

ANIMATION PÉDAGOGIQUE

ÉCOLE ET CINÉMA

Montbéliard

Mercredi 8 décembre 2010

Pontarlier

Mercredi 19 janvier 2011



Film : Azur et Asmar

Ont participé à l'élaboration de ce document :

Pascal Conrod, Conseiller Pédagogique Départemental en Éducation Musicale - Françoise Henriot, Conseillère Pédagogique de Circonscription Pontarlier - Pascale Delacroix, Coordinatrice du dispositif CDDP du Doubs Pontarlier

Azur et Asmar

Réalisateur : Michel Ocelot (1943-...)

Pays : France Année : 2006

Langues : arabe classique et français

Durée : 94 minutes, film d'animation (images de synthèse) en couleurs

Musique : Gabriel Yared

Scénario, dialogues et mise en scène : Michel Ocelot

Voix : Cyril Mourali : Azur, Karim M'Ribah : Asmar, Hiam Abbass : Jenane, Patrick Timsit : Crapoux, Rayan Mahjoub : Azur (enfant), Abdelsselem Ben Amar : Asmar (enfant), Fatma Ben Khelil : La princesse Chamsous Sabah, Tissa Bensalah D' Avila : la fée des djinns, Sofia Boutella : la fée des elfes, Olivier Claverie : le sage Yadoa, Jacques Pater : le père

Genre : conte Écriture cinématographique : fiction

Synopsis du film

Dans l'Europe médiévale, une nourrice venue de l'autre côté de la mer élève comme des frères son fils Asmar, brun aux yeux noirs, et le fils de son maître, Azur, petit garçon blond aux yeux bleus. Arrivés à l'âge où ils se jalouent l'amour maternel, Azur est envoyé en ville par son père pour vivre avec un précepteur. Le père chasse ensuite la nourrice et son fils...

Dix ans plus tard, Azur décide de partir dans le pays de l'autre côté de la mer pour retrouver et épouser la fée des djinns, dont sa nourrice racontait jadis l'histoire aux garçons. Son frère de lait mène la même quête

Le cinéaste Michel Ocelot

Né en 1943, Michel Ocelot a un parcours très particulier.

Fils d'enseignants, il passe une partie de sa jeunesse en Guinée et restera en Afrique jusqu'à l'âge de 12 ans. Après un retour difficile en France, il suit des études de beaux arts à Rouen à Paris puis à Los Angeles. Il se consacre au cinéma d'animation dès le début des années 70.

Ses réalisations se démarquent du reste de la production des films d'animation par les techniques employées (papier découpés, ombres chinoises) et le type de narration qui faisant souvent appel au merveilleux.

Après des productions de format court (de 1976 à 1992) , il a connu la reconnaissance et le succès avec *Kirikou et la sorcière* en 1998 et *Princes et princesses* en 2000.

Michel Ocelot et Azur et Asmar

Michel Ocelot marqué par le déracinement et la difficulté de l'intégration (il avoue lui-même s'être comporté comme Crapoux dans le film lorsqu'il était adolescent à Angers) aborde dans le film les thèmes de l'immigration, de la différence et de la tolérance.

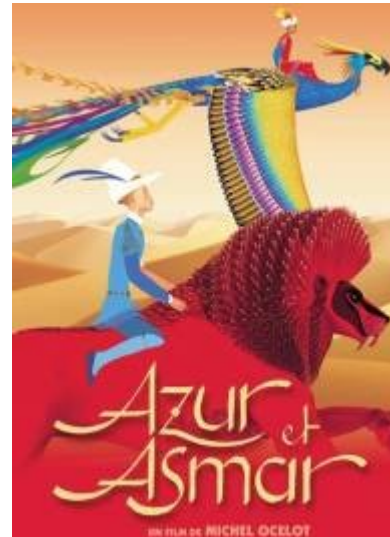
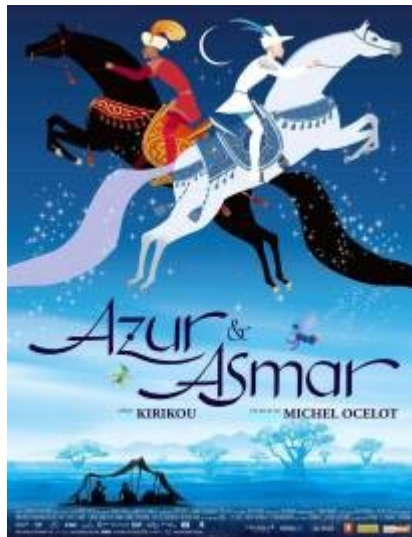
La réalisation de ce film lui a demandé 6 ans de travail, entre l'idée de départ, la préparation de l'histoire, la documentation, il a un très grand souci de l'esthétique et du détail ex : la scène ou du lavage de mains chez Jenane, les jardins avec uniquement des plantes du pays, l'alignement de babouches à l'école coranique, les décors ...les dessins, la réalisation technique.

