

Princes et Princesses

Michel Ocelot

France - 2000 - couleur - 70 mn

Avant la projection :

Etude de l'affiche du film :

Dénotation des éléments permettant de faire des hypothèses sur le genre du film (le titre et le nom du réalisateur. Comparer la typographie de ces deux messages linguistiques. A quoi fait penser la police utilisée pour le titre ? S'interroger son pluriel.

Définir ce qu'est une silhouette, faire rechercher les procédés possibles afin d'en réaliser.

Lire des contes aux élèves afin qu'ils appréhendent leur structure :

- **Situation initiale marquée par la stabilité**
- **Élément perturbateur : un événement vient rompre la stabilité initiale**
- **Péripéties : l'agression génère des actions en chaîne**
- **Élément équilibrant : un événement (un objet, une circonstance), un personnage (fée, prince charmant...) met fin à l'agression**
- **Situation finale : marquée par le retour à la stabilité et à l'harmonie**

« Le conte de tous les contes » Tony Mitton, Peter Bailey /Un album de contes traditionnels illustrés en noir et blanc, avec des silhouettes rappelant la technique du film « Princes et princesses »

Dossier pour exploiter l'album en classe et fiches/élèves à l'adresse suivante :

<http://jeunesse.casterman.com/docs/Contents/197/DOSSIER%20CONTE.pdf>

Dossier sur les contes de fées et pistes pédagogiques sur le site de la BNF :

<http://expositions.bnf.fr/contes/index.htm>

Initier les élèves à certains types de contes :

Un conte à métamorphose « La fille du Roi et la grenouille » des frères Grimm

Un conte à épreuves et de type randonnée « les six serviteurs » des frères Grimm, illustré par Serguei Goloshapov aux Editions Nord-Sud

<http://www.ac-orleans-tours.fr/ia41/lessixserviteurs2.pdf>

Pour Michel Ocelot, l'animation fut d'abord un hobby mais la passion l'amènera à en faire un métier. Les études artistiques qu'il entame à Paris puis qu'il poursuit à Los Angeles le conduisent à réaliser quelques courts métrages en amateur. En 1976, il entre chez AAA (Animation Art Graphique Audiovisuel Production), la société de production de Jacques Rouxel, l'auteur des *Shadoks*. Il anime Benjamin Rabier dans la série « *Les Aventures de Gédéon* » puis il enchaîne les succès : « *Les Trois Inventeurs* » reçoit un BAFTA en Angleterre, « *Les Filles de l'égalité* » (1981) le prix spécial du jury au Festival d'Albi, « *La Légende du pauvre bossu* » (1982) le César du meilleur film d'animation. En 1998, sort son premier long métrage : « *Kirikou et la Sorcière* », adaptation libre d'un conte d'Afrique où Michel Ocelot a passé son enfance, suivi de « *Kirikou et les bêtes sauvages* » en 2005, co-réalisé avec Bénédicte Galup. Avec un million et demi de spectateurs de tous âges, le succès de *Kirikou* est d'une telle ampleur qu'il donne un nouveau souffle au cinéma d'animation français. Grâce à ce succès, Michel Ocelot obtient en 2000 les moyens d'achever pour le cinéma *Princes et Princesses*, courts métrages initialement proposés à la télévision en 1989 dans le cadre de la série « Ciné si ». « *Azur et Asmar* » sort en 2004 ; ce film qui aborde le sujet de la tolérance et de la différence est une première dans sa carrière car il utilise des images de synthèse. Il innove encore en réalisant un clip, *Earth Intruders*, pour l'album *Volta* de Björk. Au printemps 2011, « *Dragons et Princesses* » marquera les débuts de Michel Ocelot en 3D stéréoscopique. *Dragons et Princesses* sera une série de dix contes inventés reprenant les codes esthétiques de *Princes et Princesses*. Ces fables « modernes » transporteront cette fois-ci le spectateur en Chine, aux Antilles, en Russie, au Tibet, en Afrique et dans des pays imaginaires. L'un des courts métrages, « *Le garçon qui ne mentait jamais* », a reçu un prix spécial au Festival d'Annecy, dans la catégorie « série de télévision ».

