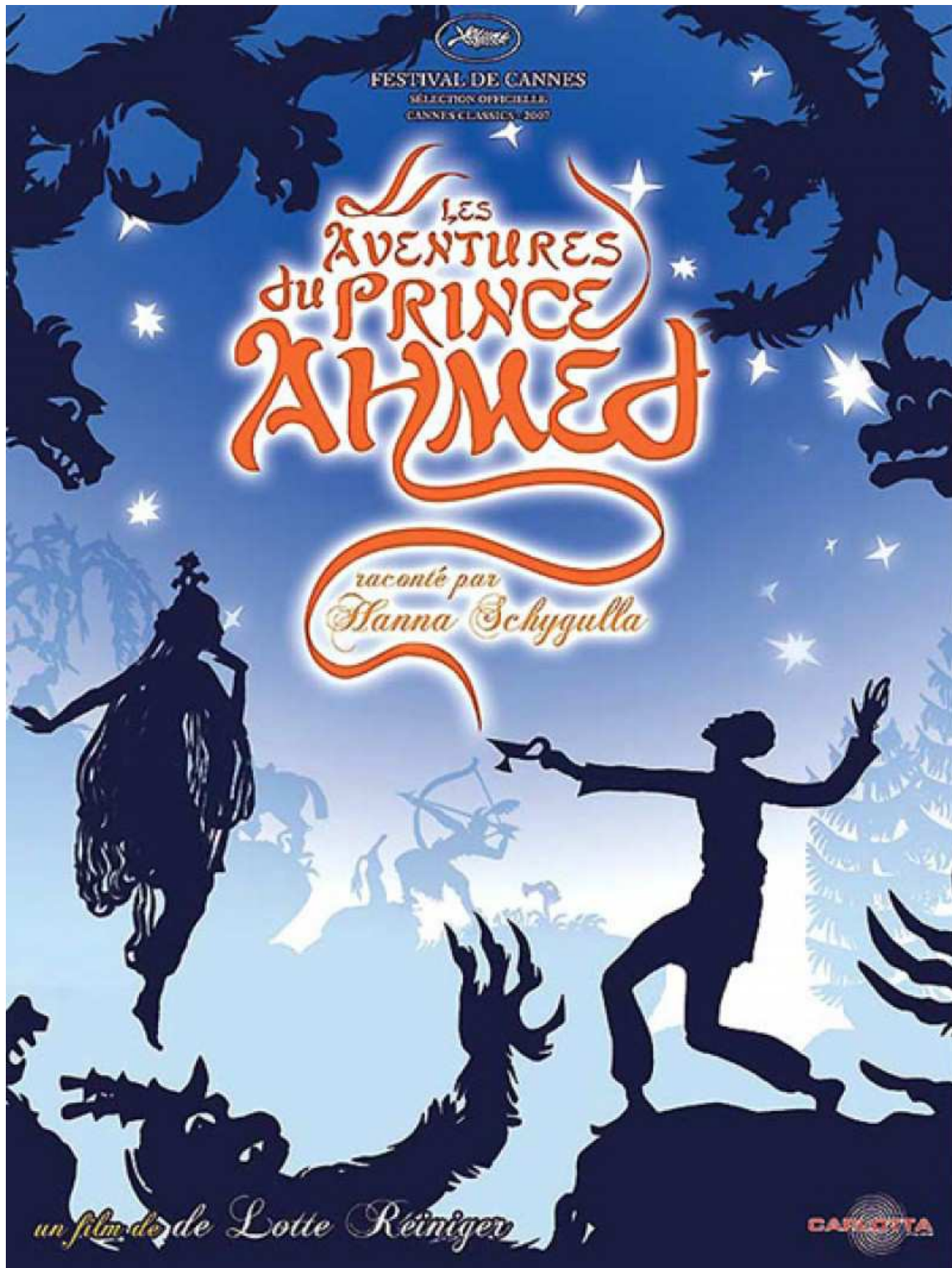


Dossier pédagogique

Ecole et Cinéma 2013/ 2014

Les aventures du Prince Ahmed



SOMMAIRE

	pages
LES CARACTERISTIQUES DU FILM	3
• Fiche technique	3
• L'histoire	3
• Le contexte de réalisation du film	3
• L'équipe du film	3
• Techniques employées	4
PISTES PEDAGOGIQUES	
• Avant la projection	5
▶ A partir du titre	5
▶ A partir de l'affiche du film	5
▶ A partir de la bande sonore	6
▶ Des prérequis nécessaires à la compréhension du récit	6
• Pendant la projection	6
• Après la projection	7
▶ Des situations de réception	7
▪ Approche sensible de l'œuvre cinématographique	7
▪ Apprentissages à partir de l'œuvre cinématographique	7
○ Les personnages du film	7
○ Le récit (lieu, temps, trame narrative)	7
○ Le schéma narratif du conte	8
○ Analyse de l'affiche du film	9
○ Lien avec les pratiques artistiques en Arts Visuels	10
○ Retour sur la bande son	10
○ Analyses de séquences	10
• Le cheval descendant sur le harem- notion de cadrage	10
• L'arrivée du calife - mouvements de caméra	11
• La scène du harem	11
• Les pouvoirs du mage / La métamorphose	11
▶ Construire une culture humaniste / Histoire des Arts	12
ANNEXE 1 : Histoire du film d'animation	14
ANNEXE 2 : A propos des Contes des Mille et une Nuits	15
ANNEXE 3 : Quelques notions à propos du langage cinématographique	16

LES CARACTERISTIQUES DU FILM

Fiche technique :

Les aventures du Prince Ahmed

Un film de Lotte REINIGER

Film d'animation, muet, teinté – 65mn

Allemagne - 1926

Titre original : « Die Abenteuer des Prinzen Achmed »

Réalisation : Lotte REINIGER

Scénario : Lotte REINIGER

Avec : Hanna SCHYGULLA (voix de la narratrice)

Musique : Wolfgang ZELLER

Directeur de la photographie : Carl KOCH

Montage: Nina GOSLAR

Effets Spéciaux: Walther RUTTMANN, Bertold BARTOSCH

Production : Comenius-Film GmbH

L'HISTOIRE :

