



ÉCOLE ET CINÉMA 68

« Rien ne ressemble plus à un homme qu'un roi... »

Charles XII

Le film

- A. Un programme tchèque
 - 1. Vlasta Pospíšilová
 - 2. David Sukup
 - 3. La nouvelle animation tchèque prend les couleurs du noir
- B. « Le jardinier qui voulait être roi »
 - 1. Fiche technique
 - 2. Synopsis
 - 3. Adaptation d'un texte littéraire
 - 4. Analyse

L'univers du film

- 1. Les affiches
- 2. Les personnages

Maîtrise de la langue**Histoire des arts et pratiques artistiques**

- A. Arts du langage
 - 1. « Les trois plumes » conte de Grimm
 - 2. « L'élixir de vie » conte de Grimm
- B. Arts du visuel
 - 1. Le cinéma
 - a. Définitions
 - b. Un genre : le burlesque
 - c. Les éléments du burlesque dans « Le jardinier qui voulait être roi »
 - d. L'animation de marionnettes
 - 2. Le portrait
 - 3. La représentation imagée des notions abstraites
 - a. La métaphore du cerveau
 - b. L'allégorie de la raison et la chance
- C. Arts de l'espace : le végétal
 - 1. Le paysage
 - 2. Le jardin
 - 3. Les fleurs
 - 4. La symbiose entre l'homme et la nature
- D. Arts du quotidien : les moyens de transport
- E. Arts du son
 - 1. La musique du Moyen-âge
 - 2. Le tempo
 - 3. Les cuivres
 - 4. Les chansons

Dispositif Ecole et cinéma et programmes officiels**Ressources**

- A. Le livret en ligne
- B. Les ressources de Canopé
- C. Les ressources des Enfants de cinéma
- D. Les fiches-élèves

Notes autour du film

A. Un programme tchèque

Le programme *Le jardinier qui voulait être roi* est composé de deux courts métrages d'animation dont les réalisateurs sont tchèques :

- *L'Histoire du chapeau à plume de geai* réalisé par Vlasta Pospíšilová, durée 24 min
- *La Raison et la Chance* réalisé par David Sukup, durée 40 min

1. Vlasta Pospíšilová



Née en 1935 à Prague, Vlasta Pospíšilová étudie à l'école des Arts décoratifs et se spécialise dans les décors de scène. Elle débute sa carrière de réalisation en 1980 avec le court métrage *L'Histoire de Mariette et du château du loup*. Elle travaille avec les plus grands noms de l'animation tchèque : Jirí Trnka, Bretislav Pojar, Jan Švankmajer, Stanislav Látal.

Sa série *Lucas et Lucie* (1995-2000) connaît un grand succès en France dans une version narrée par André Dussollier. Elle réalise en 2010 le court

métrage *L'Histoire du chapeau à plume de geai* pour la collection *Fimfárum*.

2. David Sukup

Né en 1974 à Prague, David Sukup est un réalisateur, scénariste et animateur tchèque. Il débuta ses études à FAMU (*Filmová a televizní fakulta Akademie Múzických Umení v Praze*).

En 1996, il intègre l'École supérieure de cinéma de Zlín où il réalise un court-métrage avec Bretislav Pojar qui le rendra célèbre : *Svetlo* (Lumière).



3. La nouvelle animation tchèque prend les couleurs du noir

LE MONDE | 22.01.2010 Par Caroline Vigent

Cet article a été publié à l'occasion de l'exposition « Cinq braves de la Famu » présentée au centre tchèque à Paris en 2010.

« Le succès de leurs aînés ne les a pas complexés. Après deux décennies de flottement, les jeunes réalisateurs tchèques ont décidé de regagner les avant-postes mondiaux. A coups d'humour noir, de marionnettes fantasmagoriques, de décors bricolés mais aussi de recours à la 3D, ils enchaînent les prix. L'exposition "Cinq braves de la FAMU", inaugurée à New York en 2009 et actuellement implantée au Centre tchèque, à Paris, présente un échantillon composite des œuvres réalisées par les étudiants de la FAMU, l'École supérieure de cinéma de Prague, où Milos Forman a fait ses débuts.

Sous le régime communiste, tout était plus facile pour l'animation tchèque. Pour créer d'abord, puisque le régime était généreux en subventions. Ensuite pour toucher le public : toute projection d'un long-métrage était obligatoirement précédée d'un court-métrage, souvent

d'animation. Dès la fin des années 1940, les marionnettes de **Jiri Trnka** et de ses épigones brillent aux festivals de Cannes et de Venise. Trnka est surnommé le Walt Disney de l'Est. Le surréaliste **Jan Svankmajer** est cité parmi les maîtres de l'animation, au même titre que l'Américain Chuck Jones (Bugs Bunny) ou le Japonais Osamu Tezuka (Astro Boy).

Fier de ce succès, le régime est accommodant. Par prudence, les réalisateurs préfèrent toutefois se réfugier derrière le cinéma pour enfants, avec des adaptations de contes, des histoires d'ours en peluche ou de chiens polyglottes. Le régime accepte la satire tant qu'elle s'en prend aux westerns hollywoodiens. En revanche, quand Jiri Trnka sort son dernier film, *La Main* (1965), le seul où il s'attaque au totalitarisme, il est censuré.

Aujourd'hui, la nouvelle génération de réalisateurs tchèques est libre. Mais elle n'a plus d'argent. "La privatisation de la cinématographie est un échec, conclut le réalisateur Jiri Kubicek. L'efficacité de son système s'est effritée dans la concurrence." Devant l'incapacité financière de créer, les cinéastes à succès d'hier se tournent vers l'enseignement, pour assurer la transmission de leur savoir-faire.

Sur la forme, les nouveaux venus sont fidèles aux techniques de leurs maîtres. "L'animation tchèque est surtout connue pour **les marionnettes de Trnka et Pojar**, explique Jan Bubenicek, représentant de cette "nouvelle vague". Mais aussi pour la pixilation (animation d'acteurs image par image), l'animation d'objets, d'argile, de pierre... Le tout réalisé à la main. Les nouveaux médias ne s'intègrent que lentement, craintivement."

Sur le fond, en revanche, les thèmes ont évolué. "Ils sont plus ouverts, affirme Zuzana Povysilova, commissaire de l'exposition. Ils ne font pas des films pour enfants. Loin de là." L'histoire du Père Noël qui organise l'autodafé des lettres qu'il reçoit est plutôt destinée à leurs parents. Dans les années 1960, la critique qualifiait la poésie tchèque d'onirique. Elle est devenue cauchemardesque. "Mes armes sont le sarcasme, l'humour objectif et l'humour noir", disait Jan Svankmajer. Son fils Vaclav et ses camarades de promo s'en sont inspirés. "Mais le ton est encore plus sombre, plus oppressant", précise Zuzana Povysilova, qui parle d'un humour grinçant, voire méchant. Un point commun chez des auteurs au style très disparate.

Certains, comme Michal Zabka dans *Premammals*, ont choisi de parer leurs films de tous les codes du dessin animé pour enfants. Sauf que papa souris se fait écarteler par des tyrannosaures. Vaclav Svankmajer, peintre surréaliste comme son père, préfère les histoires fantastiques et leurs chevaliers, tout droit sortis de jeux vidéo d'Heroic fantasy. Comme leurs précurseurs, cette génération se plaît à intégrer de vrais acteurs dans ses films. Dans *Test* de Svankmajer, un homme égaré dans une casse automobile finit par servir de pantin de crash-test aux robots qui peuplent l'endroit.