Un film d'animation en ombres chinoises : la technique du papier découpé et la référence à un art ancestral, le théâtre d'ombres, précurseur du cinéma.

« *Princes et princesses* » est un film d'animation en ombres chinoises, une technique très prisée par Michel Ocelot et inspirée par une forme de représentation théâtrale née en Chine, le théâtre d'ombres. Cet art très ancien, toujours très populaire en Asie, se serait répandu en Europe grâce à Gengis Khan, grand amateur de ce genre de spectacle. Des silhouettes faites de papier dur ou de cuir translucide restituant les couleurs sont projetées sur un écran blanc autrefois éclairé par des lampes à huile. Derrière la toile, le montreur manipule à l'aide de bâtons les figurines dont le spectateur voit l'ombre. Les ombres présentent des profils. Lorsque que les silhouettes ne sont plus appliquées rigoureusement sur l'écran, le flou qui s'institue permet de créer profondeur et nuances dans l'animation.

Activité possible :

- Approcher la dimension expressive de l'éclairage et des ombres : se transformer en monstre, en sorcière... en utilisant les ombres et la lumière comme matériaux d'expression (Matériel : lampes de poche ou source lumineuse puissante pour éclairer le visage dans l'ombre, appareil photographique pour garder trace de la transformation)

- Proposer aux élèves de créer, par petits groupes, un décor d'ombres portées à l'aide d'un matériel varié (boîtes de tailles différentes, fil de fer, gomme fixe, trombones, papier journal, carton, ustensiles de cuisine, matériel de bureau ciseaux...)

- Créer un théâtre d'ombres

A partir d'une histoire racontée aux élèves ou inventée par eux, créer les personnages de l'histoire en théâtre d'ombres, éventuellement les décors. (Ombres humaines ou marionnettes)

- Des albums sur l'ombre :

« Ombre mon amie » Quentin Deletaille, Albertine Deletaille, Père Castor, Flammarion

« Jérémie au pays des ombres » Laszlo Varvasovzky. Gallimard

« L'Ombre de l'ours » Olga Lecaye, L'École des Loisirs

« Il ne faut pas faire pipi sur son ombre » Jean-Pierre Kerloc'h - Fabrice Turrier, Milan

« Quelle est ton ombre ? » Cécile Gabriel, Mila éditions

« Fulbert et le tailleur d'ombres » Benoît Perroud, Didier jeunesse

Iconographie :

Les Ombres de Christian Boltanski, 1984

L'Ombre (de moi-même), Philippe Ramette, 2007

La petite victoire, La Vénus de Milo, Colette Yvrard

Tim Noble et Sue Webster

En France, l'histoire du théâtre d'ombres en France a connu deux grands moments de gloire, liés à l'activité de cabarets innovants : le théâtre Séraphin à la fin du XVIIIe s et le cabaret du Chat Noir au XIXe s.

Avant la création du théâtre Séraphin, l'art de la Silhouette ou portrait-ombre était déjà très prisé, notamment dans les classes moyennes qui ne pouvaient s'offrir les services d'un artiste peintre. Les gens se faisaient « tirer le portrait » en profil noir, soit découpé directement, soit exécuté en suivant les contours du visage projeté sur du papier blanc. Compte tenu de l'économie de moyens utilisés, c'est le nom du très impopulaire contrôleur général des finances de Louis XV, Étienne de Silhouette, qui servit à désigner ces images en « ombres chinoises ».

C'est Louis XVI qui ayant entendu parler de ses succès, fit venir à la cour Dominique-François Séraphin. En 1784, il lui accorda le privilège exclusif du théâtre d'ombres chinoises, et, pour sa salle au Palais-Royal le titre de *Théâtre des Enfants de France*. Les spectacles se composaient de saynètes que Dominique-François Séraphin jouait lui-même en ombre chinoise, entrecoupées d'intermèdes musicaux. Dominique-François Séraphin

était, à lui seul, administrateur, troupe et orchestre. Son neveu, Joseph-François Séraphin qui vint le seconder eut l'idée d'adjoindre des marionnettes aux ombres chinoises.

