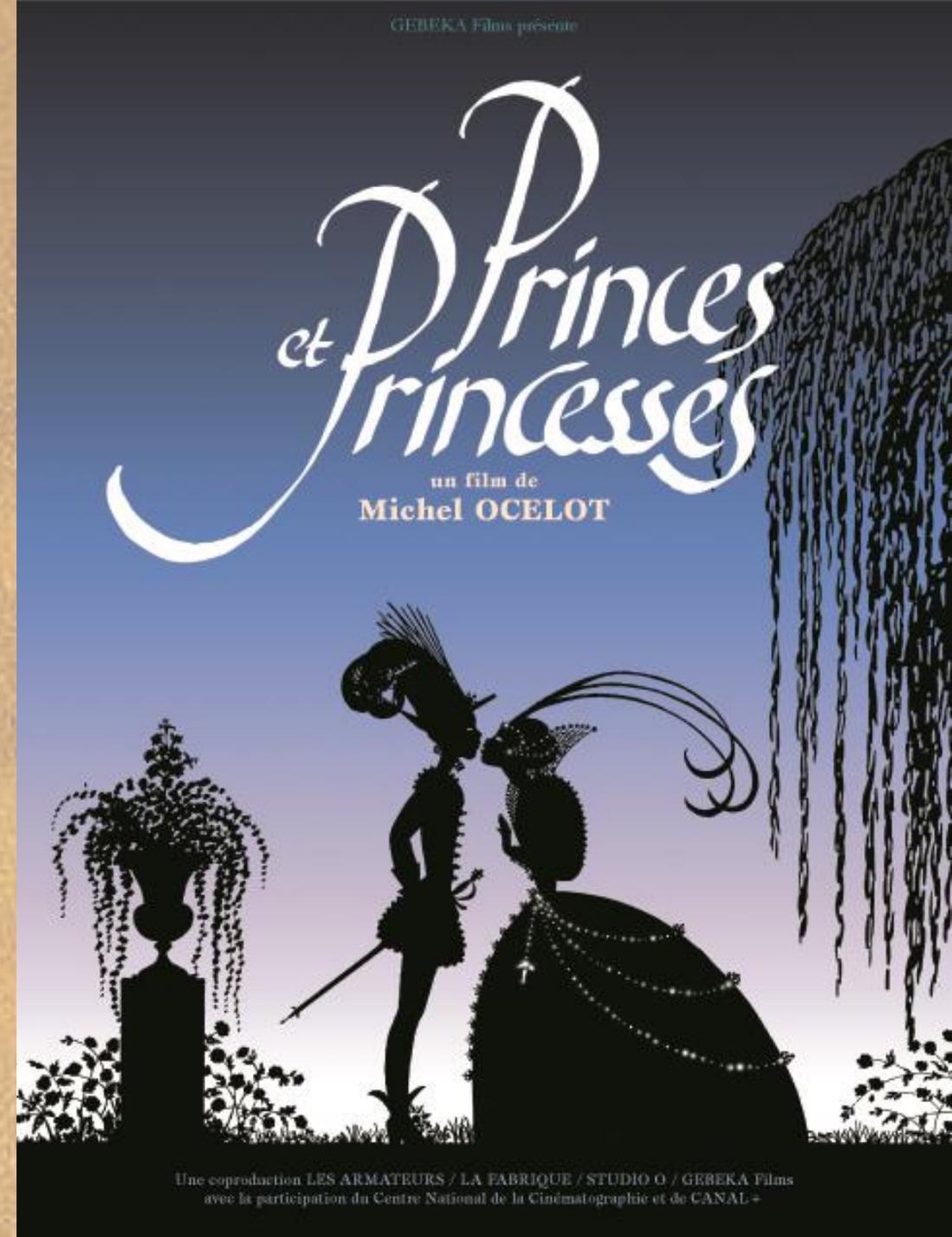


École et Cinéma 68

Princes et Princesses



Nathalie Marco et Anne-Catherine
Valentin, Bureau Arts & Culture 68



Sommaire



- Présentation
- Étudier le conte
- Initiation au théâtre d'ombres
- Histoire des arts et arts plastiques



Dans ce film d'animation, on assiste au processus de création d'un conte : deux enfants s'inventent des histoires. Ils font des recherches sur internet pour trouver des illustrations en lien avec l'époque historique et le lieu choisi puis se créent leurs costumes à l'aide d'un robot.