Il décrit assez bien et de façon accessible aux élèves, les étapes de la fabrication d'*Azur et Asmar* dans un documentaire qui figure en bonus sur le DVD du film.

AVANT LA PROJECTION...

Mettre les élèves en situation d'attente...

À partir de : De l'affiche ou des affiches :



Hypothèses sur les personnages, sur l'époque, le genre et le scénario

télécharger les affiches

<http://cinema.ia80.ac-amiens.fr/IMG/file/2010-2011/Film3-AzuretAsmar/affiches-azur&asmar.pdf>

S'interroger en comparant :

les couleurs des affiches : tons bleu-nuit (référence aux « contes des mille et une nuits ») et jaune-rouge plus chaleureux.

tons bleu-nuit (référence aux « contes des mille et une nuits ») et jaune-rouge plus chaleureux.

La physionomie des personnages :

- Azur : blond aux yeux bleus, européen
- Asmar : brun, maghrébin

L'âge des personnages :

enfants ou plutôt adultes selon les affiches, hypothèses à envisager sur ce changement.

La posture des personnages :

A quoi font-ils penser ? Chevauchée... Envol, voyage, quête, idée de chevalier...

Les éléments de décor qui apparaissent :

- paysages africains (savane, dunes)
- tente berbère
- coiffes originales, difficiles à relier avec un style précis.

Les oppositions perceptibles dans les affiches :

- réel / imaginaire : (cavalier sur cheval ou cavalier sur lion ou sur oiseau imaginaire)

• complice/antagoniste (les personnages) observer la manière de présenter les personnages : face à face, dans la même direction, dos à dos... 3 affiches différentes pour un même film.

complice/antagoniste (les personnages) observer la manière de présenter les personnages : face à face,

Des photogrammes

http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=57417.html

Télécharger le matériel de presse images, affiches en zip

<http://diaphana.fr/film/azur-et-asmar>

De la bande annonce

http://www.allocine.fr/video/player_gen_cmedia=18702027&cfilm=57417.html

<http://www.youtube.com/watch?v=9M1Lej5xGJU>

Préparation de l'enfant spectateur

- ce qu'on vient voir : un film d'animation en couleurs, attitude du spectateur, respect de l'œuvre du lieu et des autres (voir en fin de document Quelques pistes pour construire ensemble une éducation du jeune spectateur)

APRÈS LA PROJECTION...Pour aller plus loin...

Autour du film

Attention tout d'abord à ne se focaliser ni sur la géographie ni sur l'histoire. Il s'agit avant tout d'une fiction. L'auteur a librement mélangé des éléments de différentes périodes et différentes régions, même si le travail de recherches est très poussé.

Les lieux du film :

- L'Europe du début (le pays de l'enfance)
- Le pays de l'autre côté de la mer que traverse Azur avec Crapoux
- La ville où habite Jenane
- La falaise noire, les 3 portes (pour les 3 clés) et les portes pareilles
- La salle des lumières

Objets ou personnages magiques : les 3 clés (pour les 3 portes), les deux fées, l'oiseau Saïmourh, le lion écarlate,

Découpage :

- **1ere partie : L'enfance**
- L'enfance en Europe, l'éducation commune des deux enfants
- La rupture, séparation dans l'éducation, la rivalité, jusqu'à la séparation définitive et le renvoi de la nourrice
- **2eme partie : de l'autre côté de la mer**
- La décision d'Azur d'aller de l'autre côté de la mer
- Le naufrage, la rencontre avec Crapoux, la traversée du pays les yeux fermés
- **3eme partie : Les retrouvailles avec Jenane**
- L'arrivée chez Jenane, son accueil, le rejet d'Azur par Asmar, l
- **4eme partie : Les épreuves**
- Le périple pour aller délivrer la fée, attaques de brigands, rencontres d'animaux fabuleux..
- **5eme partie : le dénouement**