Le Chat Noir est un cabaret ouvert en 1881 par Robert Salis. Rapidement devenu le lieu de rendez-vous des artistes du moment, ce cabaret offrait différents divertissements dont le théâtre d'ombres inscrit au programme à la suite d'une plaisanterie du peintre et décorateur du théâtre, Henri Rivière, qui agita des figures découpées derrière une serviette tendue dans un castelet de marionnettes. Le théâtre d'ombres devint très rapidement l'attraction la plus courue du cabaret notamment « l'Epopée » créée par le dessinateur Caran d'Ache, retraçant en 30 tableaux la légende napoléonienne.

Activité possible :

à l'aide d'une source lumineuse puissante, réaliser la silhouette de chaque élève sur des grandes feuilles fixées au mur. Les silhouettes peintes, cernées de noir et découpées seront mises en scène, en situation sur un mur, au sol ou en les suspendant (peindre recto-verso).

Iconographie : « les plongeurs » Fernand Léger - Les silhouettes de Keith Haring

Un travail similaire peut être entrepris dans un format plus petit avec des personnages découpés dans des magazines et qui serviront de « patrons » à la réalisation de silhouettes colorées.

Un album sur la silhouette : « Quand j'étais petite » Carole Lepan, illustrations: Marcellin, Editions: Motus

La technique d'animation

Le papier découpé est utilisé par de nombreux réalisateurs séduits par cette technique économique, simple, et superbement graphique. C'est Lotte Reiniger qui invente le "Silhouettenfilm" avec *Les Aventures du prince Achmed*, l'un des tout premiers longs métrages d'animation. Trois années seront nécessaires à la réalisation de ce film muet inspiré des contes de mille et une nuits. Les effets créés rappellent l'univers du théâtre d'ombres d'Extrême-Orient. Enorme succès à sa sortie en 1926, ce film comprenait 300 000 plans à 24 images secondes, soit 65 minutes de film. Pour obtenir l'illusion du mouvement, les personnages, découpés dans du papier noir, étaient composés de 25 à 50 pièces détachées reliées par des fils métalliques très fins. Il suffisait ensuite de bouger les pièces dans les directions voulues. À chaque mouvement, un appareil photographiait la scène. Le film en noir et blanc était teint en trempant le positif dans un bain de couleur. Cette technique de coloration, comme tous les moyens cinématographiques de cette époque, était rudimentaire.

Le papier découpé est une technique à laquelle Michel Ocelot s'est essayé bien avant « Princes et princesses » dans un film d'animation qu'il chérit particulièrement « *les trois inventeurs* ». Réalisé en 1979, ce film met en scène des personnages et des décors

fabriqués dans du papier dentelle et du napperon de pâtissier : l'originalité du procédé, la poésie dégagée ont été saluées par la critique internationale.

Pour « *Princes et Princesses* », du papier Canson noir a été utilisé pour les silhouettes et les décors. Une caméra 16mm fixée en hauteur, avec un zoom filmait à contre-jour les éléments posés par-dessus une table-plaque de verre. D'autres matériaux ou accessoires ont été utiles à l'animation : de la pâte à modeler (la limace, la trompe de l'éléphant), du sel (la fumée et l'écume), des maquettes en trois dimensions (le mégaradar est un fond de bouteille de plastique avec des clous). Les mains qui dessinent sont de « vraies » mains et de « vraies » flammes permettent à travers des trous pratiqués dans le canson de créer le scintillement des diamants, des étoiles... Les pièces des silhouettes maintenues par de petites articulations en fil de fer étaient poussées à la main, image par image. Tout cela a été réalisé directement sous la caméra, sans aucun trucage en laboratoire.