« Le film est tiré des Contes des mille et une nuits, et s'inspire en particulier des Contes du Cheval Volant et d'Aladin. Le jeune prince Ahmed tombe amoureux de la ravissante Princesse Pari Banu. Pour l'épouser, il doit affronter son rival, le Mage Africain et s'allier avec la Sorcière dans le pays lointain des Esprits de Wak-Wak. Le Mage Africain qui a capturé également la sœur d'Ahmed, la Princesse Dinarzade, pour la vendre à l'Empereur de Chine sera renversé grâce à l'aide d'Aladin et de sa lampe merveilleuse. »

Synopsis publié sur le site de Carlotta DVD

Le contexte de réalisation du film :

Une première représentation, le 2 mai 1926 à Berlin remporte un grand succès, permettant au film de trouver des fonds. Début juillet 1926, à Paris, une première est organisée avec la participation du réalisateur et scénariste français, Jean Renoir, car une longue amitié le lie à Koch et Reiniger. Ce succès en France permet de trouver en Allemagne un autre bailleur de fonds, et le 3 septembre 1926 la première projection officielle du film a lieu à Berlin.

Une restauration menée en 1999 permet de ressortir le film, en recolorant les fonds d'écran, et en le sonorisant avec la musique originelle composée par Wolfgang Zeller et une narratrice en voix off, en français l'actrice Hanna Schygulla. Le film ressort en France le 5 décembre 2007.

L'EQUIPE DU FILM :

- **Lotte REINIGER (1899- 1981)**

Réalisatrice et scénariste du film

Considérée comme une pionnière du film d'animation de silhouette, Lotte Reiniger signe avec « Les Aventures du prince Ahmed » l'un des tout premiers longs métrages d'animation de l'histoire du cinéma. La réalisatrice a également transposé de nombreux contes et opéras en courts ou longs métrages (dont : *Le Joueur de Flûte de Hamelin*, *Cendrillon (vers 1920)*, *Arlequin* inspiré de la Comedia del arte (en 1931), une parodie de *Carmen* de Bizet et *Papageno* tiré de la *Flûte enchantée* de Mozart (en 1933) ,, *Le gentil petit tailleur (1954)*, *Acassin et nicollette (1974)* ...).

- **Carl KOCH (1892-1963)**

Directeur de la photographie

Marié à Lotte Reiniger en 1921, Carl Koch est un réalisateur et scénariste d'origine allemande.

Filmographie sélective :

Réalisateur

- 1926 : *Les Aventures du prince Ahmed* coréalisé avec Lotte Reiniger
- 1931 : *Mann ist Mann* (court-métrage) coréalisé avec Bertolt Brecht
- 1941 : *La Tosca (Tosca)* avec Michel Simon
- 1942 : *La Dame de l'Ouest* avec Michel Simon

Scénariste

- 1937 : *La Grande Illusion* de Jean Renoir (conseiller technique)
 - 1938 : *La Marseillaise* de Jean Renoir (collaboration)
 - 1939 : *La Règle du jeu* de Jean Renoir (collaboration)
 - 1941 : *La Tosca (Tosca)*
 - 1942 : *La Dame de l'Ouest*
- **Wolfgang ZELLER (1893-1967)**

Musique

Compositeur et chef d'orchestre à Berlin, il écrit la musique d'accompagnement de plusieurs films muets dont les principaux sont les Aventures du prince Ahmed de Lotte Reiniger et Berthold Bartosch (1926) et la Mélodie du monde de Walter Ruttmann (1929).

TECHNIQUES EMPLOYEES

Œuvre d'une grande précision technique, le film comporte près de 100 000 images, à raison de 24 images par seconde, soit 65 minutes de film.

Trois années furent nécessaires, de 1923 à 1926, à Lotte Reiniger pour réaliser un pareil exploit de finesse et de souplesse dans le mouvement. À Reiniger s'ajoutaient Carl Koch à la prise de vue, Berthold Bartosch aux effets spéciaux et Walter Ruttmann pour les arrière-fonds qui étaient manipulés séparément des personnages.

Ce film, entièrement conçu de silhouettes de papier découpées.

Quelques précisions importantes :

1. « Les aventures du Prince Ahmed » est un film de cinéma d'animation mais ce n'est pas un dessin animé.

Le cinéma d'animation n'est pas toujours du dessin animé :

L'animation, c'est-à-dire l'illusion de mouvement, est obtenue dans les deux cas, par la projection d'images successives, représentant différentes étapes de ce mouvement. Mais c'est la nature des images qui permet de distinguer le cinéma d'animation du dessin animé.

→ Le terme **dessin animé** désigne des images animées dessinées à la main ou à l'aide d'outils technologiques

→ Les images animées non dessinées font partie du registre du **cinéma d'animation** comme par exemple ici dans le cas du film. à silhouettes.

(Voir aussi « L'histoire du film d'animation », annexe 1)

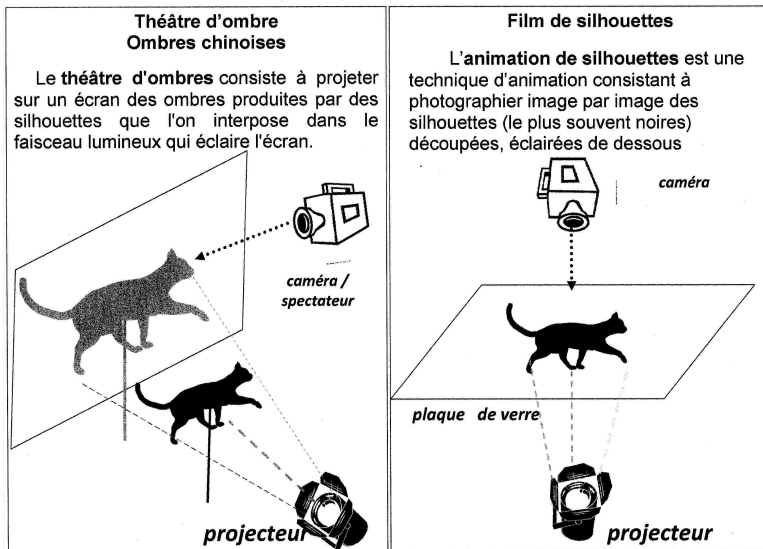
2. « Les aventures du Prince Ahmed » est un « film de silhouettes » et non pas d' « ombres chinoises »

Film de silhouettes ≠ ombres chinoises et théâtre d'ombre

La différence se situe entre ces deux procédés dans la place du projecteur et de la caméra, ou du spectateur, donc dans la nature de l'image regardée :

- dans le théâtre d'ombre, nous observons des ombres.