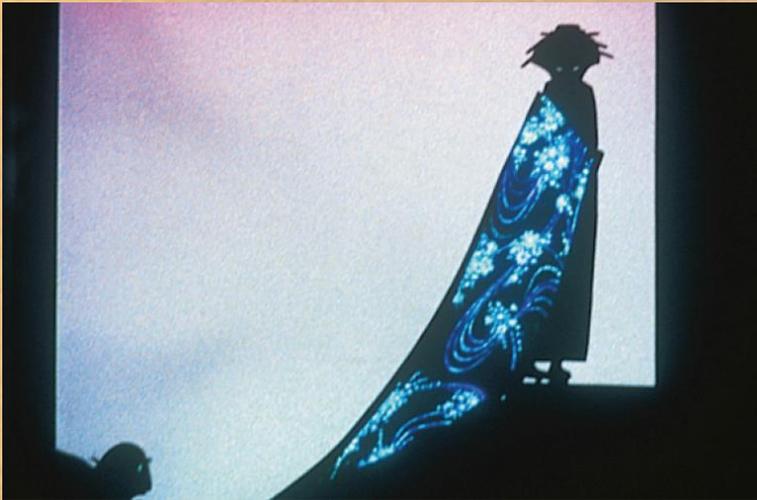
6 contes se suivent

- La Princesse des diamants
- Le Garçon des figues
- La Sorcière
- Le Manteau de la vieille dame
- La Reine cruelle
- Prince et princesse



Étudier le conte

Le Manteau de la vieille dame



Ce film est donc particulièrement propice à l'étude et l'écriture de conte. Voilà comment commence *le Manteau de la vieille dame* :

Et si j'étais ... **un personnage** (une vieille dame)

un lieu (au Japon)

une époque (le XIXème siècle)

pour utiliser les dessins d'Hokusai

La situation initiale : un soir, un voleur a voulu lui prendre son manteau.

En classe, on pourra étudier en détail cette histoire-là, puis répartir sa classe en 5 groupes et demander à chaque groupe de procéder de la même manière avec le conte choisi.

La trame du conte

Personnages : la vieille dame et le voleur

Lieu : le Japon

Époque : le XIXème siècle

Un aspect : la vieille dame a des cuisses « d'acier »

Tenue vestimentaire, coiffure à préciser.

Références culturelles : le haïku, un type de poèmes et les vues du mont Fuji du peintre Hokusai.

Situation initiale

Un soir, un voleur a voulu prendre le manteau de la vieille dame.

La vieille dame grimpe sur le dos du voleur, elle lui écrase les côtes avec ses cuisses et l'oblige à l'emmener jusqu'à un premier endroit.

Elle récite des haïkus à chaque paysage vu. Il y en aura 4.

Les paysages correspondent à des peintures de l'artiste Hokusai avec à la fin le célèbre Mont Fuji qu'il a représenté sous 36 angles différents.

Situation finale

La vieille dame offre son manteau au voleur

Chaque groupe réalisera une affiche identique pour le conte choisi.

Dans un deuxième temps, les groupes inventeront à leur tour un conte, en procédant de la même manière : choix des personnages, du lieu, de l'époque, d'un aspect ou d'un objet magique, d'une tenue vestimentaire et/ou d'une coiffure. Puis ils choisiront une situation initiale, trois péripéties et une situation finale. L'ensemble sera présenté oralement au restant de la classe. Il ne restera plus ensuite qu'à le mettre en scène !!!