Michel Ocelot, un conteur avant tout

A la tombée de la nuit, deux enfants quittent leur immeuble moderne et se retrouvent dans un cinéma désaffecté, lieu où leur créativité peut s'exercer : avec l'aide d'un vieux technicien, ils imaginent des saynètes qu'ils jouent en ombres chinoises sur la scène.

Deux niveaux de réalité traités identiquement en ombres chinoises se distinguent dans la narration : la salle d'une part où se conçoit le spectacle, et l'écran d'autre part, où se succèdent les représentations des contes, véritables fictions dans la fiction. L'élaboration d'un spectacle qui habituellement n'est pas révélée aux spectateurs est dans « *Princes et Princesses* » montrée et ce de manière très pédagogique. Michel Ocelot nous immerge dans le travail de création et d'écriture du conte. Pour chaque conte sauf pour le dernier, le spectateur assiste aux différentes étapes de l'élaboration : le scénario, la recherche (utilisation du livre et/ou de l'ordinateur), la conception des costumes par le robot Costumatic ... Pour chaque histoire (sauf la dernière) Michel Ocelot installe un rituel semblable à celui de la formule du conte « Il était une fois... » qui permet au spectateur de différencier la phase de création du spectacle proprement dit. La caméra fait un gros plan sur l'écran recouvert d'un drap rouge, le rideau s'ouvre alors que la bordure lumineuse fonctionne toujours puis apparaît Petit Duc, l'oiseau de nuit. Les acteurs et le technicien répètent « Vous êtes prêts ? Oui ! ». Nous voici alors nous-mêmes assis dans la salle devant ce spectacle d'ombres chinoises qui devient, par contrecoup, le film lui-même.

La tradition du conte

Les histoires que Michel Ocelot propose s'inscrivent dans une tradition du conte et une typologie qui permettent d'établir des filiations :

- les thèmes chez Michel Ocelot sont ceux que l'on retrouve dans tous les contes et on peut identifier dans le déroulement de ses histoires, les situations caractéristiques

de ce genre littéraire : le héros a une mission à accomplir, il rencontre des difficultés mais bénéficie d'une aide extérieure. Cette série de péripéties entraîne systématiquement un dénouement heureux. Michel Ocelot respecte cette construction sauf dans la dernière histoire où la conclusion est équivoque : le prince transformé en princesse n'accepte pas sa nouvelle condition ; Michel Ocelot, avec malice, laisse le spectateur imaginer les conséquences du baiser final.

- Les similitudes qui apparaissent dans les contes trouvent très souvent leur origine dans le procédé récurrent de l'antithèse, un procédé auquel se conforme Michel Ocelot. En effet, presque chaque conte met en situation des personnages diamétralement opposés. On trouve les oppositions suivantes :
 - Gentil(le) / méchant(e)
 - Bon(ne)/ nuisible
 - Beau (belle), sot(te)/ laid(e), intelligent(e)
 - Petit(e), rusé (e)/ gros (se), naïf (naïve)
 - Faible/fort...
 - Sage / irraisonnable

Activité possible :

On pourra demander aux élèves de s'intéresser par exemple à l'opposition fort/faible dans les différents contes.

- Les histoires de Michel Ocelot sont directement inspirées de contes existants (« La reine cruelle » est en réalité le conte de Grimm « Le lièvre de mer ») ou calquées sur des modèles récurrents. Ainsi, « La princesse aux diamants » fait partie des contes dans lesquels la mise à l'épreuve du héros se traduit par une ou des tâches « impossible(s) » à réaliser dans un temps imparti comme l'épreuve du tri des graines mélangées aux cendres dans Cendrillon.
- Les éléments du merveilleux sont présents dans toutes les histoires que met en scène Michel Ocelot y compris dans « le garçon des figues » qui pourrait s'apparenter davantage à une fable. Toutefois, la récolte des figues en plein hiver, événement miraculeux, permet donc de classer cette histoire dans les contes merveilleux. Le merveilleux" caractérise une œuvre dans laquelle interviennent du surnaturel, des éléments féériques, des opérations magiques, des événements miraculeux propres à enchanter le lecteur, le spectateur".