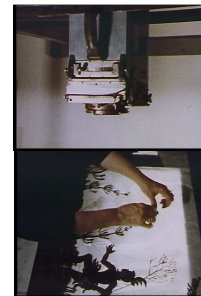
- dans un film de silhouettes, ce sont les silhouettes elles-mêmes qui sont photographiées.



Lotte Reiniger décrivant son travail :

« Voici une table avec une ouverture au centre qui est couverte par une vitre. Je prends un papier transparent sur lequel sont déposées les poupées qui doivent être très à plat. La caméra filme verticalement. Préalablement nous faisons des essais d'éclairage. Cela est très simple. Les moyens étaient assez rudimentaires et plutôt imaginatifs. »

Lotte Reiniger



De sorte que Lotte Reiniger réalisera même plus tard, avec son mari Carl Koch, des films de silhouettes en couleurs, avec une lumière supplémentaire placée au-dessus.

Exemple : photogramme extrait du film de silhouettes « Le Prince Grenouille » de Lotte Reiniger

Le film « Les aventures du Prince Ahmed » est quant à lui filmé en noir et blanc, puis il a été teinté en trempant le positif dans un bain de couleur. Cette technique de coloration, comme tous les moyens cinématographiques de cette époque, était assez rudimentaire.

PISTES PEDAGOGIQUES

AVANT LA PROJECTION

A partir du TITRE :

- Formuler des hypothèses de récit à partir du titre (Les hypothèses seront à valider ou non après la projection)
- « **Les Aventures du Prince Ahmed** » :
 - Cela signifie que l'on va voir une histoire où il s'agira d'un prince :
 - les élèves connaissent-ils d'autres histoires de princes ?
 - lesquelles ?
 - quels genres de récits ? (contes, albums, films.)
 - Le prénom du prince et la calligraphie du titre évoque des contes orientaux Les élèves connaissent-ils certains contes des Mille et une nuits? Lesquels ?

(Voir page 8)

A partir de L'AFFICHE DU FILM :

Lecture sensible de l'affiche :

- Formuler des ressentis, des hypothèses de récit, des souvenirs évoqués par l'affiche du

film.

- Qui pourrait-être le héros ? Aladin ? Et qui est Ahmed ?
- Quels liens imaginer entre les personnages visibles sur l'affiche ?
- Que font-ils ?
- Où pourrait se dérouler le récit ? Quand ?
- Quel est le rôle de la lampe ?
- Quel univers la calligraphie du titre évoque-t-elle ?
- Va-t-il s'agir d'une histoire vraie ou imaginaire ? Magique ?
-

A partir de LA BANDE SONORE DU FILM :

Écoute sensible d'extraits musicaux

- le générique et le début du film
- le thème d'un personnage.

Des prérequis nécessaires à la compréhension du récit

Plusieurs obstacles peuvent gêner les élèves dans la compréhension du récit.

1. Les personnages sont parfois difficiles à différencier :

- leurs silhouettes peuvent se ressembler
- certains de leurs noms se mémorisent plus difficilement.

↳ On pourra présenter ces silhouettes avec leur nom et les faire distinguer au préalable par les élèves, afin qu'ils se familiarisent avec les personnages principaux.



Ahmed



Le mage africain



Dinarzade



Pari Bannu



Aladin



la sorcière
« die Hexe »

2.. Une partie du récit est un flash back.

↳ Il est préférable que les élèves aient déjà rencontré ce procédé à partir d'un autre support (Littéraire par exemple).

Exemple de récit avec flash back : « L'œil du loup », de Daniel Pennac

3. Ce flash back fait référence au Conte « Aladin et la Lampe merveilleuse. », extrait du *Livre de mille nuits et une nuit*, recueil anonyme de contes populaires en arabe, d'origine persane et indienne.

↳ Ce conte peut avoir été évoqué ou présenté quelques temps avant la projection.

(Voir Annexe 2 : Les Contes des Mille et une Nuits)

PENDANT LA PROJECTION

Il est possible mais pas indispensable, de donner une consigne aux élèves, par exemple :

- Repérer des passages sonores
- Repérer les personnages principaux,

APRES LA PROJECTION

DES SITUATIONS DE RECEPTION :

APPROCHE SENSIBLE DE L'OEUVRE CINEMATOGRAPHIQUE :

Très rapidement après le film, faire verbaliser les réactions des élèves

► **Des situations d'EXPRESSION** où l'on va livrer ses émotions, ses ressentis, son point de vue.

- A-t-on aimé ? pas aimé ? pourquoi ?
- A-t-on trouvé le film drôle ? long ?
- A-t-on eu peur ? A quel moment ?
- Qu'est-ce qui nous a semblé curieux ou étrange dans le film ?
- A-t-on pensé à des situations de notre vécu ?
- etc.....

► **Autour des valeurs et thématiques abordées par le film :**

Par exemple : la condition de la femme dans la société : chercher ce qui arrive aux femmes dans le film (les enlèvements, les mariages forcés, les ventes) et en quoi cette condition a évolué.

APPRENTISSAGES A PARTIR DE L'OEUVRE CINEMATOGRAPHIQUE :

► **des SITUATIONS D'APPRENTISSAGES** où l'élève va repérer, analyser, identifier, comparer, trier des éléments :

Les personnages du film :

- Nommer et distinguer les personnages principaux des personnages secondaires :

Le prince Ahmed
Le mage Africain

Pari Banu
Dinarzade
Aladin
La sorcière

Le Calife
L'empereur de Chine
Le bouffon
Les démons

- Décrire leur personnalité, leur attitude : en général, ou dans une situation particulière

Le récit :

- les lieux

Situations géographiques :

- un pays oriental (palais du calife)
- des îles imaginaires (Wak Wak)
- la Chine

→ Des recherches documentaires et iconographiques sur des architectures ou des costumes traditionnels orientaux, chinois permettent d'établir des liens avec certaines vues du film.