"Gravitation inversée ? De l'herbe bleue ? Des cochons ailés ? Pourquoi pas ! L'animation est la façon la plus simple de créer un monde qui fonctionne exactement comme on le souhaite", s'enthousiasme Jan Bubenicek. Mais ce spécialiste des effets spéciaux a beau dire, le monde de la nouvelle vague tchèque est plutôt noir que bleu... »



B. Le jardinier qui voulait être roi

1. Fiche technique

Titre original : *Fimfarum, do tretice vsebo dobreho*

Réalisation : Vlasta Pospíšilová et David Šukup

Scénario : Jiri Kubicek d'après le livre de Jan Werich

Image : Hubert Hesoun, Jaroslav Fiser, David Cysar, Zdenek Pospíšil

Musique : Karel Holas (Cechomor) et Valdimir Merta

Son : Marek Musil

Montage : Bohdan Budrek et Adéla Spaljová

Animation : David Šukup, Lenka Krízová, Fána Vása, David Filčík, Pavel Pachta, Alfons Mensdorff-Pouilly, Jan Smrcka

Production : Maur Film

Distribution : Cinéma Public Films

Durée : 1h05

Sortie en France : 15 février 2012

Interprétation : André Wilms, acteur fétiche d'Aki Kaurismäki prête sa voix aux personnages

Le Jardinier qui voulait être Roi est le premier film d'animation tchèque tourné en 3D relief.

2. Synopsis

L'Histoire du chapeau à plume de geai

Le vieux roi avait trois fils, auxquels il confia la mission de ramener un petit chapeau qu'il oublia des années auparavant dans une auberge des Terres Lointaines. Celui qui lui ramènera le chapeau sera couronné roi. Le premier, Alphonsafond fila aussitôt à bord de son bolide de course. Le second, Thomassif, coupa à travers champs sur sa bulldopelleteuse. Enfin, Jean, le troisième fils, dépensa toutes ses économies dans une petite mobylette pour atteindre les Terres Lointaines. Lequel arrivera le premier et sera donc couronné roi ?

La Raison et la Chance

Monsieur Raison et le jeune Chance se croisent sur un pont. Ne voulant pas se céder le passage l'un à l'autre, ils se disputent. Mais quand finalement M. Raison cède le passage, il revendique que sans raison nul ne peut vivre, ce qui ne laisse pas Chance indifférent et ceux-ci se lancent un défi : M. Raison va entrer dans la tête d'un pauvre éleveur de cochon et nous allons voir jusqu'où peut-on aller sans un peu de chance...

3. Adaptation d'un texte littéraire



Le Jardinier qui voulait être Roi s'inspire du livre de **Jan Werich** (1905-1980) intitulé *Fimfarum*, l'un des nombreux mots inventés par Jan Werich, qui s'inspirait du mouvement Dada, pour intituler un recueil de contes pour enfants publié en 1960. C'est aussi depuis 2002 le titre d'une série de films d'animation adaptés des histoires du célèbre comédien, petits bijoux d'animation réalisés dans la grande tradition tchèque.

Au début des années 2000, les réalisateurs Vlasta Pospíšilová et Aurel Klimt décident de donner vie aux personnages imaginés par Werich. Les artistes Petr Poš et Martin Velíšek leurs donnent corps sous forme de

marionnettes parfois un peu caricaturales mais toujours drôles et autant expressives les unes que les autres. Les auteurs du projet avaient à cœur de garder l'atmosphère de ces contes qui se déroulent la plupart du temps dans des petits villages de la campagne tchèque, à différentes époques, et où se rencontrent paysans, forgerons, diables, petits ondins, voleurs, méchants et gentils seigneurs. Surtout, c'est la voix de Jan Werich qui raconte ses propres histoires.

Devant le succès de la première série de cinq contes, un deuxième *Fimfárum* sort en 2006, avec quatre nouvelles histoires réalisées cette fois-ci par quatre réalisateurs différents.

Le film d'animation *Fimfárum III* est sorti en salles en France en février 2012, accompagné par une exposition itinérante. Il a été distribué dans l'Hexagone sous le titre : ***Le jardinier qui voulait être roi***.

« C'est le troisième film qui adapte un livre très connu en République tchèque, *Fimfárum*, qui a été écrit par un monstre sacré de la culture tchèque du XXe siècle, Jan Werich. Jan Werich était à la fois acteur, écrivain, homme de théâtre, de l'avant-garde de l'entre-deux-guerres. Il incarnait aussi une sorte de voix de la culture pour le grand public. Il commentait aussi les événements politiques dans les années 1960. C'est à cette époque-là aussi qu'il a décidé d'écrire un livre destiné aux enfants. *Fimfárum* est donc un livre de contes, à la fois pour les enfants, mais aussi pour les adultes. Le livre est composé de près de vingt histoires. *Le jardinier qui voulait être roi*, lui, raconte deux de ces histoires. »

Michal Procházka, critique de cinéma

4. Analyse

Sur le modèle de l'animation iranienne qui, derrière le film pour enfants, distille subtilement une critique de l'oppression, *Le Jardinier qui voulait être roi* convoque le passé politique de l'ex-Tchécoslovaquie dans une réflexion sur le pouvoir qui prend la forme d'un conte. Rois et princesses, jeunes innocents, décors médiévaux et épreuves initiatiques sont bien présents, sans compter la bêtise et la ruse, la chance et la raison, l'amour et la duplicité, autant de thèmes déclinés avec malice dans deux contes fantasques à l'esprit non conformiste.

a. Des contes imprégnés par le passé politique de la Tchécoslovaquie

Comme tout conte, *Le Jardinier qui voulait être roi* revendique le droit de parler autant aux adultes qu'aux enfants en faisant explicitement référence à l'histoire de la Tchécoslovaquie. En 1948, suite au coup de Prague, le pays devient un satellite de l'URSS. Le début des années 50 est alors marqué par de nombreux procès contre de hauts dignitaires du Parti Communiste Tchéque appelés les procès de Prague. Au terme de ces procès, 14 accusés, soumis à des interrogatoires dirigés par la police secrète, signeront de faux aveux et seront pour la plupart exécutés. *La Raison et la Chance* fait directement référence à cette période noire. Louison le jardinier, jusqu'ici favori du Roi, se retrouve sous les verrous, doublement victime de sa maladresse (*il annonce trop brutalement au Roi son mariage avec sa fille*) et du complot du ministre de l'intérieur. Enfermé dans la chambre des supplices, il sera contraint de signer sous la torture de faux aveux. Cette lecture n'est certainement pas accessible aux plus jeunes élèves, mais sa connaissance vous permettra de mieux aborder avec eux la question de la justice et du pouvoir tyrannique, en recensant par exemple toutes ses manifestations (*les jugements arbitraires, l'absence de justice, la conspiration, la duplicité du conseiller, les aveux forcés*) et les éléments de sa mise en scène. On pourra ainsi remarquer avec les enfants que, sous la surface, le château cache des espaces sombres



et inquiétants (*les portes dérobées et les nombreux judas dissimulés dans les tableaux*) qui permettent au ministre de l'intérieur de surveiller sans être vu.

b. Les temps et les espaces merveilleux du conte

Avec ses aller-retour incessants dans le temps (*le passé et le présent*) et les espaces (*des sous-sols d'un château médiéval à l'intérieur du cerveau de Louison*), les deux courts-métrages sont l'occasion de réfléchir avec les enfants sur la capacité du conte à déployer des espaces incroyables et à se jouer du temps, grâce aux procédés cinématographiques.

Remonter le fil du temps

De la jeunesse perdue à la jeunesse retrouvée, le récit de *L'Histoire du chapeau à plume de geai* ne cesse de nous faire voyager entre passé et présent.

Le temps au cinéma obéit à la perception de chaque personnage. Il peut ainsi se dilater, c'est à-dire s'accélérer, ralentir, se suspendre, nous faire basculer dans le passé (*flashback*) ou dans le futur (*flash forward*). Le temps peut se flétrir comme les fleurs fanées du Roi qui se languit de ses fils ; il peut s'accélérer quand la vie défile trop vite pour Jean (« *j'ai traversé cette vie si vite, j'ai tant et tant foncé que pour moi, le monde n'était qu'un trait* ») ; il peut s'arrêter lors d'instant magiques tels les coups de foudre (*entre Jean et la fille de l'aubergiste dans L'Histoire du chapeau à plume de geai ; entre Louison et Zaza dans La Raison et la Chance*).