- L'arrivée dans la salle des lumières, le sauvetage d'Asmar

- La danse finale

Les thèmes :

- La tolérance, la fraternité, l'immigration, le respect, l'égalité, l'enfance, le passage à l'âge adulte

Les lignes de force et de fond du film

symétrie, égalité , harmonie



La notion de symétrie : la parité et l'équilibre

Les différences entre les deux personnages sont à mettre en correspondance.

1. Dans l'histoire :

- Azur et Asmar ont tous les deux perdu un parent
- Leur nourrice veille à un partage toujours équitable, de leur enfance à l'âge adulte (le lait et le gâteau, les coffres à jouets, l'aide pour aller à la rencontre de la fée...)
- Leur mariage avec les fées

2. A travers les images du film : voir p 9 du livret

Beaucoup d'images sont construites autour d'un axe vertical central, ce qui accentue la lisibilité du film.

Exemples :

- La nourrice Jenane s'adressant aux deux enfants
- Leur chambre
- L'entrée du palais de la princesse
- Le lion écarlate en gros plan

-...

Cependant, il peut être intéressant de repérer que souvent un élément intrus se glisse dans cette apparente symétrie.

- Éducation musicale

La musique dite arabe

Musiques entendues dans le film : la berceuse de la nourrice, la chanson à l'arrivée en ville (voix et flûte), la musique pendant le premier repas (violon, flûte, oud, darbouka)

Les instruments de cette musique : ils portent des noms différents car ils ont beaucoup voyagé, parfois jusqu'en Amérique.

Instruments à cordes : luths orientaux (oud et saz), violon (joué verticalement posé sur un genou)

Instruments à vent : nay ou ney (flûte en roseau), zurna (proche du hautbois ou de la bombarde)

Percussions : darbouka, bendir, zarb (ou tombak), daf (tambourin), castagnettes qarqabou (en métal)

Les notes de cette musique : les musiques orientales utilisent des gammes différentes de celles que nous connaissons. Les intervalles entre les notes sont différents.

Rencontre des cultures : *Noces-Bayna* dans les Enfants de la zique Rencontres 2004-2005

On peut aussi entendre la arabe langue et la musique dans le livre-CD « À l'ombre de l'olivier » édité par Didier Jeunesse (en prêt auprès du CPEM).

Écouter gratuitement l'album ou le télécharger

<http://www.deezer.com/fr/music/gabriel-yared/azur-et-asmar-262415#music/gabriel-yared/azur-et-asmar-262415>

- Histoire des arts

La réalisation d'un dessin animé

Il faut réunir 24 images pour chaque seconde de film, soit 1440 pour une minute.

Plusieurs techniques sont possibles :

Photographier des objets qu'on déplace ou modifie entre chaque prise vue (animation de papier, d'objets, de pâte à modeler)

- Réaliser une série de dessins différant peu les uns des autres afin de créer le mouvement lorsque les dessins sont projetés à la bonne vitesse.

À l'origine, tout était fait à la main (dessin et couleurs), même si l'on utilisait déjà le calque pour gagner du temps. Aujourd'hui, l'ordinateur génère les mouvements à partir des dessins initiaux.

L'histoire du film d'animation

De **Tex Avery** (1908-1980) et **Walt Disney** (1901-1966) à **Michel Ocelot** (1943-...) en passant par **Hannah et Barbera** (Tom et Jerry), de Mickey Mouse à Shreck, des formats courts aux longs formats et aux séries (Scooby doo).

La musique au cinéma

Trois façons de procéder : Partir d'un film existant pour lequel une partition est écrite ou improvisée en direct (musiciens dans la salle) ou enregistrée.

- Partir de la musique pour créer le film (*Fantasia* de **Walt Disney** en 1940 et 2000)
- Écrire les deux ensemble, ce qui est le cas de la plupart des films depuis 1940.