- l'époque

Le caractère imaginaire du conte ne permet pas de le situer précisément dans le temps. Les caractéristiques techniques du film permettent également peu d'indices, quant à l'époque du récit.

On pourra néanmoins faire remarquer aux élèves les costumes de certains personnages (Ahmed, Dinarzade), qui orientent vers une époque médiévale.

Le nom de certains (sultan, calife, empereur) renforcent cette hypothèse.

- la trame narrative

Validation des hypothèses de récit :

→ Revenir sur les hypothèses de récit émises avant la projection, débattre et argumenter, valider ou non ces hypothèses

La compréhension du récit :

A l'oral :

- Raconter, compléter, reformuler
- Citer les personnages, les lieux, les actions
- Se repérer dans la chronologie du récit.

Acte 1	Acte 2	Acte 3	Acte 4	Acte 5
Le mage Africain offre un cheval volant au calife contre la princesse Dinarzade.	Le Prince Ahmed part dans les îles WaK Wak et rencontre Pari Banu. Le mage enlève à son tour Pari Banu.	Pari Banu est vendue puis volée. Le Prince Ahmed rencontre Aladin.	<i>Flash Back :</i> <i>Aladin raconte son histoire.</i> Retour à l'histoire principale du film : le duel entre la sorcière et le mage.	Les démons sont vaincus. Retour au palais du calife. Dinarzade épouse Aladin, et Ahmed épouse Pari Banu.

Ou à l'écrit :

- Résumer le film
- Décrire ce qui nous a paru étrange dans le film
- Raconter une scène

Le schéma narratif du conte :

On pourra, tout au long de l'année, mettre en relation les étapes de ce récit avec d'autres contes pour faire émerger une structure caractéristique du conte :

Situation initiale → **Complication** → **Péripéties/ Actions** → **Résolution** → **Situation finale**

Dans « Les aventures du Prince Ahmed »		
Situation initiale Le décor est planté, le lieu et les personnages introduits et décrits	Présentation des personnages : - les silhouettes de tous les personnages - le mage et ses pouvoirs Présentation du contexte (lieux, et liens entre les personnages): pendant l'anniversaire du Calife. Le mage veut acheter la princesse Dinarzade.	Acte 1
Complication Perturbation de la situation initiale	Le Prince Ahmed est « enlevé » sur son cheval volant jusqu'au îles Wak Wak où il tombe amoureux de Pari Banu. Le mage enlève Pari Banu et immobilise Ahmed dans les montagnes de feu.	Acte 2 Acte 3
Péripéties/ Actions Moyens utilisés par les personnages pour résoudre la perturbation	Ahmed rencontre la sorcière puis Aladin. Ils combattent les démons.	Acte 4
Résolution Conséquence de l'action	Pari Banu est délivrée. Aladin retrouve son palais et la princesse Dinarzade.	Acte 5
Situation finale Résultante de la résolution, équilibre final	Retour au palais du Calife. Aladin épouse Dinarzade. Ahmed épouse Pari Banu.	Acte 5

→ Le film est divisé en actes :

Le terme « Acte », qui relève du vocabulaire théâtral, permet d'établir un lien avec ce type d'écrit littéraire.

Exemples :

- « Belle des eaux », CASTAN Bruno, Théâtrales jeunesse
- « Être le loup », WEGENAST Bettina, L'école des loisirs

A remarquer, la séquence finale du film, où une tenture se referme sur le groupe, comme à la fin d'une pièce de théâtre, avant le retour au noir complet.

Analyse de l'affiche du film :

Observation fine de l'affiche : construire une méthodologie de lecture d'image, comprendre les moyens plastiques utilisés pour produire les effets obtenus

Du général au particulier ...

o La nature de l'image ?

L'affiche est un dessin et non une photo ou un photogramme¹, à mettre en comparaison là aussi avec d'autres affiches de cinéma. Ce qui nous est donné à voir est une photocopie de l'affiche (taille, couleur, matière modifiés par rapport à l'original).

o Que voit-on, de manière objective ? (→Les éléments de formulation plastique)

▶ **Au centre :**

→ Une courbe orange sur fond bleu reliant la lampe d'Aladin au titre du film
(A noter : « Les aventures du prince Ahmed » semblent sortir de l'aventure d'Aladin, par le biais de la lampe, à la manière d'un récit enchâssé, alors qu'il s'agit du contraire dans le film)

→ Le titre (au centre de la moitié supérieure)

- orange sur fond bleu
- taille progressive de la police

→ **L'œil est attiré par le contraste de coloration²** entre les tons bleus dominants et le titre orange. Il s'agit d'un contraste de complémentaires³.

▶ **Dans la moitié inférieure de l'image :**

→ Les silhouettes de Pari Banu d'Aladin (à gauche et à droite) apparaissent par contraste de valeur⁴ (bleu foncé ou noir sur bleu clair). La coloration des personnages est uniforme, et monochrome : seuls leurs contours se distinguent.

→ Une partie de la silhouette de la sorcière ou d'un monstre apparaît en bas en tout premier plan. Cette silhouette est tronquée et paraît donc plus proche du spectateur, à l'inverse des personnages en arrière plan.

→ **Le cadrage⁵** nous permet d'identifier **plusieurs plans** dans l'image.

1° plan : la sorcière et les monstres

2° plan : Aladin et Pari Banu

3° plan : le personnage tirant à l'arc.

→ **La profondeur de l'image** (distance entre les plans) est donnée par :

- la diminution de taille entre les personnages.
- l'éclaircissement des silhouettes d'arrière plan

Récapitulatif des notions abordées :

FORME	COULEUR	MATIERE
- cadrage - plan - profondeur	- coloration - valeur - complémentaire - contraste	Difficile d'envisager la notion d'aspect sur un support qui n'est pas l'original

¹ Photogramme : photo extraite du film

² Coloration : caractère d'une couleur (jaune, cyan, magenta, orange, violet, vert)

³ Complémentaire : chaque couleur primaire (cyan, magenta, jaune) possède sa complémentaire. C'est le résultat du mélange des deux autres primaires (rappel : complémentaire du jaune = violet, du cyan = orange, du magenta = vert).