Pour projeter le spectateur dans un autre temps, le cinéaste peut recourir à la voix intérieure du personnage (« *quand j'étais jeune...* »), à des objets (*la carte postale d'Alphonsafond et le film de Thomassif qui content leurs aventures*) et à des matières (*les images en prise de vue réelle se substituent au décor en papier pour mettre en scène Jean dans ses rallyes de course*).

Voix off, couleur, matière, montage... le metteur en scène dispose d'une palette d'instruments qu'il combine pour nous faire voyager à sa guise.

Mélanger les époques

Notons un autre jeu autour du temps, cette fois-ci non pas dans les aller-retour mais dans les mélanges d'indices temporels. Dans *La Raison et la Chance*, les flashbacks sont absents, mais le réalisateur s'amuse à incruster des figures modernes dans un temps médiéval.

Donner corps à des espaces incroyables

Les deux courts-métrages créent une cartographie enchantée, composée à la fois de décors réalistes documentés et d'espaces merveilleux. Nous arpentons des jardins à la française, les couloirs de châteaux médiévaux, les chemins de la campagne tchèque, ses routes et ses circuits automobiles. Mais nous parcourons également des lieux plus improbables comme le cerveau de Louison, vide et insalubre, dont la Raison, puis la Chance, prendront possession.

Ainsi, *L'Histoire du chapeau à plume de geai* et *La Raison et la Chance* cheminent dans des espaces symboliques qui incarnent des idées abstraites (*le passé, le souvenir, la mélancolie, la jeunesse perdue*) sous forme de lieux (*l'auberge des Terres Lointaines*) ou de personnages (*Monsieur Raison et Monsieur Chance*).

c. Deux contes modernes

Hybridation des matières et des tons

Le ciné-marionnette consiste à animer les petites poupées en exploitant leur potentiel dramatique. Ce sont donc les textures et les matières (*carton, chiffon, pâte à modeler, plasticine, dessin sur papier..*) qui donnent vie aux émotions des personnages mais aussi qui confèrent leur tonalité particulière à chacun des deux films : pour l'un la mélancolie, pour le second l'humour et l'énergie.

L'animation de *L'Histoire du chapeau à plumes de geai* s'attache à semer, entre les silhouettes et les objets modelés en trois dimensions, des éléments de décor en deux dimensions (*arbres, voitures, passants*). Quant aux marionnettes, à la fois sculptées, creusées et peintes, elles semblent comme prises dans une éternelle mélancolie. Sur leur visage, seules les paupières sont animées, laissant à chaque mimique sa part de mystère. Les personnages ne parlent pas, mais leur voix intérieure est portée par celle du narrateur.

Dans le second film au contraire, le ton est plus enjoué, plus énergique : les couleurs sont plus vives, les bouches animées et les personnages dotés de leur propre voix. Dans les deux cas, la technique d'animation artisanale traduit la volonté de ne pas « faire lisse », de s'éloigner de toute forme de réalisme au profit de décors et de corps irréguliers (*traces de doigt sur les visages des personnages ou encore bordures de papier découpés pour les arrières plans*) pour un rendu plus fantasque que fantastique.

Deux contes éclairés

Bien qu'empruntés aux figures classiques du conte, les personnages de *L'histoire du chapeau à plume de geai* et *La Raison et la chance* bousculent quelque peu les conventions.

Il existe bel et bien une princesse, mais il ne s'agit pas d'une belle endormie, bien au contraire.

Son mutisme n'est pas le fruit d'un quelconque maléfice mais celui de sa volonté. Dans ce monde corrompu gouverné par des forces obscures, la princesse Zaza juge tout simplement plus sage de se taire. Visitée par la Raison, elle demande l'abdication immédiate de son père qu'elle juge incompetent, prend les rênes du pouvoir avec Louison, le mari qu'elle a choisi, et forme avec lui un couple éclairé (« les jeunes gens remirent le royaume en ordre, cela va de soi »).



d. Libre arbitre contre prédestination

Si chaque conte possède ses propres motifs, tous deux sont habités par la même question : comment échapper à sa destinée et devenir maître de sa vie ?

Echapper à sa condition

Le titre même du programme *Le Jardinier qui voulait être Roi* annonce le projet ambitieux de celui qui aspire à dépasser sa condition. Louison, visité par la Raison, aspire à devenir jardinier du Roi, au grand dam de son père, puis Roi, au grand dam du père de Zaza. Jean, le prince au chapeau à plume de geai, souhaite s'élever aux yeux de son père, gagner sa confiance et la couronne ; dans les deux cas, il s'agit d'échapper à sa condition, celle de fils sans qualité ou de gardien de cochon, en pliant le destin à sa volonté grâce au travail (*Jean gagne sa vie pour récolter la somme qui lui permettra de s'acheter une mobylette*), à l'obstination, au hasard de la rencontre... et à un zeste de chance.

Affronter des épreuves pour trouver sa propre voie

Dans *La Raison et la Chance*, les personnages roulent tambour battant et les obstacles qu'ils rencontrent sont pour chacun l'occasion d'une prise de conscience : Alphonsafond le bien nommé roule avec sa « Bugasserati » sur un chemin de terre impraticable qui met un terme à sa course folle. Thomassif le puissant et sa « bulldopelleuse » sont extirpés d'une mare de boue par une fermière qui, en un plan, deviendra sa femme et la mère de son garçon.

Jean, lui, doit gagner la couronne certes, mais surtout, une fois couronné, ne pas reproduire les mêmes erreurs que son père (« à quoi ressemble le monde, comment sont les gens ? J'ai tant et tant foncé que pour moi le monde n'était qu'un trait. J'ai traversé cette vie si vite »). Heureusement, un petit héris-

son kamikaze et une jolie fille croisée dans l'Auberge de la Jeunesse Retrouvée changeront sa destinée.

Dans tous les cas, comme dans toute quête initiatique, les épreuves permettent à chacun de trouver sa propre voie, certes non conforme au désir du père, en conjuguant chance et raison pour s'assurer un destin heureux.

e. Pouvoir et héritage

Deux tristes sires qui préfèrent le bonheur au pouvoir



Est-on heureux lorsqu'on est roi ? Cette question se pose au regard des tristes sires des contes.

Tous deux sont veufs (*les tableaux au mur en attestent*), l'un désespère de retrouver sa jeunesse perdue, le second d'entendre la voix de sa fille. Non, décidément, dans les contes de Jan We- rich, le pouvoir ne rend pas heureux. Sans compter le jardinier du roi, soulagé de trouver en Louison le parfait apprenti qui reprendra sa charge et lui permettra, enfin, de prendre sa retraite et d'écrire ses mémoires.

Dans les deux contes, non seulement le pouvoir n'est pas source de bonheur mais le bonheur vaut mieux que le pou- voir. On découvrira ainsi, dans les derniers plans de *La Raison et la Chance*, le père de Zaza, débarrassé des attributs du pouvoir (*couronne, trône, costume*) au profit de ceux du grand-père gâteau. Un rôle qui, si l'on en croit son sourire béat qui clôture le film, semble lui aller comme un gant !

Le pouvoir arbitraire et les limites du pouvoir

Le pouvoir est donc bien lourd et nos personnages ont pour souhait de le céder au plus vite. Mais à qui le transmettre ? Et comment l'exercer ? Si nos deux rois singuliers, dont l'ambition se mesure à la hauteur de leur couronne, se posent la même question concernant leur héritage, ils n'ont pas la même pratique du pouvoir.

Le père de Jean est un roi triste et solitaire, dont la seule aspiration est de trouver parmi ses trois fils celui qui lui redonnera le goût de vivre. Le second est un despote, aveuglé par la flat- terie et la manipulation. Par lâcheté et par bêtise, il fait régner l'injustice sur son royaume et ne veut entendre la vérité ni de la bouche de sa fille, ni de celle de son jardinier.

Avec ces deux portraits, *Le Jardinier qui voulait être roi* offre une belle occasion de réfléchir avec les élèves sur la notion de pouvoir (*qu'exerce par exemple un individu sur un groupe ou inversement*), sur sa nature et ses limites, sur la justice et l'équité.