La musique de film est devenue un genre musical à part entière avec ses grands noms : **Bernard Herrmann** (les films d'**Alfred Hitchcock**) ou **John Williams** (les films de **Steven Spielberg** et *Harry Potter*), **Ennio Morricone** (westerns) et en France, **Georges Delerue** (les films de **François Truffaut** entre autres), **Michel Magne** (*Les tontons flingueurs*) ou **Bruno Coulais** (*Microcosmos*, *Les choristes*).

On peut proposer des musiques aux élèves et qu'ils imaginent quel film on peut faire avec celles-ci. Ou inversement proposer des séquences muettes et leur faire imaginer quelle musique ils vont mettre dessus.

Confrontation des cultures : langues, djinns/elfes, architecture, religions, alimentation

La couleur

Contraste entre la richesse des décors et la sobriété en aplat des costumes

Présence dans de nombreuses images du bleu,

- symbole de l'Occident par opposition aux rouges orangés et jaunes de l'Orient
- la nuit

Tolérance / vivre ensemble : trois édifices religieux co - existent dans la ville : une Eglise, une Mosquée et une synagogue



Des références culturelles et historiques

- **Les décors du film sont inspirés d'architectures existant**
 - Le jardin de Jenane : l'Alhambra de Grenade
 - Le palais de la fée des Djinns : La Mosquée bleue d'Istanbul, l'Eglise Sainte - Sophie
 - Le palais de la princesse / la forêt : la Mosquée de Cordoue
- **Certaines images font référence à d'autres productions artistiques**
 - Les babouches à l'entrée de la mosquée, Etude de babouches, Eugène Delacroix, 1832, Musée du Louvre Paris
 - Les portes et le bleu : Les très riches heures du duc de Berry (Moyen - Âge)
 - Les ombres chinoises
 - l'oiseau Saimourh ; oiseau Roc des contes persans,
 - Contes des Mille et une nuits
 - Kirikou / Princes et princesse
 - La danse finale (tant la musique que les pas) est liée à la Renaissance européenne, tout comme l'architecture qui inspire les fenêtres de la maison du père d'Azur.
- **Les arts du quotidien**
 - Les zelliges
 - Les tissus
 - Les assiettes / les plats / les objets métalliques / les bijoux ...
- **La calligraphie**
 - Calligraphie
 - Enluminures
 - Lettrines ...

Les sciences dans les pays du Maghreb au Moyen - Âge

- **Les mathématiques** ; les chiffres arabes.

En reprenant le système de numération indien, les mathématiciens arabes développent leur discipline et inventent l'algèbre.

- **L'astronomie** ; carte des étoiles et observatoire astronomique chez la princesse Chamsous - Sabah.

Les savants portent un intérêt particulier à l'astronomie, l'invention d'instruments de mesure (l'astrolabe par exemple) facilite la navigation en mer. Le savant Al-Biruni affirma, avant l'an 1000 que la terre tournait sur elle - même. Il avait calculé le rayon de la terre et trouvé 6339 kilomètres (le rayon exact est de 6371 km)

L'essor de la civilisation arabo-musulmane est intrinsèquement lié au développement des sciences et des lettres.

Autour des 5 sens

- Azur ferme les yeux, Crapoux porte de grosses lunettes
- La recherche des clés et l'ouverture des portes (chaleur, odeur et bruit)
- La traversée du marché : les odeurs (épices, fruits, légumes), les bruits (la foule, les incidents, les aumônes.)
- Le repas chez Jenane : les mets (variété des saveurs), la musique, le jardin ...



Le film en DVD-vidéo

Bergala, Alain / Huet, Anne / Ocelot, Michel. Azur et Asmar : un film de Michel Ocelot [DVD-vidéo]. Paris : CNDP, 2006. 2 DVD 213 min + 1 livret 35p.. L'Eden cinéma, Egalement en vente dans le réseau SCEREN au prix de 28 euros avec droits institutionnels.

Double DVD avec le film de Michel Ocelot « Azur et Asmar », un portrait et un entretien du réalisateur, ses commentaires sur le pourquoi de scènes coupées, un documentaire sur la genèse et la réalisation du film, trois jeux d'observation, de mémorisation, de logique et d'ouverture au monde, et un portfolio d'illustrations. Le livret d'accompagnement donne le découpage du film et présente les différents bonus. Cote : H 941 OCE

Michel Ocelot et Azur et Asmar

Périodique : Pour découvrir en classe : Azur & Asmar. JDI, 10/2006, 2006/07-02 Suppl., p.2-8. Bibliographie, webographie Dossier, réalisé en 2006, sur le film de Michel Ocelot, «Azur & Asmar», sorti en 2006. Entretien avec le réalisateur : la genèse du film, pourquoi avoir choisi le Moyen Age, la relation entre Azur et Asmar, ses thèmes d'inspiration. Retour sur le contexte historique du monde musulman. Les pistes pédagogiques.