Deux complémentaires forment un contraste

⁴ Valeur d'une couleur : quantité de lumière, degré de clarté.

⁵ Le cadrage résulte entre autres de la distance regardeur /regardé.

Liens avec les pratiques artistiques en Arts Visuels

Les notions énumérées ci-dessus devront, pour être réellement acquises, faire l'objet de séquences intégrant réception et production d'images.

Exemples :

	Prérequis	Séquences
Contraste de coloration	Connaître, utiliser, les couleurs primaires, et savoir produire les secondaires (cycles 1 et 2)	<ul style="list-style-type: none"> → Trier, classer des images présentant des contrastes de coloration. → Expérimenter en produisant des contrastes de coloration. Faire varier l'amplitude de ces contrastes jusqu'à leur maximum (celui d'une primaire et de sa complémentaire)
Valeur d'une couleur		<ul style="list-style-type: none"> → Observer, classer différentes valeurs d'une même couleur → Expérimenter : augmenter la valeur d'une couleur par ajout de blanc.
Profondeur dans une image	<p>La notion de cadrage : avoir pris conscience par l'observation et la pratique que le cadrage dépend de la distance regardeur/ regardé</p> <p>La notion de plan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître et savoir produire des plans dans une image (savoir faire comprendre qu'un objet est devant ou derrière un autre par superposition ou variation de tailles (cycle 2) 	<ul style="list-style-type: none"> → Trier, ranger des images selon la distance perçue entre le premier et l'arrière plan → Expérimenter : faire percevoir dans sa production qu'un objet est plus ou moins loin (variations progressives des tailles, des valeurs et intensités des couleurs, de la netteté des contours)

Retour sur la bande son

- Le générique et le début du film : rapport image / son - cf. document "Générique et début du film"
- Un thème associé à un personnage – cf. document "Procédés utilisés dans la musique de film"

Analyses de séquences

1. Le cheval descendant sur le harem

► Education musicale

Cf. document : "Procédés utilisés dans la musique de film"

► Arts visuels / langage cinématographique :

Pour chacune des notions abordées, il est possible de

- .Collecter et classer des images fixes
 - .Dessiner une scène
 - .Atelier audiovisuel : avec la caméra ou l'appareil photo numérique, faire des apprentissages de la notion abordée et produire des images
- **La notion de cadrage :**

Cette séquence offre plusieurs types de plans



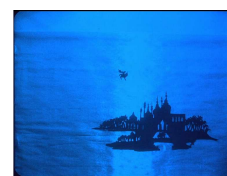
Gros plan



Plan moyen



Plan d'ensemble



Plan large

Voir aussi annexe 3 « Quelques notions à propos du langage cinématographique » :

Cependant, si en cinéma classique, ces différents cadrages s'obtiennent par mouvement de

caméra (zoom avant/arrière), le procédé utilisé ici diffère :

La caméra étant fixe, ce sont des **silhouettes différentes par leurs tailles** qui sont utilisées par la réalisatrice pour les prises de vues successives.

Lien avec les pratiques artistiques : ils sont évoqués dans le tableau précédent, dans la partie consacrée à l'analyse de l'affiche. (notion de cadrage)

2. L'arrivée du calife

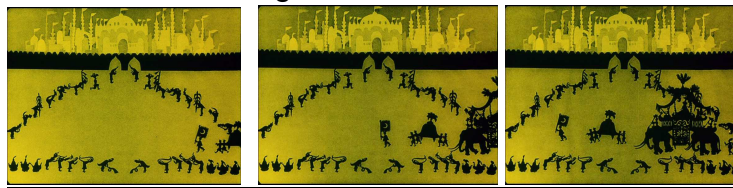
► Education musicale

Cf. document : "Comparaison de deux versions du muet (Zeller et Khoury)"

► Arts visuels

• Plans fixes et travelling

Cette séquence, la plupart dans le film, est un **plan fixe** : la caméra est fixe et ce sont les personnages qui se déplacent dans l'image. Le décor apparaît donc de la même façon pendant la succession de toutes les images,



à la différence d'un **panoramique** ou d'un **travelling**, dans lesquels la caméra semblent pivoter se déplacer latéralement ou verticalement, entraînant par conséquence des modifications dans les images d'arrière plan. Un court panoramique est perceptible lorsque le Prince Ahmed traverse l'orage sur son cheval.

Là encore, il s'agit bien d'un effet spécifique au cinéma d'animation, où le réalisateur déplace les décors devant une caméra fixe.

3. La scène du harem

► Education musicale

Les effets Mickey mousing *Cf. : documents: "comparaison de deux versions du muet (Zeller et Khoury)" et "Procédés utilisés dans la musique de film"*

4. Les pouvoirs du mage

► Arts visuels

La magie du conte tient entre autres aux pouvoirs multiples du mage. Parmi ces pouvoirs, celui de la métamorphose.

Qu'est-ce qu'une métamorphose ?

- Du grec *morphè* (forme) et du préfixe *meta* (qui exprime un changement) : **passage** d'un état à un autre état, résultat de la transformation. La métamorphose ne produit ni mort, ni disparition, mais se situe dans la transformation d'un élément ou d'un être en un élément ou un être différent.
- la métamorphose est le résultat du processus de transformation totale d'un être au point qu'il n'est **plus reconnaissable**.

Ainsi, les transformations successives qui mènent d'une forme à une autre sont rendues possibles par la photographie image par image, procédé de base du film d'animation.

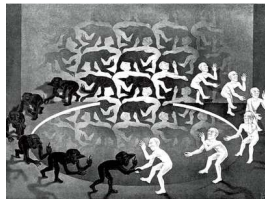
Deux paramètres essentiels de la métamorphose:

- **l'état initial n'est plus identifiable dans l'état final** (à la différence d'une déformation)

- la **progressivité** des transformations successives entre l'état initial et l'état final.
Ainsi, avec les élèves, on pourra par exemple, à partir d'un court passage, présentant une métamorphose du mage :

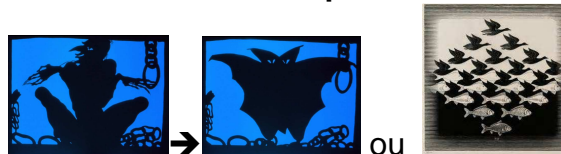
- classer, en comparant la forme initiale à la forme finale des images :

de déformations



La rencontre, Escher, 1944

de métamorphoses



L'air et l'eau,
Escher, 1938

- ordonner les photogrammes successifs d'une métamorphose

ou

- émettre des hypothèses sur les étapes successives d'une métamorphose pour passer d'un état à l'autre.