Sources :

http://www.lemonde.fr/cinema/article/2010/01/22/la-nouvelle-animation-tcheque-prend-les-couleurs-du-noir_1295321_3476.html

<http://www.radio.cz/fr/rubrique/faits/le-monde-de-verich-et-fimfarum-a-la-mairie-de-la-nouvelle-ville-de-prague>

<http://www.radio.cz/fr/rubrique/faits/distribution-a-grande-echelle-de-fimfarum-iii-en-france>

https://docs.google.com/file/d/OB45bbk-of_xvMW1WSTlNHcyTOU/edit?pli=1

<http://www.cine32.com/spip.php?article4833>

L'univers du film

1. Les affiches



L'affiche française ressemble à une carte à jouer. On pourra la comparer avec une véritable carte. Elle porte dans son coin deux couronnes mais les lettres présentes sont différentes (J de jardinier, R de roi).

Le personnage du haut est une marionnette représentant un jeune homme.

Celui du bas est une autre marionnette, représentant un roi barbu avec une petite couronne qui s'envole.

On peut faire le lien entre cette dualité et le programme qui comporte deux courts métrages, un premier de 24 minutes *Le chapeau à plume de geai* et un second de 40 minutes *La Raison et la Chance*.

Ces éléments ne sont pas indiqués sur l'affiche. Le titre *Le jardinier qui voulait être roi* apparaissant en jaune et blanc sur une large bande bleu vif contrastée fait référence au second court-métrage.

Trois petites têtes et un cochon figurent aux quatre côtés. Les têtes sont présentées de face et en noir et blanc. Le cochon, en couleur, est montré de profil et semble courir.

L'affiche tchèque pourra être proposée en parallèle aux élèves plus âgés pour une comparaison avec la précédente. La prise d'indices en sera affinée : les indications ne sont pas en français, le film original est étranger, tchèque.

Fimfarum est le nom d'un livre tchèque qui fait l'objet d'une adaptation cinématographique, ceci pour la troisième fois.

Des personnages supplémentaires apparaissent, le jeune homme est ici ligoté et le roi peu visible. Les deux petites têtes de chaque côté du jeune homme de l'affiche française sont ici visibles en premier plan, l'un jouant de la guitare, l'autre portant une sacoche. Ils semblent être des personnages importants.

Comme dans l'affiche française, c'est le second court-métrage *La Raison et la Chance* qui est valorisé, constatation que les élèves pourront faire après le visionnage.

♣ Voir fiche élève 1 : Les affiches



La bande annonce

Le visionnage de la bande annonce permettra également d'affiner les hypothèses émises par les élèves :

<http://www.premiere.fr/Bandes-annonces/Video/Le-Jardinier-qui-voulait-etre-roi-VF>

2. Les personnages

Pour l'étude des personnages, se référer au chapitre « histoire des arts et pratiques artistiques » dans la partie « portrait » ainsi que dans la partie « les éléments du burlesque ».

Les rois

Piste :

- S'interroger sur un personnage emblématique présent dans les deux courts métrages : le roi.



♣ Voir fiche élève 2 : Les rois

Les autres personnages

Piste : Inventorier les personnages de chaque film

♣ Voir fiche élève 3 : Qui est qui ? Dans quel film ?

Pistes :

Décrire chacun des personnages en utilisant un vocabulaire précis :

- sur le plan physique (*apparence, vêtements, attributs du pouvoir, mimiques et postures*),
- autour du comportement et des attitudes,
- dans le contexte familial (*le premier roi est veuf et a trois fils, le second est père d'une unique fille*).

Maîtrise de la langue

Pistes :

Le jardinier qui voulait être roi est une œuvre très riche qui invite à l'exploitation de nombreuses pistes telles que :

- la **place de l'écrit** et les **types d'écrits** (importance du sceau) :
 - **lettre** (lettre d'Alphonsafond, cartes postales envoyées par le roi...)
 - **contrat** (qui précise la responsabilité de Louison : parcs et jardins)
 - **diplôme de course**
 - **certificat d'aptitude** (à l'exercice du jardinage)
 - **aveux** (signés sous la torture)
 - **engagement** (du roi face sous la pression de sa fille)
 - **mémoires** (que le jardinier du roi entreprend d'écrire avant d'être piqué à mort par des guêpes)
 - ordre du roi...

- **l'histoire dans l'histoire** (*la lettre d'Alphonsafond, l'histoire que Louison raconte au miroir dans la chambre de Zaza, les mémoires du jardinier...*)

- **les symboles** (*temps qui passe, petit chapeau à la plume de geai, les fleurs, le jardin, ...*)



Histoire des arts et Pratiques artistiques

A. Arts du langage



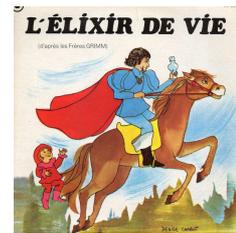
Le premier court métrage *L'histoire du chapeau à plume de geai* peut être mis en réseau avec ces deux contes de Grimm :

Les trois plumes

Un vieux roi, au crépuscule de sa vie, organise une épreuve pour désigner celui de ses trois fils qui lui succédera sur le trône. Les deux aînés sont de vaillants jeunes gens alors que le dernier est considéré comme un bête...

L'élixir de vie

Il était une fois un roi qui était mourant. Il avait trois fils, les deux aînés égoïstes et cupides, le cadet bon et sensible et tous trois étaient fort affligés. Ils descendirent au jardin du château et pleurèrent. Un vieil homme qui passait par là leur demanda la raison de leur chagrin et leur indiqua que seul l'élixir de vie pourrait sauver le roi. L'aîné partit à la recherche de l'élixir pensant qu'en sauvant son père, il gagnerait ses faveurs et deviendrait roi à son tour...



♣ Voir fiche élève 4 : *Les trois plumes*

♣ Voir fiche élève 5 : *L'élixir de vie*

Pistes :

- Mettre en réseau les deux courts métrages et ces contes. Après avoir entendu ou lu ces contes, les élèves pourront rechercher ce qui fait écho à *L'histoire du chapeau à plume de geai*.
- Imaginer une nouvelle histoire en respectant la structure habituelle du conte :

Les personnages : protagoniste(s), adjutant(s), opposant(s).

Les « ingrédients » du conte :

- Des lieux indéterminés
- Une temporalité très lointaine annoncée par une formule introductrice : « Il était une fois », « Jadis »...
- Un « happy end » : « Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants », « Ils vécurent heureux... »
- Une quête
- Des épreuves
- Le merveilleux

Le schéma quinaire :

| | | |
|-------------------------------|--|-------------------------|
| Situation initiale | C'est le début de l'histoire. | équilibre |
| Événement perturbateur | C'est l'émergence d'une difficulté, également appelée « nœud ». Un obstacle contraint le protagoniste à mener une quête. | déséquilibre |
| Péripéties | Il rencontre un voire plusieurs opposants, surmonte une ou plusieurs épreuves, parfois aidé d'un adjutant. | |
| Dénouement | C'est la résolution du problème. | |
| Situation finale | C'est la fin de l'histoire. | nouvel équilibre |

B. Arts du visuel

1. Le cinéma

Le jardinier qui voulait être roi réunit deux **courts métrages d'animation en volume** dite « **stop motion** », *L'histoire du chapeau à plume de geai* d'une durée de 24 minutes et *La Raison et la Chance* d'une durée de 40 minutes, qui s'inscrivent tous deux dans la tradition tchèque de l'animation de marionnettes.

a. Définitions

Le court métrage

« Un court métrage (*ou court-métrage*) est un film de cinéma d'une durée plus courte que la durée classique des films commerciaux passant en salle (*généralement moins d'une heure*). Le terme court métrage fait référence à la longueur du film projeté. On retrouve dans le court métrage les mêmes catégories cinématographiques que le long métrage (*film documentaire, fiction, film expérimental, film d'animation, cinéma militant, etc.*).