Initiation au théâtre d'ombres



Un peu de matériel

- Un retro projecteur permet de poser des objets, des petits personnages, une gélatine de couleur (ou un intercalaire en plastique transparent), un récipient transparent avec de l'eau, des colorants alimentaires, des branches de sapin...
- Un support de toile de fond de photographie avec des pinces (3mX2m)
- Un drap blanc
- Des lampes de poche



Histoire du théâtre d'ombres

Le théâtre d'ombres est un **Art millénaire**. La **marionnette**, y est réduite à deux dimensions. Placée derrière un écran, elle a été éclairée, par des lanternes de lampes à huile suspendues (Chine), des rampes de lanternes à huile et à mèches (Inde), ou une lampe centrale (Java, Turquie, Grèce). Elle a été presque partout remplacées par l'électricité. Les marionnettes étaient fabriquées avec des matériaux naturels (feuilles de palmier ou de bananier), puis avec du carton, du bois, du cuir et fixées sur des baguettes.

Le **comédien** fabrique souvent ses marionnettes, il chante, parle et manipule.

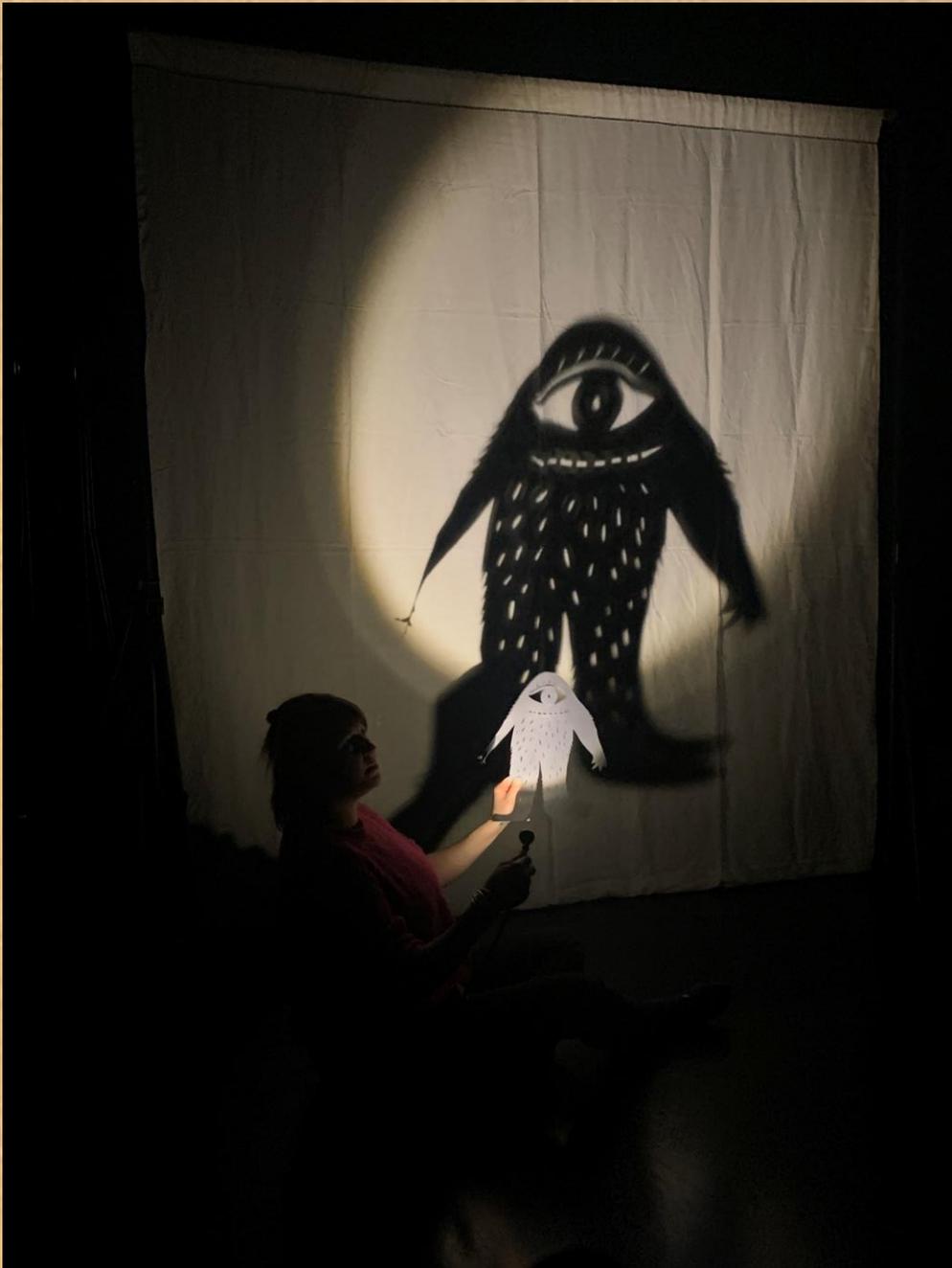
Le théâtre est souvent un **castelet**, mobile, assez rudimentaire.