Livre : Ocelot, Michel. Azur & Asmar. Nathan Jeunesse, 2006. 128 p. : ill. en nb. ; 17 x 13 cm. . ISBN 2-09-251311-7

Les scènes essentielles du film reprenant les aventures d'Azur et d'Asmar. Cette nouvelle, proche du scénario, reprend les croquis préparatoires de l'auteur. Cote : A 351 OCE

Périodique : Fiches pédagogiques : PS, MS, GS. Education enfantine, 06/2007, 1091, p.21-60. Bibliographie, webographie, "Azur et Asmar"(langage ; découvrir le monde : l'Orient et l'Occident, chiffres arabes ; le regard et le geste : calligraphie, architecture).

Exploitation du poster : affiche de l'Unesco sur le thème du métissage, de la tolérance et du respect des autres ; musique métissée (le séga) ; peinture avec des rouleaux.

Architecture

Périodique : Samaan, Louma. Un lieu polyvalent. TDC école l'Islam [Affiche]. Paris : CNDP, 01/04/2009. , 035 p.26-29 + 1 posterLa Grande Mosquée d'Alep : histoire, rôle religieux et social de cet édifice. Activités de lecture d'image autour d'un poster, connaissance du vocabulaire religieux, étude du plan de la mosquée.

Périodique : La mosquée. Textes et Documents pour la Classe, 15/01/1998, 748, p.3-37,I-IV

Les divers rôles d'une mosquée : lieu de prière, lieu d'enseignement, rôle politique et social. Description de la mosquée de Kairouan.

Présentation des principales mosquées de France et du monde. Rites et croyances islamiques. Les mausolées. Glossaire. Bibliographie.

Symétrie

Périodique : Symétries. Textes et Documents pour la Classe, 01/11/2004, 883, p.6-54. ISSN 0395-6601

Résumé : Le concept de symétrie entre art, philosophie et science. Exemples pour : la structure des cristaux, l'art et les mathématiques pour la civilisation arabo-musulmane, les représentations de l'univers, la neuropsychologie avec les hémisphères du cerveau, la forme des êtres vivants. Etude du tableau "La Flagellation" de Piero della Francesca. Séquences pédagogiques. Bibliographie, webographie.

Sciences

Périodique : L'astronomie. TDC école L'Islam, 15/04/2009, 036, p.3-48. Bibliographie, webographie.. Résumé : Dossier de 2009 sur l'astronomie. Historique de l'astronomie : antiquité, Moyen Âge et premiers instruments, le développement à la Renaissance et aux lumières (Ptolémée, Copernic, William Herschel) ; l'astronomie au 19e siècle, les nouvelles conceptions du début du 20e siècle (big bang), l'astronomie contemporaine. Le fonctionnement d'un télescope (schémas). La formation des galaxies et la loi de la gravitation. 2009, l'année mondiale de l'astronomie. L'exobiologie et la recherche d'une vie extraterrestre.

Calligraphie

Livre : Teboul, Michelle / Montigny, Eric. La calligraphie créative. Evreux : Atlas, 2007. 236 p..

Au sommaire : Objets calligraphiés ; lettres et alphabets ; papiers et enveloppes; cartes. Cote : A 671 CAL

Livre : Carter, Patricia. Alphabets enluminés. Paris : Dessain et Tolra, 2006. 64 p. : ill. en noir et en coul., couv. ill. en coul. ; 26 cm. .

