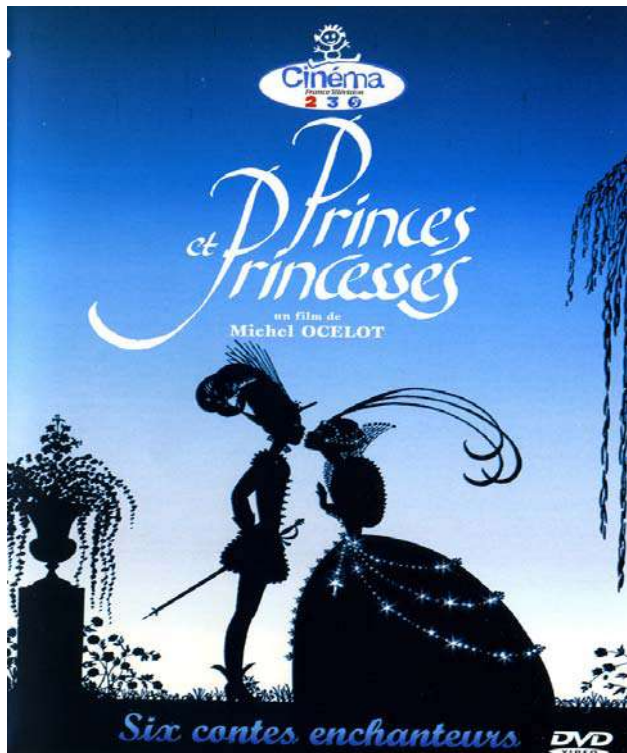


Carole LAGNIEZ
Conseillère pédagogique en Arts visuels
IUFM
62, rue Vincent Faïta
30020 Nîmes
Tel : 04.66.02.14.79
carole.lagniez@ac-montpellier.fr

PRINCES ET PRINCESSES

Un film de Michel Ocelot

Pistes pédagogiques en arts visuels et maîtrise de la langue.



AVANT LE FILM :

Objectif :

Préparer le film pour :

- faire le lien avec l'imaginaire des enfants
- rendre les élèves perceptifs à ses particularités thématiques et esthétiques.
- Objectifs de maîtrise de la langue.

- Les princes et les princesses dans les contes :

* Citer 2 ou 3 contes dans lesquels interviennent des princes et des princesses.

Qui sont-ils ? qualités physiques, morales, les obstacles rencontrés, les épreuves, le sort jeté... la fin de l'histoire = approche du schéma narratif.

* Dessiner le prince ou la princesse dont on se souvient dans un conte précis (préféré ?).

Affichage, commentaire : nom, histoire, destin, attributs physiques, moraux, matériels...

* En dégager les points communs : archétypes

Les exceptions à la règle, les contre-exemples : ex : Princesse Fiona / Charmant dans SHREK (rechercher dans la littérature de jeunesse).

- Les princes et les princesses dans le monde :

Recherche d'images de « vrais » princes et princesses dans les magazines : occasion de travailler sur les pays, leurs rois et reines, princes et princesses, leur rôle...

- Les princes et les princesses dans le film de Michel Ocelot :

A partir des images « Ecole et cinéma », de l'affiche (cf. boîtier du DVD), du titre

Hypothèses : une seule histoire ou plusieurs, nombre de princes et de princesses... ?

Particularités révélées par ces images : ombres chinoises, marionnettes, acteurs.... ?

Références à Kirikou et la sorcière du même auteur.

Après la projection :

Les enfants ont vu le film avec l'émotion que procure le grand écran. En effet, la projection en salle dévoile de nombreux détails, la finesse des éléments du décor, révèle des transparences, motifs variés, jeux de couleurs... peu visibles sur un écran de TV.

Ressentis : univers poétique, magie, ambiance de la bande-son...

En classe, le DVD permet l'observation, l'analyse fine d'un conte en particulier, ou d'extraits, de plans, d'images fixes. (voir le bonus.)

Objectif : Aller vers une analyse plus fine en s'appuyant sur le lien entre le ressenti (ce que le film raconte) et comment ce ressenti est mis en scène (comment on me le raconte).

Voir documents Ecole et Cinéma (livret pour l'enseignant, carte pour l'élève)

Site internet crac.lbn.fr

Document « LE CINEMA EST UN LANGAGE » dans le dossier Petit guide à l'usage des enfants qui vont au cinéma et de ceux qui les accompagnent.