Activité possible :

On fera rechercher aux élèves les éléments du merveilleux présents dans les différents contes :

Des personnages aux pouvoirs surnaturels

Des objets magiques

Des situations extra- ordinaires

- Les contes sont peuplés de princes, de princesses, de sorcières, de reines... les histoires de Michel Ocelot n'échappent pas à cette tradition. Les caractères sans ambiguïté des personnages de contes sont traduits dans l'animation par des profils très typés qui permettent au spectateur de différencier le « héros » du « traître ».



- La situation finale d'un conte se rattache toujours à une morale rarement énoncée. Les six saynètes induisent elles-aussi une morale qu'on pourra faire rechercher aux élèves.

La réappropriation des contes

Au lieu d'adapter fidèlement des contes existants, Michel Ocelot préfère s'en inspirer. Son grand succès réside dans son humour et sa manière de revisiter les contes traditionnels de toutes cultures. Il le dit d'ailleurs lui-même : « J'utilise les contes comme un minerai avec lequel j'essaie de faire des bijoux ». L'« irrévérence » est perceptible dès le début : la formule traditionnelle « Il était une fois... » est supprimée, remplacée par « Si j'étais... ». Toutefois, l'élaboration des différentes histoires participe totalement du conte par les éléments merveilleux mis en scène, en particulier le customatic qui fabrique instantanément les costumes.

Activité possible :

Jouer au portrait chinois « Si j'étais... » (Activité orale et/ou écrite)

Travail de la structure de la phrase : Si j'étais ...je serais.....+ Argumentationparce que...

Ce peut être une couleur, une saison, un animal, une fleur, un arbre, un aliment, un fruit, un jour de la semaine, un lieu, un bruit, une odeur, un vêtement, une pièce de la maison, un personnage de film, un métier....

Chanson du générique

La nuit arrive

C'est pour qu'on vive

Notre ciné

Imaginé

Et si tu étais si

Et si tu étais ça

Et si tu dessinais

Et si tu décidais

Et si on inventait

Et si on agissait

Il faut s'y mettre

Il faut s'y mettre

Et on y est.

Le schéma narratif du conte est le plus souvent respecté mais quelques éléments botaniques, historiques, ethnologiques qui généralement ne sont pas présents dans les contes permettent de définir le lieu, le temps de l'histoire et sa durée.



Activité possible :

Revisiter des contes à la manière de Michel Ocelot – activité orale et/ou écrite en fonction de l'âge des enfants. Exemples :

« la vieille dame et le voleur » en Normandie

« Blanche-Neige » en Egypte à l'époque de la reine Hatchepsout...

Les personnages créés par Michel Ocelot apparaissent moins stéréotypés, plus complexes que ceux rencontrés dans les contes traditionnels et sont parfois même à contre-emploi comme la sorcière très éloignée du stéréotype habituel et dont le héros tombe amoureux...



Activité possible :

- Chercher dans les 6 contes les personnages ou les comportements qui ne répondent pas au schéma habituel du conte.

- Lire des contes dans lesquels la sorcière se révèle être un personnage sympathique :

« Petite sorcière a peur de tout » Sylvie Poillevé et Myriam Mollier, Père Castor - Flammarion

« La sorcière Camomille, Les œuvres complètes » Enric Larreula et Roser Capdevila, édition Sorbier

« Une visite chez la sorcière » Carl Norac et Sophie Moon, Collection Pastel – éditions des Loisirs

« Pélagie, la sorcière » Valérie Thomas et Korcky Paul, édition Milan

-Ecrire une histoire de sorcière, de dragon sympathique...