Utiliser la plume comme les moines copistes, rédiger des lettres, écrire des livres, découvrir la calligraphie... Cote : A 671 CAR

Livre : Lancaster, John. Calligraphie, premiers pas. Paris : Dessain et Tolra, 1995. 40 p.. ISBN 2-249-30025-9

Conseils pour apprendre à bien tracer les lettres : matériel utilisé pour s'exercer aux diverses écritures médiévales, à l'écriture sur parchemin, aux lettres décorées. Puis notions sur l'histoire de la calligraphie. Cote : A672LAN

Livre : Doumenc, Elisabeth. 5 parcours artistiques pour le cycle 3 CE2, CM1, CM2. Paris Cedex 15 : Hachette, 2006. 192 p.. Pas à pas en arts plastiques. Bibliogr. p. 191. ISBN 2-01-170912-1
calligraphie et écritures. Cote : H 3 DOU

Livre : Malou, Lucie / Liégeois, Michel. Tremplin. L'écriture : toute une histoire, toute une passion. Paris : Averbode, 2000. 20 p.. ISSN 1292-8291

Résumé : L'écriture est un ensemble de signes que l'être humain a créé pour communiquer. Cet ouvrage mentionne différentes écritures

: pictogrammes, phonogrammes et écriture cunéiforme, hiéroglyphes ; l'évolution de l'alphabet : l'onciale, la caroline, l'alphabet cyrillique. Cote : A671TRE

Périodique : L'atelier des images 044. L'atelier des images et des sons, 03/2005, 44, 5 posters. ISSN 1271-0717

Construit autour du thème de la calligraphie, ce dossier réalisé avec le souci de développer la culture de l'écrit, permet aux élèves d'aborder, de manipuler et de comparer les différents types d'écrits, mieux d'appréhender le fonctionnement du code écrit en utilisant comme support 5 posters : "abécédaire", où des artistes de cirque donnent corps aux lettres ; "les affiches de Trouville" dans lequel Dufy montre l'importance des placards publicitaires dans l'environnement urbain ; "Siegbild" lettres, mots, coupures de journaux sont les composants de cette oeuvre de Kurt Schwitters ; "écriture arabe", donne à voir le décor calligraphique de la coupole d'une madrosa ; "affiche Waterman", présente une affiche fondée sur l'esthétique d'une arabesque en relation avec des recherches sur le mouvement.

Enluminure

Livre : Carter, Patricia. Alphabets enluminés. Paris : Dessain et Tolra, 2006. 64 p.

Résumé : Utiliser la plume comme les moines copistes, rédiger des lettres, écrire des livres, découvrir la calligraphie...Cote : A 671 CAR

Périodique : Picot, Claude. Les premiers livres. La Documentation par l'image, 03/2008, 2008-171, p.3-6

Analyse, en 2008, d'une page de manuscrit médiéval, traduit d'un texte antique : la naissance des bibliothèques en France ; la fabrication et la diffusion plus large des textes écrits au cours du Moyen Age, du fait de l'évolution sociale et intellectuelle ; le travail des moines copistes et des enlumineurs ; la réalisation d'un livre médiéval.

Livre : Sanchis, Solange. Jeux graphiques autour des lettres. Paris. Paris : Retz, 2004.

Dans ce fichier (52 fiches) la lettre devient l'objet de décoration, d'ornementation, d'enluminure et de transformation. Elle est le support de jeux graphiques très variés, destinés aux élèves de GS et de CP : création d'un abécédaire original, illustration de ses propres initiales, reproduction de cadres décorés pour y coller des lettres isolées ou des mots, réalisation de lettrines...Cote : A 672 SAN

Education sensorielle

Périodique : Les cinq sens. L'atelier des images et des sons, 03/2008, 59, p.I-VI,1-20,1 CD audio.

Dossier sur le thème des cinq sens. Posters et fiches d'exploitation pédagogique pour l'école maternelle : lecture d'images (tapisserie de Sylvie Weber, "Nature morte aux fruits" de Jan Davidsz de Heem, oeuvre de Tom Christopher, "Maggie" de Chuck Close, "Le Déjeuner des Canotiers" de Renoir) ; propositions d'activités pour la petite section, la moyenne section et la grande section de maternelle (textiles et fibres, chaud et froid, atelier du goût, compositions plastiques, composer une image, trier des instruments en fonction des sons, compositions colorées, sonoriser une oeuvre). Activités à partir du CD : comprendre et mémoriser la chanson, manipuler et reconnaître les instruments, fabriquer des instruments gourmands, paysages sonores, interpréter et chorégraphier une chanson.