Actuellement, le théâtre d'ombres prend des formes variées : les lampes peuvent être des projecteurs de théâtre, de petites lampes, des lampes de poche... Les ombres peuvent émerger de formes placées à l'arrière d'un écran, devant un écran, sous un accessoire (une jupe, un parapluie, un sac...)



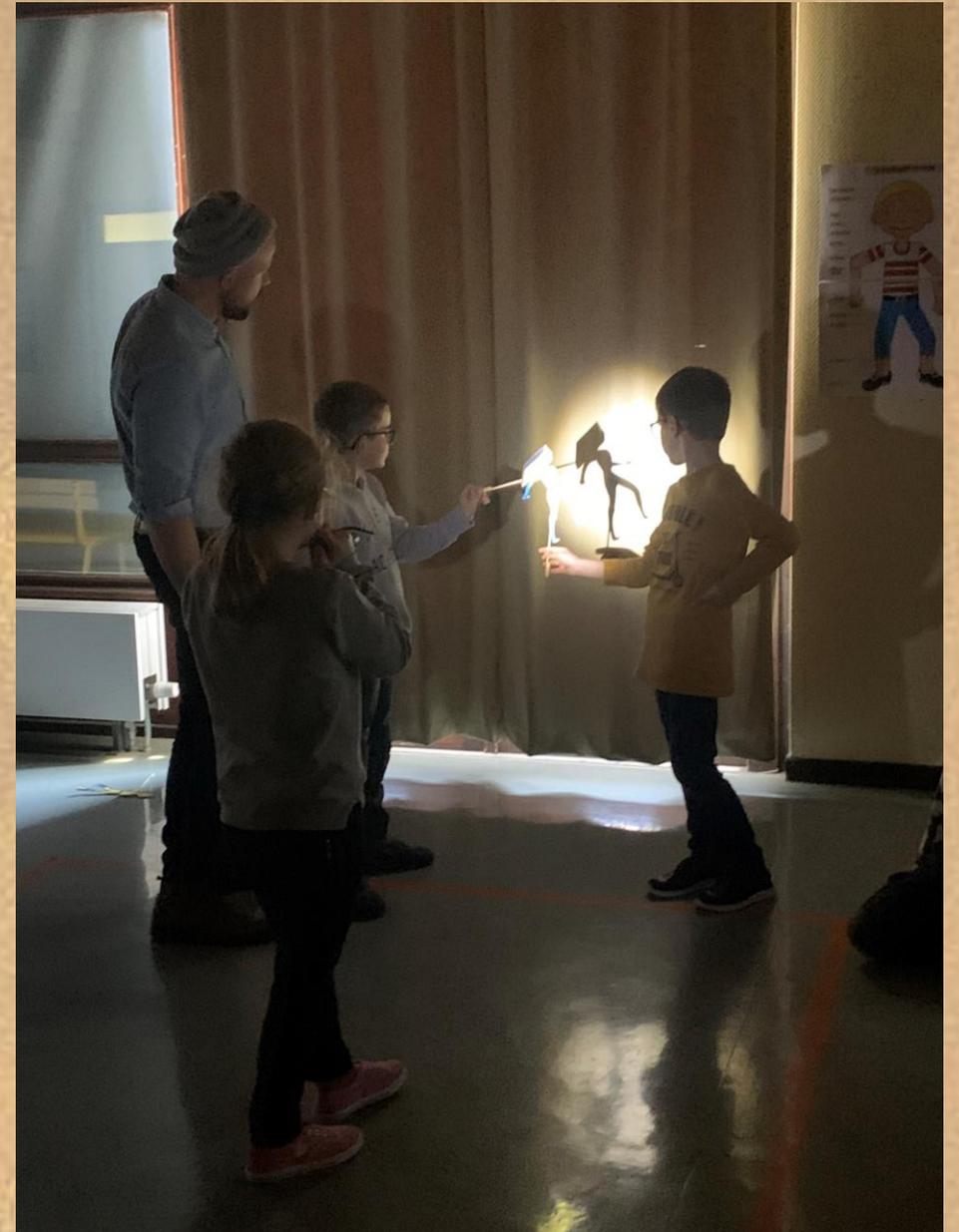
Règles du théâtre d'ombre

- Si je me mets entre la source lumineuse et le drap, on voit mon ombre. Plus je me rapproche du rideau, plus mon ombre devient petite et "nette", plus je m'en éloigne, plus je suis grande et "floue".
- Nécessité de travailler la voix, pour parler fort et exagérer l'expressivité.



Expérimentation /2 ou seul

- Passage 1 : On peut se mouvoir derrière le rideau, danser, faire des formes avec ses mains....
- Passage 2 : Avec musique les envoyer deux par deux derrière le rideau en essayant d'être plus grand, plus petit que. Laisser la magie opérer. Ceux qui ne sont pas derrière le rideau sont spectateurs.
- Passage 3: Dessiner des personnages de profil sur du papier noir, découper et accrocher à un bâtonnet. Jouer avec une lampe de poche à projeter l'image sur un mur blanc.



Expérimenter avec une lampe de poche

- Lampe de poche : Par 2, éclairer un objet tenu par un élève, s'approcher, reculer, éclairer par le haut, le bas, de côté et verbaliser les différences. Eclairer un élève placé à l'arrière de l'écran. Eclairer l'autre contre un mur.