Chaque conte est construit sur un renversement de situation : le plus faible devient le plus fort, le malheureux heureux, le pauvre riche, le mal aimé trouve l'amour... Avec la dernière histoire « Prince et princesse », Michel Ocelot se joue de cette tradition du conte : la situation initiale de l'histoire est la situation finale de bon nombre de contes ; « le scénario » se déroule à l'envers et la conclusion n'est pas celle habituelle des contes.

Activité possible :

Inventer des histoires dont le point de départ pourrait être la conclusion modifiée de contes célèbres.

Le baiser du Prince Charmant ne réveille pas Blanche-Neige...

Cendrillon n'arrive pas à enfiler la pantoufle de vair...

Le baiser de la Belle ne transforme la Bête en Prince Charmant....

Après la projection : exploitation spécifique de chaque conte

- A partir de quelques photogrammes du film, faire résumer les six contes qui auront été vus : la princesse des diamants , le garçon des figures , la sorcière , la vieille dame et le voleur , la reine cruelle et prince et princesse . On fera remarquer aux élèves que seules la première et la dernière histoire mettent en scène un prince et une princesse. Pour les autres contes, on fera rechercher les héros : un homme et une femme d'où le titre au pluriel du film « princes et princesses » qui traduit plus généralement cette répétition du masculin/féminin.
- On fera préciser pour chaque histoire le schéma narratif (Situation initiale, Événement Déclencheur, Développement, Situation finale), les constantes, les éléments que l'on retrouve plus ou moins systématiquement.
- Faire remarquer et comprendre le sens des intermèdes dans la salle de cinéma, la chronologie des moments de mise en place des différents personnages et de leurs attributs. Faire relever les indices précisant la situation de chaque conte dans le temps ou l'espace (Egypte, Moyen-âge, Japon, le futur,...)

Le conte	Le prétexte	Le pays, l'époque, La durée de la fiction	Les indices
La princesse aux diamants	« Et si j'étais une princesse avec le plus beau collier du monde... »	Le moyen-âge ? La durée de la fiction marquée par l'écoulement du sablier et la musique	Le dragon, le vitrail historié évoquent le moyen-âge mais le diadème porté par l'arrière-arrière grand-mère, le casque porté par l'arrière-arrière grand-père, la gloriette font penser à un passé plus récent ...
Le garçon des figues	« Et si on était en Egypte, au temps des pharaons... »	L'Egypte antique (règne d'Hatchepsout 1520 avt JC) La durée de la fiction marquée par l'alternance du jour et de la nuit symbolisée par la course du soleil (Rê, dieu créateur, œil solaire du ciel)	Costumes et bijoux, coiffes, pyramide, bas-reliefs et statuaire, hiéroglyphes, croyances (dieu Rê), posture des personnages, objets et matériaux (électrum, albâtre...), faune et flore, musique traditionnelle, coutumes : droit de vie et de mort de la Reine sur ses sujets, des mots « le fellah » ...
La sorcière	« Et si j'étais une sorcière... »	Du moyen âge (monde extérieur) vers la Renaissance (univers de la sorcière) La durée de la fiction marquée par la répétition des assauts infructueux du château de la sorcière	Coiffure du garçon, armure des soldats, armes de l'époque (bélier, canon, feu, tour d'assaut...), architecture extérieure du château (le moyen-âge), intérieur du château (la Renaissance) : bibliothèque universaliste, machines et inventions, jardin...
La vieille dame et le voleur	« Et si j'étais une vieille dame japonaise... »	Début du XIXème (époque d'Hokusai) La durée de la fiction = une nuit	Costume et coiffure de la vieille dame traditionnels (kimono, chaussures et baguettes dans les cheveux), architecture des maisons, référence à des lieux précis au Japon (Mont Fuji, chutes d'eau), musique traditionnelle...
La reine cruelle	« Et si j'étais une Reine toute puissante et impitoyable... »	Le futur La durée de la fiction ?	Costumes et coiffes des personnages, vaisseau de la reine, mobilier, mégaradar, immense écran d'ordinateur, fabulo chanteur...
Prince et princesse	« Et si tu étais une princesse et moi un prince... »	Passé indéterminé La durée de la fiction ?	Costumes anciens