Livre : Pillet, Marie-José. Atelier des cinq sens. Paris : Dessain et Tolra, 1993. 78 p.. ISBN 2-249-27912-8

Résumé : Enrichir ses sensations par l'intermédiaire des jeux sensoriels, découvrir l'art et le monde par la vue, l'odorat, le goût, l'ouïe et le toucher. Cote : D3PIL

Livre : Druart, Delphine / Janssens, Annie / Waelput, Michelle. Cultiver le goût et l'odorat : pour une éducation sensorielle de 2 ans et demi à 8 ans. Bruxelles. Bruxelles : De Boeck, 2001. 90 p.. Outils pour enseigner

Résumé : Propose de nombreuses activités concrètes pour exercer le sens du goût et de l'odorat chez le jeune enfant, pour exploiter en classe les projets sollicitant l'exercice de ces sens négligés, pour créer des jeux destinés à affiner les discriminations olfactives et gustatives. Cote : D 3 DRU

Sur le cinéma d'animation

DVD-vidéo : Huet, Anne / Lemouland, Jean-Pierre / Bony, Isabelle. Le cinéma d'animation [DVD-vidéo]. Paris : CNDP, 2005. 2 dévédé-vidéo, 205 min + 1 livret, 47 p.. L'Éden cinéma, ISBN 2-240-01593-4, N. normalisé 755B0666

Résumé : Un choix d'une trentaine de films (en intégralité ou des extraits) retracent l'histoire du cinéma d'animation (1908 à 2003) et permettent l'approche de différents genres (expérimental, cartoon, adaptation et citation, films musicaux) et de différents thèmes (créateurs et créatures, métamorphose, spectacles, réel et imaginaire, la famille et la maison, course poursuite, chutes, caractérisation des personnages). Cote : H 941 CIN

Livre : Corallo, Sandra. Éveil à l'image animée : maternelle et 1er cycle. Grenoble Cedex : CRDP de l'académie de Grenoble, 2008. 83 p., Ill. + Cédérom.

Résumé : Dans le cadre de l'éducation artistique, ce document, comportant un livre et un cédérom, propose une démarche didactique et des pratiques sur l'image en mouvement à travers le cinéma d'animation. Le cédérom présente un film de 26 minutes qui retrace les principaux ateliers mis en oeuvre dans le projet, ainsi que six jeux interactifs pour pratiquer l'activité. Cet ensemble s'adresse à tout enseignant ou professionnel de l'enfance désireux d'éveiller au monde de l'image animée des enfants de 4 à 7 ans. Cote : H 55 COR

Périodique : Thibon, Hervé. Le dessin animé. La Documentation par l'image, 11/2006, 2006-160, p.2-16. DVD

Dossier, réalisé en 2006, sur le dessin animé : comment est fabriqué un dessin animé. Analyse, à partir d'un DVD, de l'épisode "Monstre à modeler" du dessin animé "Creepschool" réalisé par Philippe Balmossière : découpage du film en séquence ; étude du synopsis, du scénario et du story-board ; point sur les personnages et les décors ; la bande-son. Des activités pour créer des films d'animation en classe.

DVD-vidéo : C'est pas sorcier : il était toon fois...le dessin animé [DVD-vidéo]. France Télévision, 2008. 1 DVD 26mn. C'est pas sorcier

Résumé : Dans les studios de Folimage, on suit la chaîne de fabrication d'un dessin animé : de l'écriture du scénario au layout, en passant par le storyboard... Tout sur ses étapes de création et de réalisation...Cote : H 94 CES

Bibliographie dynamique en ligne des documents disponibles au CDDP du Doubs :

<http://mediatheques.crdpfc.fr/bcdi/bcdiweb.cgi/25pb?eq:Divers%20=%20~Azur%20et%20Asmar~&titre=s%E9lection%20documentaire%20%AB%20%20A%20propos%20d%92Azur%20et%20Asmar%20%BB>

Sur le web

Le site des enfants de cinéma

www.enfants-de-cinema.com/2011/films/azur-et-asmar.html

Une fiche d'analyse sur le site du CNDP

<http://www2.cndp.fr/actualites/question/azurasmar/accueil.htm>

Le supplément de JDI à télécharger

<http://sites.cddp33.fr/ec33films/files/2010/03/azurjdi.pdf>

A signaler : Revue Milan jeunesse : Découvre le monde d'Azur et Asmar, numéro spécial 492

Ne pas oublier : les documents (cahiers de notes et cartes) édités par les enfants de cinéma distribués gratuitement dans les lieux indiqués sur les formulaires d'inscription,

Quelques pistes pour construire ensemble une éducation du jeune spectateur

« Fiche extraite du «petit guide à l'usage des enfants qui vont au cinéma » Maryse Labé Deux grands axes de travail avec les élèves :

1) Un travail aidant à la prise de conscience par les élèves de la nécessaire disponibilité de l'esprit avant d'assister aux séances.