- procéder à des déformations successives d'une forme, d'un objet **jusqu'à** la métamorphose.

► **Education musicale**

Autres procédés : thème associé à une situation, création d'une atmosphère ; rapport image / son : son *in* / hors-champ / *off* - Cf. document "Procédés utilisés dans la musique de film"

Dans le domaine de la langue :

Pistes possibles pour la production d'écrit :

- Légender un photogramme
- Rédiger un résumé du film
- Ecrire des dialogues entre les personnages (sous forme de légende ou d'un texte indépendant de l'image)
- Ranger des paragraphes dans l'ordre chronologique de l'histoire
- Rédiger par écrit la suite de l'histoire
- Imaginer les héros du film dans une autre situation
- Créer des bulles de BD pour ajouter des textes aux images

CONSTRUIRE UNE CULTURE HUMANISTE : HISTOIRE DES ARTS

Construire une culture humaniste, c'est créer des liens entre les œuvres des différents domaines artistiques, l'histoire et la géographie. Ces liens peuvent être chronologiques, thématiques ou notionnels.

Quelques exemples :

Lien chronologique (on cherche à confronter les élèves à des œuvres d'une même époque)

• **Les années 20**

☐ **Architecture, urbanisme (à proximité)**

- La cité Tony Garnier (Lyon 8°) (Voir Musée Urbain Tony Garnier)
- Les gratte- ciel de Villeurbanne

☐ **Cinéma (films du dispositif Ecole et Cinéma)**

- Les Burlesques (1917 - 1922)
- Le mécano de la Générale (1926)
- Nanouk l'esquimau (1926)
- Chang (1927)
- La jeune fille au carton à chapeau (1927)
- Le cirque (Charlie Chaplin) (1928)

☐ **Peinture :**

- La trahison des images, René Magritte, 1929
- Jeune fille à la fenêtre, Salvador Dali, 1925

- Paul en Arlequin, Pablo Picasso, 1924
- ☐ **Littérature / poésie :**
 - Le pélican, Robert Desnos
- ☐ **Musique :** musiques de film écrites par Satie – Prokofiev (années 30)

Lien thématique : on cherche à confronter les élèves à des œuvres d'époques, d'origines diverses mais ayant un point commun relatif à leur « sujet »

- **L'art orientaliste**
 - ☐ **Cinéma :**
 - Le voleur de Bagdad, 1940
 - ☐ **Peinture :**
 - Le Rifain assis, 1912- 1913 , Henri Matisse,
 - Ville arabe, 1922, Paul Klee
 - Jeune Algérienne, 1881, Pierre Auguste RENOIR
 - ☐ **Littérature / poésie :**
 - Les orientales, Victor Hugo
 - ☐ **Musique :** cf. document "écoutes périphériques"

Lien notionnel : on cherche à confronter les élèves à des œuvres d'époques, d'origines diverses mais ayant un point commun relatif à la façon dont le sujet est traité)

- **La métamorphose**
 - ☐ **Cinéma :**
 - La bataille de sorciers avec métamorphoses en diverses créatures est une idée que l'on retrouvera plus tard dans le combat de Merlin et Madame Mim dans **Merlin l'enchanteur** de Disney (1963).
 - ☐ **Peinture, sculpture..**
 - « Le modèle rouge », René Magritte 1935
 - « Petite métamorphose », 1937, « l'air et l'eau », 1938, Escher
 - ☐ **Littérature :**
 - « Tout change », A.Browne Kaléidoscope Ecole des Loisirs 1990
 - Le papa de Joseph est parti chercher sa maman en annonçant que les choses allaient changer bientôt. Changer ? Comment ça ? La bouilloire va se transformer en chat ? Le fauteuil en gorille ? En très beaux dessins d'inspiration surréaliste, Anthony Browne pose un œil malicieux sur les objets de tous les jours et l'on s'amuse avec lui à imaginer à quoi ils ressemblent.
 - Les livres de Yak Rivais, dont « Les contes du miroir », L'Ecole des Loisirs, 1988
 - Tout le monde connaît les contes du "Petit Poucet", du "Petit Chaperon Rouge" ou de la "Belle au Bois Dormant". Mais... que se passe-t-il ? Ils sont bizarres! Une sorcière leur a jeté un sort. Ils sont dans un grand miroir déformant. "Le joueur de flûte de Hamelin" est en argot, "Barbe-Bleue" en franglais, " La Cigale et la Fourmi " en verlan. .. etc.
 - ☐ **Les métamorphoses scientifiques**
 - métamorphoses de la matière (changements d'état)
 - métamorphoses naturelles dans le cycle de vie des animaux et des plantes (grenouilles, abeilles, papillons, insectes divers, graines, fleurs, fruits.)
 - métamorphoses dans le domaine scientifique, technologique, chimique (recettes de cuisine, ingrédients, cuisson, ébullition, réfrigération.)
 - la croissance, la naissance, grandir.
 - métamorphoses dans la nature et l'environnement : transformation de la ville, du paysage
 - Étudier, expérimenter à partir de ces ouvrages, en lien avec les matières scientifiques.
 - Analyser s'il s'agit d'une évolution naturelle (*Du têtard à la grenouille*) ou d'une transformation due à l'action de l'homme, volontaire ou non (*La petite maison, Une ville au fil du temps.*).

Des pistes proposées par le SCEREN, dossier sur les métamorphoses)
<http://www.cndp.fr/crdp-creteil/telemaque/comite/metamorphose.htm>

ANNEXE 1

Histoire du film d'animation

(D'après un document du CRDP de Strasbourg + Le cinéma d'animation Cahier du cinéma / les petits cahiers/SCEREN – CNDP)

Un phénomène physiologique

Le cinéma qu'il soit d'animation ou non s'appuie sur un phénomène physiologique : la persistance rétinienne qui est la capacité de l'œil à conserver une image vue superposée aux images en train d'être vues. Elle est plus forte et plus longue si l'image observée est lumineuse. Cette capacité de l'œil à garder en mémoire des informations lumineuses donne l'illusion du mouvement.