Selon le **Centre National de la Cinématographie**, le court métrage est un film dont le métrage n'excède pas 1600 mètres en format 35 mm (*ou la longueur équivalente dans les autres formats*), soit environ 59 minutes. » Wikipedia

Le film d'animation

« Le principe du cinéma d'animation a existé avant le cinéma. Tous les films tournés en pellicule ne sont qu'une succession d'images fixes donnant l'illusion du mouvement. Cette illusion est créée par notre œil en regardant successivement un ensemble d'images très peu différentes dans leurs contenus. L'œil garde en mémoire l'image précédente sur laquelle il superpose l'image suivante et crée ainsi l'impression de mouvement (*on appelle ce phénomène la « persistance rétinienne »*). La particularité du cinéma d'animation repose sur la technique de réalisation qu'est « l'image par image ». Le réalisateur prend une photo d'une image puis modifie légèrement son contenu pour prendre une autre photo de cette nouvelle image et ainsi de suite. Pour faire une seconde de film, il faut 24 images afin d'assurer la fluidité du mouvement. Toutefois, en cinéma d'animation il n'est pas rare que les réalisateurs ne fassent que 12 images pour une seconde de film. [...] »

Si le dessin animé est la technique d'animation la plus connue du grand public, il existe de nombreuses techniques :

- **Dessin animé** : papier, pellicule, acétates ou celluloids
- **Manipulation d'objets en plan** : sable, papier découpé, pâte à modeler (*bas-relief*), peinture, écran d'épingles...
- **Animation en volume** : marionnettes, pâte à modeler, figurines, objets divers (*poupées, jouets, fruits et légumes, etc.*), pixilation
- **Image de synthèse** : Animation 2D numérique, Animation 3D numérique. »

Extrait d'un document élaboré par l'A.F.F.E. (*Association du Festival du Film pour l'Enfance*). »
http://www.manege-reims.com/media/reims/20-histoire_cin_ma_animation.pdf

Pour un approfondissement sur l'animation de marionnettes, se référer au cahier de notes sur le *Jardinier qui voulait être roi* édité par le Centre National de la Cinématographie, CNC (*autour du film, l'animation de marionnettes*).

L'animation en volume : Stop motion

L'animation image par image en volume, nommée **stop motion** en anglais est une technique d'animation qui permet de créer l'illusion du mouvement grâce à la succession d'une multitude de photographies d'une scène fixe.

Pratique artistique : Réaliser un film d'animation

Les étapes de travail d'un projet de réalisation : écrire, dessiner, modeler, assembler, photographier, animer.

- Imaginer ou adapter une histoire.
Rédaction du synopsis : écrire les grandes lignes de l'histoire, esquisser les personnages.
- Créer et réaliser différents éléments : pratiques en volume.
Modelage en pâte à modeler des personnages et des accessoires.
Assemblage de matériaux et/ou d'objets détournés pour la réalisation des décors.
- Ecrire et découper les scènes, prévoir les prises de vues et les cadrages :
Réalisation du story-board : découpage dessiné du film plan par plan sur lequel on inscrit le maximum d'informations relatives au décor, à la mise en scène, aux prises de vues, (éventuellement au son et aux dialogues).
- Prises de vues, montage et sonorisation avec le logiciel **Stop-Anime**.

Stop-Anime est un logiciel d'animation utilisant une webcam. Il a été développé dans le cadre du projet "Cinéma d'animation à l'école primaire". Il permet la prise de vues image par image.

Lien vers le logiciel + tutoriel : <http://primatice.phpnet.org/index.php?rub=Article&a=42>

b. Un genre : le burlesque

Le burlesque est un genre cinématographique adapté du vaudeville et typique de l'ère muette (Charlot, Harold Lloyd, Buster Keaton...) des années 1910 à 1930, mais n'y étant pas cantonné : certains films de Jacques Tati, Pierre Richard, Michael Hui ou de Jackie Chan peuvent tout à fait être décrits comme essentiellement burlesques. Le terme est largement employé par la critique cinématographique, à partir de la seconde moitié du 20^e siècle, pour pallier le manque de traduction du terme anglophone "slapstick", littéralement « coup de bâton », qui caractérise plus précisément la forme même du comique des master clowns américains.

Le style et le ton

Le burlesque fait rire grâce à un comique de l'absurde et de l'irrationnel. Des événements extraordinaires ne cessent de faire irruption sans raison, dans le quotidien. La cohérence n'a jamais le temps de s'installer. Dénué de logique psychologique, le gag repose sur un comique physique et violent. Il montre des chutes, des bagarres, des poursuites, des chocs... Les corps, comme les objets, sont brutalisés. Le ton général est celui de la provocation et de la caricature.

Le traitement

Le burlesque échappe aux règles de la narration classique. Il consiste en une suite de gags qui jouissent chacun d'une parfaite autonomie et qui ne s'inscrivent pas dans une stratégie narrative globale. Surtout dans les courts métrages, l'histoire constitue un prétexte pour la liaison entre les gags.

L'un des fondements du comique burlesque réside dans le rythme. Celui-ci résulte du timing dans le jeu de l'acteur (le bon geste au bon moment) et du montage. Les courts métrages sont souvent frénétiques. Les longs métrages, au contraire, installent nécessairement des temps de pause. Ils font alterner accélérations et moment de répit. Le rythme y est plus mesuré. L'usage abondant de plans larges met en valeur le décor, les objets et les personnages, que l'on voit livrés à eux-mêmes et entrer en conflit.

Selon André Bazin, les premiers burlesques, qui ont connu le succès « avant Griffith et le montage » sont basés sur un « comique de l'espace, de la relation de l'homme aux objets et au monde extérieur » où, en plan large, les divers éléments du gag se trouvent en présence les uns des autres. Il donne pour exemple le film *Le Cirque* où Charlie Chaplin se trouve effectivement,

dans une scène, réellement enfermé dans une cage en compagnie d'un lion « et tous les deux sont enfermés ensemble dans le cadre de l'écran. »

La fabrication

Il existe un véritable répertoire de gags dans lequel réalisateurs et acteurs puisent toutes sortes d'idées comiques. Il arrive fréquemment qu'un gag passe d'un film à un autre. Le film burlesque repose, pour une large part, sur la personnalité de l'acteur qui impose un style, un profil de personnage et constitue la vedette. Lorsqu'il n'est pas lui-même le metteur en scène, l'acteur participe à l'élaboration du scénario et à la conception de la mise en scène.

Le burlesque trouve son origine dans la tradition théâtrale de la commedia dell'arte et du music-hall, tradition à laquelle il emprunte la pratique de l'improvisation apportant une fraîcheur, une spontanéité et une énergie particulière.

Les longs métrages, plus construits et pensés, accordent moins de place à l'improvisation et privilégient le réglage et la précision.

Les procédés comiques

Le burlesque fait la part belle au comique de geste et de situation :

- Le comique de situation repose toujours sur un « piège » dans lequel un personnage au moins doit tomber. Le rire naît du bonheur de cette catastrophe différée issue d'une surprise, une coïncidence, un quiproquo, une péripétie, un coup de théâtre.
- Le comique de gestes met en avant mimiques, grimaces, exubérance gestuelle. On rit de voir le corps de l'acteur s'aplatir, s'allonger, diminuer, s'envoler, s'élargir, comme une matière plastique ou une silhouette de dessin animé.

Sources :

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Burlesque>

<http://www.assistancescolaire.com/eleve/2nde/francais/lexique/P-procede-comique-fx095>

c. Les éléments du burlesque dans *Le jardinier qui voulait être roi*

Les personnages

Le jardinier qui voulait être roi met le spectateur en présence d'une galerie de portraits très caricaturaux, dont les noms ridicules ou métaphoriques sont très représentatifs de leur condition sociale ou de la particularité excessive qui les caractérise.

Dans le premier court-métrage, les trois fils du roi sont très différents. Le premier, Alphonsafond, grand et maigre, passionné de voitures de courses, vêtu d'une tenue de pilote sur laquelle figure le mot « speed », fonce tête baissée dans son bolide, la Bugasserati, tandis que le second, Thomassif, trapu et puissant, amateur d'haltérophilie vêtu d'une tenue de chantier, dirige sa bulldopelleuse pour rapporter tous deux à leur père le fameux chapeau oublié.



