décidé d'aller sur L'empire State Building avec
9 la jeune femme c'était l'endroit rêvé pour
10 chasser les actions qui ~~se~~ voulaient
11 le tuer. Ils ^{ont} finisso par le tuer. Et femme
12 meurt aussi car King Kong lui a coué carer ses
13 os.

Annexe 6 : Production d'élève 4

29 mai 2015

Rédaction 6

Invente une histoire en inspirant des affiches vues en classe ou raconte-la si tu la connais

consigne

- 15 lignes maximum
- Utilis le passé uniquement (imparfait, passé simple, passé composé etc)

C^o était un singe de laboratoire qui avait reçu une piqûre. Et se transformait en géant singe. On l'avait nommé King Kong. Il se prenait pour le roi des singes. Il détestait les humains par dessus tout. Car pendant son enfance les hommes l'avaient fait vivre des expériences assez douloureuses.

Un jour dans la jungle il rencontrait une fille il tombait amoureux. La fille ~~rester~~ repartit en ville. King Kong la suivait. Il arrivait en ville et il voit des humains il détruisait la moitié de la

ville. Il vit la fille et l'attrapa d'un coup

sec. La force militaire arriva et l'emprisonna

dans une cage qui se balançaient dans l'océan.

King Kong en perdit la vie au bout de 2 jours.

Annexe 7 : Production d'élève 5

Vendredi 29 mai

Rédaction n°6

Un jour King Kong ^{tin Kong} était au Zoo et un spécialiste ^{recherchait} veut faire une expérience sur le King et il a fait une erreur et King Kong se transforme en Énorme King ! Puis, ^{c'est} il part dans la ville de New York. Une femme dîner il l'a regardé par la fenêtre ^{il} la saisie partie avec. Les gendarmes ^{étaient} sont à sa recherche il les voit ^{à vue} il commence à grimper sur des immeubles à immeubles ^{en a vue} il en voit une très grande il monte au bout il n'y a un bout une grande aiguille il n'y a. ^{il se fait tira} Il se fait tira dessus il résiste il a toujours la femme dans les mains. Elle-ci a peur. Elle crie jusqu'à en pleurer puis il décide de la lâcher elle était partie en courant. La police ne la croit pas le spécialiste vient du loin essayer de retransformer King-Kong il redescend un King normal et réparti au Zoo.