○ **Les débuts de l'image animée** : du 17^e siècle au 19^e siècle: *les lanternes magiques*

Des images peintes sur une plaque de verre sont mises en rotation et donnent ainsi l'illusion du mouvement. Les animations sont à cette époque très simples : un bras qui se lève – des yeux qui s'ouvrent et se ferment.

○ **Le phénakistiscope** de Joseph Plateau, en 1832

Un disque en carton percé d'un certain nombre de fentes et décorés par une suite de dessins. Par un mouvement de rotation devant un miroir, on voit à travers une fente les dessins bouger. Cet appareil permet de regarder uniquement des mouvements en boucle : un cheval qui court.

○ **Le théâtre optique et les *pantomimes lumineuses***, d'Emile Renaud en 1888 et 1892

Projection sur écran, d'une animation de longueur et de durée variables à l'intérieur d'un décor fixe, par l'intermédiaire de deux lanternes magiques.

En 1892: Emile Reynaud projette en public avec le théâtre optique les premiers dessins animés, alors appelés *pantomimes lumineuse*

○ **Naissance du cinéma à Paris, en 1895**

Les frères Lumière à Paris invitent à la première projection du cinématographe, *La sortie de l'usine Lumière à Lyon*. Ils ont réalisé la combinaison de la prise de photos successives avec le déroulement des images à l'aide d'un projecteur.

○ **Le principe de la prise de vue image par image**, vers 1900, par Segundo De Chomon.

Ce procédé ouvre un champ infini aux trucages. Il suffit d'arrêter la caméra de changer une personne ou un objet par un autre. Au défilement du film, l'effet est magique

○ **Le premier dessin animé, *Fantasmagorie*** d'Emile Courtet dit Emile Cohl, en 1908.

Il va explorer toutes les techniques de l'animation possibles de son époque : dessin – papier découpé – objets animés – marionnettes

(Voir l'adaptation par Emile Cohl et Benjamin Rabier de la célèbre série de bande dessinée créée par Louis Forton, "*Les pieds nickelés*". <http://fr.youtube.com/watch?v=yuL5dTf3Cps>)

○ **Les cellulose transparents**, d'Earl Hurd en 1914, permettent de séparer le dessin du décor fixe.

○ **Le mélange l'animation et la prise de vue réelle**, en 1925 : "Out of the inkwell " des frères Fleischer.

○ **Premier film de marionnettes animées**, en 1930 : "Le roman de renard" de Ladislav Starewitch,

○ **Premier dessin animé de long métrage**, en 1937: « Blanche neige et les sept nains" de Walt Disney

Petite chronologie (non exhaustive) du film d'animation

1910	1919 : Félix le chat (Pat Sullivan et Otto Messmer)
1920	1926 : « <i>Les aventures du Prince Ahmed</i> » (Lotte Reiniger) 1928 : Mickey Mouse (Walt Disney)
1930	Porky Pig - Sylvestre, le Chat – La panthère rose (Fritz Freleng) Tom et Jerry (William Hanna et Joe Barbera) Woody Woodpecker (Walter Lantz) Bugs Bunny , Droopy, (Frédéric Bean Avery dit Tex Avery) Betty Boop , Popeye (les frères Fleischer) Blanche neige et les sept nains (Walt Disney)
1940	1940 : Pinocchio, Dumbo, Bambi (Walt Disney)
1950	1950 : Cendrillon, Alice au pays des merveilles, Peter Pan, La belle et le clochard, La belle au bois dormant (Walt Disney) Astro, le petit robot (Osamu Tezuka) : première série télévisée d'animation japonaise
1960	Les 101 dalmatiens, Mary Popins, Merlin l'enchanteur, Le livre de la jungle (Walt Disney) 1965 : Kimba, le lion blanc (Osamu Tezuka)
1970	Les aristochats, Robin des Bois (Walt Disney) 1979 : "Le château de Cagliostro" (Hayao Miyazaki)
1980	1988 : "Mon voisin Totoro" (Hayao Miyazaki) 1988 Qui veut la peau de Roger Rabbit (Walt Disney) 1989 Wallace et Gromit (Nick Park)
1990	La belle et la bête, Aladdin, l'étrange Noël de Monsieur Jack, Le roi lion, Toy Story (Walt Disney) 1998 Kirikou la sorcière (Michel Ocelot)
2000	2000 : Princes et princesses (Michel Ocelot) 2001 : Le voyage de Chihiro (Hayao Miyazaki) 2003 : Les triplettes de Belleville (Sylvain Chomet) 2003 : La prophétie des grenouilles (Folimage) 2008 : Mia et le Migou (Folimage)
2010	2010 : Une vie de chat (Folimage)

ANNEXE 2

A propos des Contes des Mille et une Nuits

(Références : « Dictionnaire mondial des littératures » - Encyclopédie Larousse)

Ce recueil de « contes » arabes, traduit du persan au 8^e ou 9^e siècle, est fondé sur l'enchâssement de tous les récits dans un seul qui leur sert de cadre ;

⇒ Le récit-cadre : l'Histoire de Schéhérazade, dont l'héroïne est la fameuse Chahrazad (Schéhérazade) qui doit repousser jour après jour une menace de mort (injuste) qui pèse sur elle ; elle commence le soir une histoire qu'elle ne peut terminer au matin ; du coup, le roi, son auditeur, remet son exécution afin de pouvoir entendre d'elle la suite : les divers récits enchâssés.