Le spectateur peut alors être capable d'émotions et de perception sensible des personnages, de compréhension fine des images et de l'histoire plus généralement.

Tout un rituel avant de pénétrer, par la double et lourde porte battante, dans le lieu.

L'accès à la salle de cinéma n'est pas gratuit. Lorsque l'on a payé (2€ pour École et cinéma dans le Doubs), la caissière nous donne un ticket de cinéma. On peut lire les données inscrites sur le ticket : date et heure de la séance, titre du film, numéro de la salle, tarif, nom du cinéma...

L'atmosphère d'une salle de cinéma est particulière

On n'entend aucun bruit, on ne perçoit aucune lumière de l'extérieur. On est dans un «univers feutré » qui peut impressionner les enfants. Quand on y fait le noir pour projeter le film, la peur peut même saisir les plus jeunes.

L'image nous arrive de derrière (salle de projection), ceci aussi laisse à certains une drôle d'impression (on remarque souvent des élèves qui éprouvent le besoin de se retourner plusieurs fois au cours du film pour vérifier la source de l'image).

On repère cependant la salle comme un lieu de plaisir : confort des fauteuils bien doux, tissus, rehausseurs et décoration (matières et couleurs des sols, des murs, luminaires...).

Les repères de sécurité (sortie, veilleuses) pour rassurer ceux qui se sentent inquiets.

La taille de l'image est bien entendu source d'émotions. La force des images, le rythme donné par leur montage, les divers cadrages, l'intérêt pour le récit d'une fiction, le jeu et les mouvements des acteurs, l'apport des costumes et des décors... forgent cette rencontre avec le public.

Le son est restitué par les haut-parleurs (placés tout autour de la salle) qui plongent le public au cœur de l'ambiance.

Apprendre à se mettre en condition pour entrer dans l'histoire

Vérifier si on est bien installé, si on a besoin de rien (un mouchoir si on a la larme facile, aller aux toilettes, par exemple), si on voit bien l'écran avant que le noir ne se fasse puis... « fermer les yeux pour mieux les ouvrir »...

Respirer un grand coup avant d'entrer dans l'aventure...Comprendre petit à petit que la naissance d'un film passe par un long et laborieux chemin.

Entrer dans le dispositif École et cinéma c'est aussi :

Permettre à l'enfant d'en prendre conscience., S'initier à lire l'image animée.Découvrir les différents métiers du cinéma et connaître la fonction de chacun. Comprendre qu'un film est le fruit du travail d'une équipe qui a longtemps réfléchi, échangé, comparé, effectué de nombreux choix pour nous proposer l'interprétation d'une histoire. Rencontrer des professionnels du cinéma. Visiter la salle de projection, connaître le rôle du projectionniste par exemple. Savoir que le support film sera « exploité » ultérieurement.

2) Un travail portant sur le comportement à construire, lié aux règles de vie du lieu bien particulier qu'est la salle de cinéma.

À construire avec les enfants avant la venue au cinéma. Ces règles de vie portent en général sur plusieurs points :

Respect du lieu

Respect de la concentration des autres (et de la sienne propre). Le temps du film peut être donné aux élèves pour qu'ils mesurent la «durée de l'effort ». On doit être le plus possible à l'écoute avec ses yeux (voir), ses oreilles (entendre, écouter), sa tête (comprendre, anticiper, «lire entre les images comme on lit entre les lignes », esprit critique), son cœur, «ses tripes » (émotions spontanées).Conscience que l'on vient voir un «objet culturel » sur lequel on va échanger, réfléchir, rechercher et apprendre ensemble.

Dégager des questions sur le film

Savoir que c'est un lieu où on a le privilège d'entrer quand il est habituellement fermé au public.

Visiter rapidement et calmement le cinéma dans son ensemble (parcours photos), c'est se familiariser également avec le lieu.