Ces deux personnages qui échouent dans leur mission ne sont en définitive pas moins simples que le benjamin, Jean, qui n'est guère pris au sérieux par son père. Alphonsafond et Thomassif n'hésitent pas à l'humilier lorsqu'il souhaite prendre part au jeu de course automobile ou soulever un haltère en lui confiant la tâche plus ingrate de laver leurs souliers. Pourtant, Jean sera à la hauteur du challenge alors qu'il n'était pas pressenti par le roi. La voix off remarque au sujet d'illustres personnages historiques portant le même nom, qu'ils sont rarement pris au sérieux mais qu'il n'est pas rare qu'ils finissent un jour par se faire respecter.

Dans le second court-métrage, la Chance est incarnée par un hippie fin et élancé, arborant des dreadlocks, pinçant une tige feuillue entre les lèvres, vêtu d'un pantalon « patte d'éléphant » et une chemise multicolore, un bandeau surmonté d'une fleur et des lunettes aux verres roses, un collier « peace and love », équipé d'une guitare mélodieuse, évoluant au petit bonheur la chance, dont la devise pourrait bel et bien être « carpe diem ».



Au gigantisme du cerveau de la Raison s'oppose la petitesse de sa taille ; la macrocéphalie désignant non sans humour le volume dédié à la matière grise du personnage. Celui-ci arbore la panoplie complète de l'érudit ou d'un comptable : chauve il porte des lunettes, un chapeau (*quoique démesurément petit*), un parapluie, un tailleur, un ordinateur dans son attaché case.



Louison dont le prénom « fait opéra » (*selon Zaza*) n'est rien moins qu'un diminutif de l'illustre prénom inscrit dans la tradition de la lignée royale ! Successivement éleveur de cochons avant d'être jardinier, sale avant d'être le charmant jeune homme capable de séduire la princesse Zaza. Ce garçon « sans avenir » croise le chemin de la Raison sans laquelle il n'aurait jamais eu le talent d'un jardinier, l'audace et le courage de séduire la princesse Zaza. Il est d'ailleurs privé de ses moyens, lorsque la Raison s'absente et

aurait même perdu la tête, conduit sur l'échafaud, si la Chance n'avait pas surgi sur son funeste parcours !

Les anachronismes

Le décalage entre l'époque et les éléments de la société moderne sont un autre procédé du burlesque dans *Le jardinier qui voulait être roi*. Il serait intéressant de recenser quelques anachronismes avec les élèves pour leur faire comprendre cette notion de décalage et l'effet recherché par les réalisateurs. À titre d'exemple, voitures de course, mobylette, bulldozer, cinématographe, ordinateur, appareil photographique et hippie, pour ne citer qu'eux, se côtoient dans l'univers des châteaux forts et réfèrent à une époque résolument contemporaine !

Les jeux de mots

Une attention toute particulière accordée au choix des mots, des noms, des expressions, fait du langage un autre élément du burlesque. Il est intéressant de mentionner par exemple, que bien des noms d'objets et de personnages sont conçus comme des mots-valises ; Bugasserati, (*Bugatti – Maserati*), Bulldopelleteuse (*bulldozer à chenille combiné à une pelletieuse*), Thomassif (*Thomas – massif*)...

Les situations cocasses

Le burlesque naît par ailleurs de situations cocasses, excessives, voire absurdes.

Dans *L'histoire du chapeau à la plume de geai*, le roi joue aux échecs en tournant le plateau pour jouer contre lui même en attendant son fils Jean ! Celui-ci fait irruption en fanfare dans le château, à l'étage (!!!) où l'attend son père, chevauchant sa moto !



Dans *La Raison et la Chance*, l'aide qu'apporte l'apprenti jardinier au jardinier du roi suite aux intempéries s'apparente davantage à un abattage massif d'arbres digne du travail d'un bûcheron qu'à celui d'un paysagiste !

Les clichés

Le jardinier qui voulait être roi fourmille de clichés croustillants et très hilarants à propos de figures féminines et masculines archétypiques : la princesse Zaza trépigne d'impatience, dans l'attente de son prétendant, jette le vase contenant la rose qu'il lui a offerte par terre, avant de s'inquiéter au sujet de son bien-aimé, (« processus normal du destin féminin »), éclate en sanglots, d'amour, de déception et de peur pour son Louis...

L'image cinématographique bascule d'un côté à l'autre pour suggérer l'ivresse masculine ainsi que l'effet de tournis lorsque Jean boit trois chopes de bière dans l'auberge de la jeunesse retrouvée.

La mixité des médiums

Enfin le burlesque tient aussi à la mixité même des médiums utilisés dans ces deux courts métrages ; on rencontre en effet le collage, le papier mâché, le modelage, le dessin, le film en noir et blanc de courses (*auto et moto*), l'irruption de l'objet réel (*vêtements, nappe, napperon croché, roues, couvercle de casserole, cordes, ficelle, ampoule, pions d'échiquier, chaînes, ressorts, tirelire, bouteille et verres...*), des images de synthèse pour représenter le ruissellement de l'eau et le dessin vectoriel animé issus du perfectionnement du numérique (*arabesques entourant la Chance au début du deuxième court-métrage, sur le pont*).

d. L'animation de marionnettes

Dans un article de l'Express, on peut lire que *La Raison et la Chance* est un film très soigné visuellement. « Les visages et décors, aux reliefs très marqués, confèrent à l'histoire une vivacité encore accrue par la variété ludique des mouvements de caméra, et l'utilisation de la 3D numérique ».

Dans *L'histoire du chapeau à plume de geai*, l'animation beaucoup plus contrastée, « s'attache à semer entre les silhouettes et objets modelés des éléments de décor en deux dimensions - armures et arbres, voitures et passants dessinés. Sur les visages, les nez sont en relief, mais les lèvres sont peintes, et les yeux, creusés, laissent à chaque mimique sa part de mystère, là où les orbites saillantes du second court métrage rendaient les têtes modelées si vivantes. Ce parti-pris de maintenir du plat et du creux dans un monde où tout est relief peut paraître curieux. A la fois sculptés, creusés et peints, les héros de ce conte semblent moins expressifs, ou moins lisibles, comme pris dans une éternelle mélancolie.

Comme beaucoup d'œuvres d'animation tchèques, ces deux courts métrages pour les tout-petits ont le mérite de proposer une alternative esthétique aux grosses machines internationales. »

http://www.lexpress.fr/culture/cinema/le-jardinier-qui-voulait-etre-roi_1082656.html#sLyd016scUs3Db2E.99

2. Le portrait

Les réalisateurs jouent dans les deux films avec les signes de la royauté. En effet rois, princes et princesses s'assoient sur des trônes, portent des couronnes, habitent des châteaux ornés de galeries de portraits mais ces nombreux attributs sont souvent caricaturés et exagérés.





Les couronnes ont des formes inhabituelles et des tailles disproportionnées, les trônes sont démesurés, les portraits accrochés montrent des personnes illustres avec des nez de clown, des postures non conventionnelles et des vêtements aux couleurs très vives.



Pistes : découvrir et analyser des portraits de rois

- **Constituer** une collection d'images représentant des portraits de rois, princes et princesses illustres, réalisés par le dessin, la peinture, la gravure, la sculpture.
- **Analyser** ces portraits, relever les symboles de la royauté sur les personnages illustres représentés, comparer ces attributs avec ceux des personnages des deux films. Comparer les costumes, les postures des personnages représentés.



Childebert Ier, roi de Francs, 19^e siècle, huile sur toile, Jean-Louis Bézard.



Louis XIV, roi de France, portrait en pied en costume royal, 1701, huile sur toile, Hyacinthe Rigaud.



Marie-Antoinette, reine de France, huile sur toile, Jean Baptiste André Gautier d'Agoty.

Elisabeth Ière, reine d'Angleterre et d'Irlande, 1558, huile sur toile, Gerardus Marcus, Le Jeune.