- Comment faire quelque chose ensemble avec la lampe de poche? : Propositions à expérimenter.
- Une lampe de poche pour chacun : éclairer son visage, éclairer un point au sol, un point au plafond, un point au loin. Créer un enchaînement d'éclairages en rythme, avec un son...

Créer sa propre recette à partir des ingrédients

- 1) Créer une ambiance : mettre des branches, de l'eau sur le retro projecteur et mettre une musique ou des sons pour illustrer, dynamiser une lecture, des poèmes.
- 2) Devant le rideau sur une musique, enchaîner les éclairages lampe de poche et chanter ou dire un texte à plusieurs en se répartissant les strophes, paragraphes .
- 3) Donner qqch à voir derrière le rideau avec un récit enregistré ou lu en direct.
- 4) A partir de boîtes de vin, ôter le fond, le remplacer par du papier blanc, peindre la boîte en noir, y fixer une lampe (avec une pince) et mettre un personnage à manipuler au fond de la boîte.

Prolongements

- En Sciences avec le travail sur la lumière, les ombres, la rotation du système solaire.
- En Arts avec la réalisation de formes, marionnettes d'ombre, silhouettes
- En électricité avec l'analyse du fonctionnement de la lampe de poche





A vous de jouer!

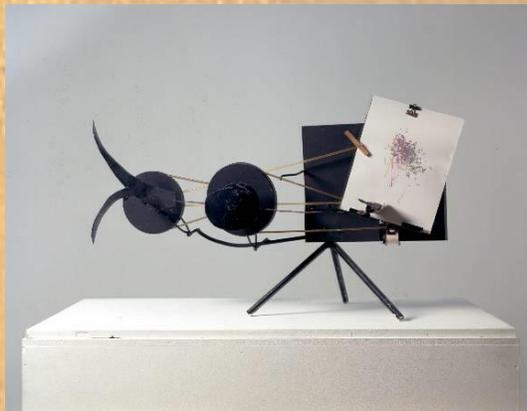


Ombres avec lampes de poche sous une tente et monstres projetés dans boîte projet école Didenheim juin 2023

Histoire de l'art

L'histoire de l'art permet de mettre en relation différentes œuvres cinématographiques mais aussi plastiques et musicales.