Approche thématique sur les sources d'inspiration propres à chacun des contes



Le gardien de la princesse : une créature fantastique

Imaginer des créatures fantastiques expression plastique et écrite
http://expositions.bnf.fr/bestiaire/feuille/index_fantastiq.htm

Le vitrail historié (trône de la princesse)

Réaliser un vitrail

Plier en deux une feuille canson noir pour obtenir une chemise. Découper dans les deux faces superposées des formes simples. Placer et coller dans les parties évidées des papiers transparents et colorés. Refermer et coller les deux faces de la chemise.

Le portrait d'apparat (princesse sur son trône)

Collecter et trier des portraits (reproductions de tableaux, photographies...)

Lire et analyser : caractéristiques du portrait d'apparat

Produire : à partir de tous ces éléments visuels observés, dessinés, copiés, réinterprétés, s'imaginer (à partir d'une photographie agrandie ou pas) et se représenter en prince ou princesse, se donner un nom...

Exposer la galerie des portraits

Consulter l'album : « Princes et princesses du Louvre » - Auteur(s) : Louise Heugel, Frédéric Morvan-éditions : Acte Sud Junior/ Louvre musée



Découvrir l'Égypte antique :

<http://www.kidadoweb.com/histoire-enfants/egypte-enfants/egypte-activites-enfants.htm>

Le portrait : Les silhouettes en ombres chinoises fidèles à la représentation du corps dans l'art égyptien (représentation aspective) seront l'occasion de travailler avec les élèves sur les différents types de portrait et leurs caractéristiques : portrait de face, de profil, portrait en pied...

La représentation aspective a pour but de représenter les choses telles qu'elles sont et non pas telles qu'elles nous apparaissent, elle cherche à rendre ce qui est typique dans le sujet représenté. La représentation de l'homme selon cette vision sera donc la suivante, le visage, ainsi que le bassin, les

jambes et les pieds seront représentés de profil, alors que les yeux, les épaules et le coup seront représentés de face. L'axe fondamental sera une ligne droite perpendiculaire à la ligne du sol.

Le vêtement, les bijoux égyptiens : faire le portrait de la reine Hatshepsout avec son pectoral. (Activité d'ornementation - algorithmes de formes et couleurs.)



Le moyen-âge : le château-fort

Lectures et activités sur le Moyen-âge/rubrique « plonge dans le Moyen-âge »

<http://www.cinemaodyssee.com/tonodyssee/index2.html>

La renaissance : Instruite, ayant des centres d'intérêt multiples, la sorcière symbolise certains artistes et savants qui à la fin du Moyen -âge auguraient du renouveau qu'on appellerait Humanisme.

Découvrir Léonard de Vinci/ Dossier interactif aux adresses suivantes :

<http://www.curiosphere.tv/vinci/site/home.htm>

<http://www.curiosphere.tv/joconde/home.html>

Un album « Les défis de Leonardo » de Gérald Stehr et Renaud Chabrier, L'Ecole des Loisirs



« Les trente-six vues du mont Fuji » d' Hokusai

Le dernier paysage que la vieille dame souhaite voir c'est le mont Fuji. Parmi les réalisations les plus célèbres d'Hokusai, figurent une série d'estampes « Les trente-six vues du mont Fuji ».

Hokusai est un peintre japonais et graveur sur bois (1760-1849). Il est considéré comme le plus grand artiste de l'école de gravure "ukiyo-e". Son oeuvre est marquée par une grande diversité de style et de sujets.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Trente-six_vues_du_mont_Fuji

<http://expositions.bnf.fr/japonaises/fuji/album.html>

« Sous la grande vague au large de Kanagawa » dans la collection Pont des arts (vol. 9). Véronique Massenot-Bruno Pilorget. CRDP de l'académie d'Aix-Marseille/L'Élan vert, album + livret pédagogique.