Pratiques artistiques :

- **Peindre ou dessiner** des portraits des élèves de la classe et réaliser l'accrochage sous forme d'une **galerie de portraits**.
- **Réaliser des portraits en pied, en buste, en gros plan** d'un personnage (*personnage d'albums ou imaginaires*), constituer une collection de portraits de ce personnage.
- **Dessiner** des portraits en accentuant, en exagérant, en déformant certains traits du visage ou du corps et/ou certains détails des vêtements ou des accessoires.
- **Choisir un personnage, se mettre en scène** en jouant sur le côté burlesque (*sélectionner des vêtements et accessoires, adopter des postures*) se faire photographier ou dessiner par un camarade.

3. La représentation imagée de notions abstraites

Dans le second court métrage, David Sukup s'intéresse à la personnalité et l'intelligence intrinsèques de chaque individu selon ses traits de caractères, son niveau social, son activité ou son mode de vie.

Il invite d'une part le spectateur à pénétrer dans l'univers cérébral de Louison puis de la princesse Zaza en le plongeant dans une pièce circulaire qui regorge de tiroirs...

Il recourt d'autre part à l'allégorie pour « donner corps » aux concepts de la raison et de la chance.



a. La métaphore du cerveau

Dans le premier cas, la métaphore utilisée pour la représentation de cerveau est celle d'une pièce d'habitation, ou plus précisément une pièce dédiée au classement, semblable à un bureau, caractérisée par la présence d'une multitude de tiroirs permettant de stocker l'information par rubrique.



La métaphore architecturale ne s'arrête pas là ; cette « pièce » plus ou moins décorée (*couleur, papier peint...*), plus ou moins propre et plus ou moins habitée (*cochon, araignée...*) selon l'individu, n'a pas d'ouverture et doit être éclairée. L'activation d'un interrupteur pour allumer l'ampoule n'est pas sans nous rappeler toute la symbolique de l'idée souvent associée à l'expression grecque « Eureka ». La métaphore filée se poursuit par la présence d'un tableau électrique avec un disjoncteur et un compteur capable de jauger l'intelligence de Louison.



Enfin, cette métaphore s'achève par l'installation du bureau high-tech aux formes organiques de Monsieur Raison, équipé d'un ordinateur avec un immense écran, qui est au cœur même de toute l'activité cérébrale du sujet, à tel point qu'en l'absence de son propriétaire, qui met en « pause » cette merveille de l'ingénierie numérique, Louison tombe de Charybde en Scylla jusqu'à l'échafaud...



Pratique artistique :

- Imaginer et créer en volume le cerveau de quelqu'un, la maîtresse, un sportif, le président de la république, un camarade...
- Mettre ces productions plastiques en réseau avec quelques œuvres de Salvador Dali, peintre surréaliste qui s'est beaucoup intéressé à la psychanalyse



Dalí, étude pour *armoire anthropomorphe*, 1936



Dalí, *Un couple aux têtes pleines de nuages*, 1936

b. L'allégorie de la raison et de la chance

L'allégorie est un procédé littéraire issu de la rhétorique classique par lequel un auteur exprime une idée abstraite sous une autre forme, avant d'être un procédé largement exploité dans le domaine de la peinture et de la sculpture ; il renvoie à un type de représentation qui s'attache à rendre visible l'invisible.

Dans le second court métrage, la raison et la chance sont personnifiées, c'est à dire qu'elles sont représentées par des figures humaines, en l'occurrence, un comptable et un hippie, présentant des attributs symboliques, (*un attaché case, un ordinateur, des lunettes de vue, un chapeau... pour le premier et un pendentif « peace and love », une guitare, des lunettes de soleil, un bandeau pour le second*).



La Liberté guidant le peuple, Eugène Delacroix, 1830.



L'Amour victorieux, Caravage, vers 1601-1602.

Pratique artistique :

- Observer des œuvres représentant des allégories et inventorier leurs attributs.
- Créer un personnage représentatif d'une autre notion abstraite à l'aide d'attributs symboliques. (Par exemple : l'allégorie de l'enfance, de la gourmandise, du jeu, ...)

C. Arts de l'espace : le végétal

Le jardinier qui voulait être roi se caractérise par l'omniprésence du végétal dont la lecture peut s'effectuer à plusieurs niveaux : le paysage, le jardin et les fleurs.

1. Le paysage

Les personnages évoluent dans des paysages contrastés inspirés par la diversité des paysages tchèques ; ce sont tantôt des **paysages naturels**, tantôt des **paysages aménagés par l'homme**.



Les paysages naturels sont très variés ; le spectateur observe des montagnes, des collines, des vallons, la forêt, un marais, une rivière, une prairie, un verger, des arbres, des arbustes, des buissons, des fleurs, de l'herbe, des pierres, feuillus et des conifères...

Au rang des paysages aménagés par l'homme s'inscrivent le château qui siège au sommet d'une montagne, les habitations regroupées en ville (*aspect burlesque !*) et villages en contrebas du château, la chaumière isolée à la campagne, l'auberge, mais également le jardin d'agrément du roi.

À travers le paysage s'expriment les inégalités sociales ; le second court-métrage oppose d'emblée l'univers royal qui se distingue par son splendide aménagement paysagé et l'univers paysan dans lequel la végétation semble abandonnée, les arbres y sont dépourvus de feuilles et leurs branches sont cassées ; témoignage, s'il en est besoin de l'absence d'entretien.



Plusieurs scènes des deux courts-métrages permettent d'analyser le paysage, la succession des plans et la manière dont ils sont réalisés. Tantôt en plan (*dessin*) et en volume (*papier mâché et autres*), les éléments paysagés font référence aux décors de théâtre de marionnettes.



Lorsque le spectateur observe les paysages, ce sont souvent des touffes d'herbe ou de petits végétaux qui sont représentés en plan au premier plan, tandis que les autres éléments du paysage des second et arrière-plans sont en volume, exception faite de la première image du film d'animation.

Pistes :

- Observer puis, **analyser** une image de paysage extraite de *Le jardinier qui voulait être roi* : la profondeur de champ (*1^{er} plan, 2nd plan, arrière plan*), la taille des éléments représentés en fonction de leur emplacement (*premier plan = grand*) les choix artistiques (*plan, volume*), les techniques (*dessin, objets réels...*) et les effets produits.

Pratiques artistiques :

- Créer un paysage en volume présentant une succession de plans dans une boîte à chaussures par exemple.
- Utiliser ce décor en volume pour la réalisation d'un court métrage d'animation en classe.

2. Le jardin

Le jardin d'agrément est un élément fondamental du deuxième court métrage. S'il est par essence le **lieu dédié à l'oisiveté royale** tel qu'il est présenté au début du film, il est surtout associé à une multitude d'évènements forts. Il est le **« théâtre » du décès** du jardinier, **de ses funérailles, du mariage** de Louison et de la princesse Zaza, mais c'est aussi un **lieu de sépulture** puisque deux défunts y sont enterrés (*le jardinier et le ministre de l'intérieur*). Rien d'étonnant à ce qu'un intérêt de taille soit porté aux mains vertes qui œuvrent pour la création et l'entretien du jardin royal.

La Raison et la Chance met le spectateur en présence de deux représentants du métier de jardinier, le maître et l'apprenti qui, par la puissance du burlesque, excelle au point de dépasser son maître en moins de temps qu'il ne faut pour le dire !



Le jardin que l'apprenti jardinier sculpte sous les yeux du public est un **jardin à la française**. Il se distingue par la recherche d'une **perfection formelle**, par la rigueur de la **composition géométrique**, par la multiplicité de **parterres**, par la **taille** savante des végétaux (*art topiaire*), par la présence d'une **statue** à l'antique (*Cupidon*), d'une **fontaine**, et d'espaces dévolus à la **circulation**, à la **détente** et à la **contemplation** (*gloriette, banc...*).



Pistes :

- Observer de célèbres jardins à la française et inventorier leurs caractéristiques.
- Découvrir le métier de paysagiste (*élaboration de plans puis aménagement d'espaces verts*).