⇒ Au début du 18^e siècle, les Mille et une nuits furent introduites en Europe, en français, par l'intermédiaire d'Antoine Galland qui les enrichit et ajouta, à son tour, entre autres, deux nouveaux récits sans doute d'origine syrienne et qui allaient devenir parmi les plus célèbres des Mille et une Nuits :

- Ali Baba et les quarante voleurs,
- Aladdin et la lampe merveilleuse.

mais aussi :

- le Prince Ahmed et la fée Pari Banou
- les Deux Sœurs jalouses de leur cadette

Cette traduction est disponible à l'adresse suivante : Les 1000 et une nuit 3^e Tome, traduit par Antoine Galland, 1704 (http://www.crdp-strasbourg.fr/je_lis_libre/livres/Anonyme_LesMilleEtUneNuits3.pdf)

□ **Résumé de l'histoire originale d'Aladdin, ou la lampe merveilleuse**

Dans la capitale d'un royaume de la Chine, un tailleur nommé Mustafa, très pauvre avait une femme et un fils, Aladdin, méchant et désobéissant. Un jour, Aladdin rencontra un magicien africain, qui se fit passer pour son oncle, et lui demanda d'aller chercher une lampe au fond d'un caveau. Mais à son retour, Aladdin refusant de donner la lampe au magicien se trouva enfermé dans la grotte. Après trois jours d'enfermement, Aladdin frota par mégarde l'anneau que le magicien lui avait passé au doigt. Aussitôt un génie, s'éleva devant lui, prêt à lui obéir. Le premier vœu d'Aladdin fut de sortir de la grotte. De retour chez lui, Aladdin confia la lampe à sa mère qui se mit à la frotter pour la nettoyer, ce qui fit de nouveau sortir le génie. Aladdin réclama à manger. Il vendit ensuite les plats d'argent dans lesquels le festin avait été servi. Plusieurs années s'écoulèrent ainsi, Aladdin et sa mère vivant des cadeaux du génie.

Un jour Aladdin aperçut la princesse Badroulboudour dont il tomba éperdument amoureux. Après avoir utilisé le génie pour offrir des cadeaux à la princesse, Aladdin lui demanda également de l'enlever, pour briser son mariage avec le vizir. Puis il offrit des cadeaux de plus en plus prestigieux au sultan, et alla jusqu'à faire apparaître un palais, grâce à l'aide du génie. Aladdin épousa la princesse.

Mais quelques années plus tard, le magicien africain entendit parler de la fortune d'Aladdin. Il se rendit au palais, pour substituer la lampe merveilleuse en l'échangeant contre une banale lampe en cuivre à la princesse qui ignorait les pouvoirs de la lampe merveilleuse. Par vengeance, le magicien fit disparaître le palais et la princesse, grâce à la magie de la lampe. Aladdin, emprisonné puis condamné à mort par le vizir fut gracié par le sultan, et s'enfuit. Il demanda au génie de l'anneau de le transporter jusqu'au palais disparu en Afrique. Il réussit à empoisonner le magicien pour délivrer la princesse. Le jeune frère du magicien africain s'en prit à son tour à Aladdin qui réussit une troisième fois à échapper à la ruse, et finit par vivre heureux avec la princesse.

□ **Résumé du long métrage de 1992, de Walt Disney**

Au cœur de l'Arabie, dans la ville d'Agrabah, un jeune homme orphelin du nom d'Aladdin vit en volant de la nourriture aux marchands des souks. Même s'il chaparde, Aladdin rêve de prouver qu'il n'est pas qu'un vulgaire voleur mais bien un homme de valeur contraint à enfreindre la loi pour survivre.

Un jour, il rencontre par hasard une jeune fille dont il tombe amoureux. Celle-ci n'est autre que la fille unique du Sultan d'Agrabah, Jasmine, que la loi contraint à trouver un époux au plus vite. Mais la princesse têtue refuse de se marier par obligation et souhaite épouser un homme qu'elle aimera. N'étant qu'un misérable voleur, Aladdin se met en quête d'un moyen qui lui permettra d'impressionner la belle princesse afin de conquérir son cœur.

Au palais royal, le grand vizir du Sultan, le sombre Jafar, désire prendre le pouvoir. Pour réaliser son rêve, il a besoin d'une lampe magique qui lui assurera la réalisation de trois vœux. Mais cette lampe est dissimulée dans une fabuleuse caverne où seul un homme au cœur pur pourra entrer. Jafar découvre bientôt que cet homme n'est autre qu'un vaurien qui parcourt les rues d'Agrabah et qui se nomme : Aladdin

ANNEXE 3

Quelques notions à propos du langage cinématographique

☐ Quelques définitions.

- **Photogramme** : Nom des images sur une pellicule.
- **Cadre** : Limite de l'image, portion de la réalité en deux dimensions, 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 imaginativement par le spectateur
Exemple : Un homme est sur un plongoir. Il saute. La piscine est en hors-champ (on ne la voit pas) mais le spectateur la rattache inconsciemment au plongeur.
- **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).
- **Profondeur de champ** : Espace de netteté obtenue par la mise au point, lors d'une prise de vue.
- **Espace filmique** : Association du champ et du hors-champ.
- **Amorce** : Objet situé au premier plan

☐ Quelques notions en particulier :

→ **La notion de cadrage :**

« Vocabulaire du cinéma » de Joël Magny Editions les petits cahiers du cinéma SCEREN – CNDP



Plan large



Plan d'ensemble



Plan moyen



Plan rapproché



Gros plan



Très gros plan

La caméra s'**approche** du sujet ou effet de **zoom** ou **diminution de la distance** regardeur/regardé

→ **La notion d'angle de vue : Plongée, contre-plongée**

Plongée



le point de vue d'un personnage (celui du génie dans notre cas)

Prise de vue effectuée d'un point d'observation situé plus haut que le sujet.

Une prise de vue plongeante ou en plongée provoque un effet d'écrasement. Elle peut être utilisée, entre autres, pour exprimer

Contre-plongée



contre-plongée le fait paraître plus grand qu'il n'est réellement

Prise de vue effectuée d'un point d'observation situé plus bas que le sujet principal.

La contre-plongée a tendance à accroître l'importance du sujet dans le plan. Filmer un personnage en

→ **Les mouvements de caméra.**

- **Le plan fixe** : Plan tourné par une caméra à l'aide d'un pied fixe.
- **Le travelling** : (en anglais, travel signifie voyager) indique tout déplacement de la caméra (et de son pied) horizontalement ou verticalement. Ce déplacement peut être effectué de différentes façons : chariot sur rail, voiture, fauteuil roulant, ...
- **Le panoramique** : La caméra est mobile autour d'un axe fixe. Elle balaie une portion de l'espace horizontalement ou verticalement. Le panoramique permet de découvrir une large portion de l'espace, d'associer dans le même plan, dans la même continuité temporelle, des personnages et des décors éloignés.