Activités en arts plastiques à l'adresse suivante :

http://ww2.ac-poitiers.fr/ia16-pedagogie/IMG/pdf/la_grande_vague_Kanagawa_Hokusai.pdf

Les Haïkus : la vieille dame devant la beauté du paysage déclame des haïkus

Brise d'automne,
Dans les branches
Neige brune avant neige blanche.

Poursuivie,
La luciole,
Se cache dans la lune.

Herbes folles,
Pivoines, iris,
Que sont devenus les guerriers tombés ?

La branche nue,
Le corbeau noir,
Soir d'automne.

La principale caractéristique du haïku est de "dire l'instant dans l'instant". Il est en même temps l'expression du permanent et de l'éphémère. Sa seconde caractéristique est sa brièveté. Il est traditionnellement composé de 17 syllabes, réparties sur trois lignes (5/7/5 syllabes) bien que les grands maîtres ne se soient pas laissés contraindre par cette règle.

Lire et écrire des haïkus

Déterminer un thème ; les saisons par exemple. Explorer le champ sémantique propre à chacune des saisons : flore, faune, phénomènes météorologiques etc ...

Ecrire les mots au tableau dans une colonne.

Reprendre cette énumération et y associer des sensations, des couleurs... (adjectifs, verbes dans une deuxième colonne)

Ecrire dans une troisième colonne d'autres mots qu'on pourrait relier à ceux de la seconde colonne.

Utiliser les mots de ces trois champs pour écrire un haïku.

Arts visuels

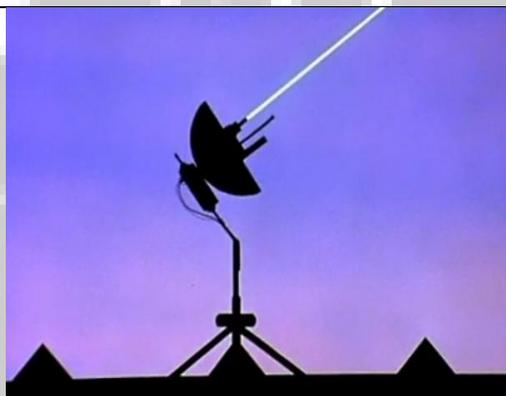
Dessiner le manteau pour la vieille dame.

Iconographie :

Claude Monet - Madame Monet en kimono (La Japonaise)

Gustav Klimt - Le portrait d'Adèle Blauch

Hokusai - Femmes jouant au jeu du renard, paravent à 8 volets, encre et couleurs sur papier



Michel Ocelot met en scène les objets-cultes de la science-fiction : la fusée avec ses ordinateurs et le rayon-laser du mégaradar qui deviennent dans le film, objets du merveilleux.

Activité écrite : imaginer pour la reine cruelle d'autres objets magiques qui appartiendraient à son environnement puis les décrire .

Transposer dans le futur un conte traditionnel (Blanche-Neige, le Petit Chaperon Rouge...) ; mettre en scène dans le récit l'univers de la science-fiction (lieux, objets...)



Le masculin/le féminin :

Le prince est toujours transformé en animal dont le genre est masculin, la princesse en animal dont le genre est féminin.

Jeu oral et/ou écrit : Poursuivre le conte et imaginer d'autres métamorphoses animales en respectant une règle dans les transformations qui ne sera pas forcément grammaticale.

**Ex: animal qui vit sur terre – animal qui nage – animal qui vole
des noms d'animaux qui suivent l'ordre alphabétique etc...**

Des contes à métamorphoses à l'adresse suivante :

<http://www.crdp.ac-creteil.fr/telemaque/comite/metamorphose.htm>

Des sites à consulter avec des jeux ou des fiches /élèves :

<http://www.cinemaodyssee.com/tonodyssee/index2.html>

<http://etab.ac-montpellier.fr/IEN34-19/dossier%20rep/images/Princes%20et%20princesses%20C2.pdf>

<http://etab.ac-montpellier.fr/IEN34-19/dossier%20rep/images/Princes%20et%20princesses%20C3.pdf>