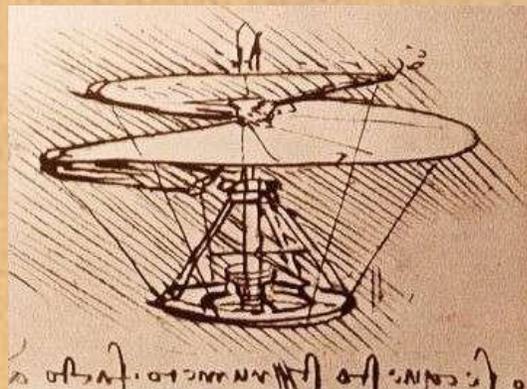
Des machines d'artistes :



- Jean Tinguely, *Méta-Matic No. 6*, 1959

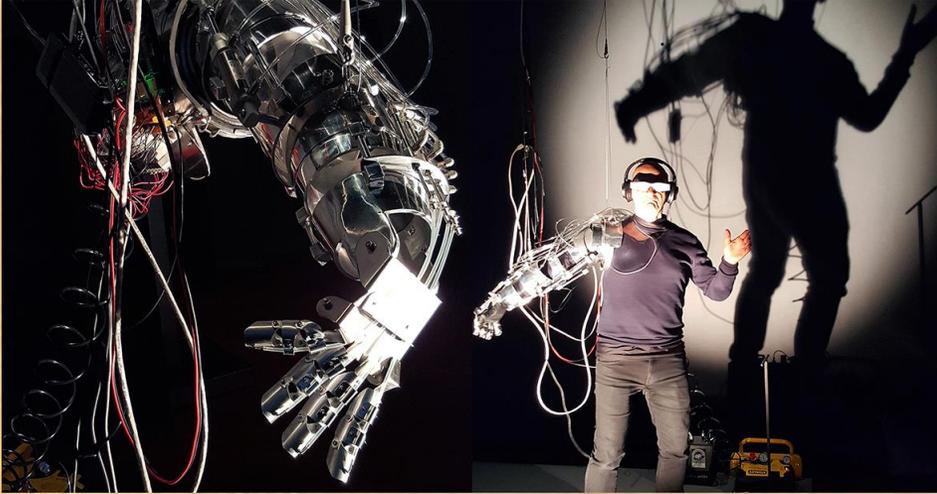
L'artiste est considéré comme un pionnier dans l'art cinétique c'est-à-dire dans l'art qui a le mouvement comme principe. Ses machines à dessiner obligent à s'interroger sur ce qu'est une œuvre d'art.

Sur le site du Musée Tinguely, un jeu en ligne pour fabriquer sa propre machine.



- Léonard de Vinci, *la vis aérienne*, 1487-1490

Les machines volantes n'existaient pas à l'époque de Léonard de Vinci, il a étudié le vol des oiseaux avant d'imaginer des machines susceptibles de voler telle cette vis aérienne, considérée comme l'ancêtre de l'hélicoptère.



- Stelarc, [StickMan](#), Daedalus Project, Chrissie Parrot Arts, Perth, 2017

Stelios Arcadiou, dit Stelarc, est un artiste et performeur australien. Il s'interroge sur les évolutions technologiques liant hommes et robots. Il utilise son propre corps et le prolonge avec des machines articulées. Il a dit : « Être humain, c'est peut-être ne pas rester humain du tout »



- Alexander McQueen (British, 1969–2010), *Dress* + [vidéo](#), été 99

Alexander Mc Queen est un créateur de mode anglais. Dans cette performance, deux robots peignent une robe blanche portée par un mannequin. Celle-ci se trouve sur un disque en rotation, l'un des bras articulé pulvérise de la peinture noire, l'autre de la peinture jaune. Ce moment est emblématique dans l'histoire de la mode.

Arts plastiques et production écrite

- **Construire une machine, un robot**
- A partir d'une photo d'un personnage, découpée dans un magazine, ajoutez-lui des accessoires lui permettant d'être plus performant dans certains domaines.
- Fabriquez un robot en volume par groupes de 4 à partir de boites en cartons, tuyaux, tubes, pinces à linge, balles de ping-pong, ... différents matériaux de récupération.
- Puis expliquez, dans un petit texte, ce que votre personnage « augmenté » permet de faire d'extraordinaire. Utilisez l'organisateur graphique de la méthode [SRSD](#) (Qui, Quand, Où, Que x2, Comment x2).