- Premiers ressentis, émotions : différentes entrées possibles :

*** Quel conte as-tu préféré ? Pourquoi ?**

*** Par écrit, individuellement :** noter ce qui nous a marqué, ce que l'on emporte du film : plan, scène, son, bruit, parole, musique, décor, costume, silhouette, couleur, une idée, un sentiment, un personnage...

Ces écrits servent de base à la discussion avec confrontation des différents ressentis et représentations.

Retour sur image en classe avec un DVD pour illustrer la discussion : arrêts sur image, ralenti...

*** Pour les plus jeunes : dessin libre de ce qu'on a retenu, aimé.**

Affichage des productions, confrontation, synthèse.

- Analyse du film, expression écrite / orale :

*** Poser une question sur le film, à l'écrit.**

Trier les questions :

Les questions dont la réponse est évidente seront traitées oralement (réponses apportées par les autres élèves, permettent de se remémorer le film).

Les autres questions sont regroupées par thème ou problématique.

Ces problématiques sont écrites au tableau et font l'objet d'une recherche écrite par groupe, avec synthèse collective faisant apparaître les différents points de vue, les diverses perceptions.

Rédiger la synthèse et l'illustrer librement.

*** Rédiger une critique cinématographique** (on peut explorer ce genre à partir d'un enregistrement du Masque et la plume, France inter).

*** A partir du document donné aux enfants par Ecole et cinéma :**

Ecrit : Légender les images

Oral : Resituer l'image dans le contexte de l'histoire.

*** Analyse des éléments du conte :**

Fiche d'identité des personnages : repérer les éléments communs aux princes et princesses du film pour rédiger une fiche d'identité avec le portrait physique, psychologique, les pouvoirs....

Lieux : en faire l'inventaire.

Temps : repérer l'univers temporel dans lequel l'histoire se déroule.

*** Imaginer de nouveaux personnages, d'autres lieux et époques.**

Fabriquer un jeu de cartes des contes pour jouer à l'oral ou à l'écrit (cartes des personnages, des lieux, des époques, des épreuves....)

Illustrer les cartes avec des ombres chinoises ou des collages.

*** le son :** univers sonore et ambiance. Regarder les images sans le son
Ecouter le son sans les images. Créer une bande son avec des instruments à percussion et divers accessoires (eau, sac plastique, ...).

- expression écrite et orale / Théâtre:

*** Ecrire le 7^e conte.**

*** Créer un album** avec des illustrations en « ombres chinoises » (collage de silhouettes de papier noir sur fond coloré par aquarelle, encres, ...) Recherche sur la diversité des fonds grâce au retour sur image, expérimenter des procédés.

*** Ecrire un conte ou adapter un conte connu.**

Le mettre en scène par le procédé d'ombres chinoises jouées par les enfants derrière un drap éclairé (par un projecteur de diapos par ex.) ou un petit théâtre fabriqué par les enfants, avec éclairage et personnages découpés et manipulés par des tirettes.

*** Choisir un des contes d'Ocelot pour une mise en scène différente.** Par groupe.

Pourquoi ne pas jouer quelques contes devant une autre classe ?

*** Recréer l'univers d'Ocelot avec d'autres moyens.** Comment ?

Le film d'Ocelot propose des procédés originaux au service d'une narration. Leur analyse permet aux enfants d'anticiper sur des éléments auxquels ils vont se trouver confrontés :

Travail d'écriture / réécriture des dialogues, personnages, décors et costumes, éclairage, musique....

- Arts visuels : cinéma

*** Histoire du cinéma**

cf. documents joints extraits de « Les yeux du cinéma » Découverte Gallimard.

*** Initiation au cinéma d'animation** : réaliser un folioscope, un thaumatrope...

*** Techniques, genre : comparer** un extrait de « Princes et princesses » et l'extrait d'un autre film :

- dessin animé de synthèse pour aborder la technique d'animation,
- un film en noir et blanc...
- un documentaire...

Les comparaisons permettent une analyse plus fine.

- Ateliers Arts plastiques : Entrée : ombres chinoises, ombres, noir et blanc :

*** imaginer une affiche** pour chaque conte. (celle du DVD correspondant au 6^e conte « Princes et princesses »)

*** Signes noirs** : réaliser un personnage à partir de **formes noires aléatoires découpées** (chutes de papiers noirs, formes réalisées à la gouache, signes calligraphiques, lettres découpées dans les magazines...). Coller. Donner un nom à son personnage. Inventer une histoire à partir de ce personnage.

*** Noir et blanc :**

Travail sur les formes et les contours d'objets.

Relation entre fond et forme : noir / blanc.

Ex : réaliser un imagier en noir et blanc

* Réalisation de silhouettes sur fond coloré par des encres pour raconter d'autres histoires.

*** Ombres des enfants :**

Objectif : Prendre conscience de la position de son corps dans l'espace en jouant avec les formes de l'ombre.

- Devant un mur blanc, avec un projecteur de diapos.

Créer des formes étranges, seul / à 2 / à plusieurs (alterner phases de recherche et phases devant les autres élèves).

Prendre des photos numériques, commenter avec les élèves (ce qui est évoqué, ce qu'on pourrait améliorer ...)

Ex : monstre à 2 têtes...

- **Ajouter des accessoires** (chapeaux, décor...)

- Peut devenir le **point de départ pour** écrire une histoire, jouer des saynètes, ajouter de la musique, ou expression corporelle sur fond musical (évocation de ...)

- Devant un mur recouvert de papier affiche, avec projecteur de diapos.

Se placer pour former son ombre chinoise, un 2^e élève cerne la silhouette avec un marqueur.

Découper. Laisser blanc ou gouacher.

Placer les **ombres découpées** sur un mur (sous un préau par ex, comme une fresque) et mettre en scène, de différentes façons. Photographier. Les photos numériques imprimées puis photocopiées peuvent servir de base à un travail individuel d'organisation des formes dans l'espace (peinture, craie, encre de chine....)

Références : Doc. joint

Les grands plongeurs noirs de Fernand Léger

Nu bleu de Matisse

L'empire des lumières de Magritte

- Images du film « Princes et princesses » :

Photocopier les images du film (agrandies si nécessaire) ou les décalquer.

Transformer le fond, les silhouettes, par la couleur, les motifs.

Ex : vêtements à rayure, collages de motifs....

Fond retravaillé....

- Placer les silhouettes découpées dans un **autre contexte**.

- EXPLOITATION SPECIFIQUE DE CHAQUE CONTE selon les thèmes abordés :

Chaque conte est porteur de son univers spécifique à exploiter dans différentes disciplines.

*** Ex : 4^e conte « le manteau de la vieille dame » :**

- Découverte du monde : Le Japon, le mont Fuji

- Poésie : les haïkus,

- Arts plastiques : le peintre Hokusai, les décors : travail sur la transparence, collage de papiers de soie, aquarelles, superpositions, collage de végétaux, technique à l'encre de Chine ;

*** Ex : 6^e conte « prince et princesse »**

- Arts plastiques : Les métamorphoses, collages à partir de photocopies d'animaux ou personnages différents, découpés, réagencés...

*** Ex : Conte « La sorcière » : thèmes à aborder.**

Le Moyen-âge :

- Les sorcières
- Les livres
- Les châteaux - forts
- les dragons
- Les chevaliers
- Les armes de guerre

- SCIENCES

*** Les ombres** : manipulations sur le thème de l'ombre et de la lumière. Associer des objets et leurs différentes ombres possibles. Combiner des objets.

Voir la séquence détaillée sur le site : www.sciences92.ac-versailles.fr

A voir aussi : http://www.inrp.fr/lamap/activites/ombres_lumiere/accueil.html

LES SITES A EXPLORER AVEC LES ELEVES :

*** Les jeux optiques, les phénomènes de persistance rétinienne :**

A ne pas manquer : un site de jeux mathématiques dont les jeux optiques : voir dans Délices : jouets optiques – persistance rétinienne :

<http://perso.wanadoo.fr/therese.eveilleau/index.htm>

***+++ Site d'exploitation pédagogique de Princes et princesses. A découvrir avec les élèves : tout y est !**

<http://www.cinemaodyssee.com/tonodyssee/>

Document Carole Lagniez, Conseillère Pédagogique en Arts visuels du Gard. 2005.