Jardin de Versailles, André Le Nôtre



Jardin de Villandry, Joachim Carvallo

Rencontre :

- **Visite du Parc de Wesserling** au sein duquel coexistent cinq somptueux jardins classés « Jardin Remarquable », ensemble qui constitue le plus grand parc alsacien inscrit à l'inventaire supplémentaire des Monuments Historiques.



« Situés en contrebas du château, sur le versant sud de la moraine, les cinq jardins de Wesserling se distinguent par des ambiances variées et un patrimoine arboré de grande qualité :

- le surprenant potager aux motifs textiles : *riche en couleurs, arômes et saveurs*
- le **jardin régulier, dit à la française** : *grands espaces et rigueur géométrique pour ce berceau de la création artistique contemporaine*
- les terrasses méditerranéennes : *exotiques et parfumées*
- le parc à l'anglaise : *mystérieux et romantique*
- le parc rural : *au calme paisible et charme discret.*
- *Le chef jardinier du Parc aime à compter un sixième jardin : l'environnement paysager du Parc. »*

www.parc-wesserling.fr/wesserling-espace-jardin-depuis-1699/

Pratiques artistiques :

- Imaginer et dessiner le plan de l'aménagement d'un jardin à la française pour la cour de l'école (*à partir du plan de masse de l'école*).
- Faire une maquette de jardin à la française en utilisant diverses techniques et divers mediums, en intégrant des éléments topiaires (*modelage, papier mâché, fil de fer, dessin..*).

Autres pistes et pratiques :

- Découvrir d'autres œuvres cinématographiques qui présentent des jardins remarquables. L'œuvre de Tim Burton est particulièrement riche à cet égard : les jardins « chocolatés » de Willy Wonka dans *Charlie et la chocolaterie*, l'art topiaire dans *Edward aux mains d'argent*, une multitude de paysages et jardins dans *Alice aux pays des merveilles...*
- Créer une maquette de jardin burlesque, onirique, fantasmagorique à partir d'une collection d'objets (*jardin des délices, jardin des jouets...*)
- Modeler des topiaires originaux, burlesques...

3. Les fleurs

Les deux courts métrages s'appuient sur les fleurs à des fins particulières. Selon le type de fleurs, leur couleur, qu'elles ponctuent les prairies ou qu'elles soient coupées, qu'elles décorent une pièce ou qu'elles soient offertes, qu'elles soient seules ou qu'elles fassent partie d'une composition, leur présence a toujours une valeur symbolique dont la compréhension est nécessaire pour percevoir la portée philosophique de ces films d'animation.

À l'état sauvage, les prairies fleuries sont associées à la beauté, à la grâce, à la perfection, au même titre que le papillon et le verger traversé par Jean, qui dans un élan de sagesse prend conscience de la nécessité de contempler le monde pour trouver quiétude et sérénité.

Au rang des **compositions florales**, on distingue celles destinées à la **décoration intérieure** que l'on trouve au château et dans l'auberge et **celles destinées à rendre un hommage**.

Dans le premier court-métrage, les bouquets servent, entre autres, à exprimer plastiquement la durée de l'attente du roi, la vicissitude des saisons, interrogent sur le temps qui passe et sur ses effets, fait par là-même l'éloge de la lenteur et de l'observation. Se succèdent ainsi plusieurs bouquets dont celui emblématique du Carême qui remplace en symbole de résurrection le bouquet fané dont les fleurs mortes sont représentées par des têtes de mort. La symbolique de la résurrection est d'ailleurs très puissante dans *L'histoire du chapeau à la plume de geai* car elle émerge à deux reprises, à un moment très précis de la vie des personnages concernés : elle concerne d'une part le roi, qui prend un nouveau départ après avoir légué son trône à son fils cadet, et Jean d'autre part, qui après avoir passé sa vie à tourner en rond à bord de ses bolides, éprouve, comme son père, le besoin de donner un sens à sa vie, de trouver de l'essence des choses, de percevoir la quintessence de la nature, d'être en somme, en harmonie avec lui-même.



Dans le second court métrage, la décoration florale réalisée par Louison rend hommage à son maître jardinier subitement décédé. Cette décoration est si belle que l'assistance en est charmée, les gens envient le défunt, au point, pour certains, d'en avoir presque souhaité se trouver à sa place ! Le roi lui même est littéralement subjugué ! Cette décoration florale est aux antipodes de celle de la tombe du ministre de l'intérieur, puisqu'il s'agit uniquement d'une fleur en pot déposée par le chef des archers. Elle nous rappelle non sans humour que toute vie a une fin et que n'est pas jardinier qui veut, puisqu'elle est fanée, malgré la présence de la terre !



Enfin, les **fleurs** sont utilisées comme **présent**. C'est en gage d'amour que Louison offre une rose rouge en bouton à la princesse Zaza lors de leur rencontre dans la chambre de la princesse. Celle-ci est ouverte et presque fanée le lendemain, lorsque Zaza attend son prince charmant. La fleur est une fois de plus un moyen plastique de représenter cette douloureuse et interminable attente.

Pistes :

- Observer et analyser quelques natures mortes et vanités pour découvrir le langage symbolique des éléments représentés et mettre en réseau l'expression du temps qui passe, de la brièveté de la vie, de la mort avec *Le jardinier qui voulait être roi*.
- Réaliser en plan une nature morte.

4. La symbiose entre l'homme et la nature

La rencontre avec cette œuvre cinématographique ne laisse pas le public insensible à l'importance de la nature avec laquelle l'homme est en parfaite symbiose. Inextricablement liée à la vie de l'homme, elle est associée à certaine idée de la jeunesse et de retour aux sources dans le premier court métrage et correspond à deux moments précis de la vie d'un homme, la jeunesse et l'âge de la sagesse.

L'auberge de « la jeunesse perdue » ou de « la jeunesse retrouvée » et ses deux noms sont particulièrement évocateurs de cette proximité de l'homme avec la nature. Le chapeau à plume de geai est le symbole de cette symbiose. Le roi l'oublie dans sa jeunesse en partant de l'auberge et porte, de retour au château, la couronne qui le prive en quelque sorte de ce rapport à la nature, d'où ce profond souhait de le retrouver et la joie de cheminer à nouveau par monts et par vaux. Ce chapeau a, pour le roi, plus de valeur que la couronne elle-même qu'il n'a d'ailleurs aucune peine à céder à Jean. La plume de geai apposée sur le chapeau par la main du roi atteste d'ailleurs de sa préciosité. Rien d'étonnant à ce que le roi s'éteigne sous un poirier, fidèle à ses amours premières. La boucle est bouclée pour le roi, mais pas pour son fils qui hérite du chapeau à plume de geai que lui a légué son père comme une invitation à freiner sa course pour redécouvrir la nature. Coiffé de ce chapeau, il redécouvre les merveilles de la nature et retourne à l'auberge où il rattrape le temps perdu et retrouve sa jeunesse auprès d'une femme qu'il épouse et avec laquelle il aura trois enfants qui seront à leur tour coiffés de petits chapeaux à plume de geai.

Et l'histoire est ainsi appelée à se répéter...

Autres exemples de pratiques artistiques au jardin :

www.paysage-patrimoine.eu/spip.php?rubrique215&num_lang=1

D. Arts du quotidien : les moyens de transports

Dans le premier court-métrage, la quête du petit chapeau à la plume de geai se fait à bord d'un véhicule. Trois princes, trois véhicules : la Bugasserati, certes rapide mais inadaptée à l'absence de revêtement bitumeux sur les voies forestières, la bulldopelleuse, lente, bruyante mais excessivement lourde vouée à s'enfoncer inextricablement dans la vase d'un marais et enfin, la mobyette, petite, légère et capable de franchir les reliefs accidentés du paysage. Les noms des trois fils du roi ainsi que leurs moyens de locomotion respectifs sont en symbiose avec leurs traits de caractère et révèlent tour à tour, la vitesse d'Alphonsafond, la force de Thomassif, et l'humilité de Jean.

Par ailleurs, la vitesse propre à chaque véhicule invite une fois de plus le spectateur à s'interroger de manière générale sur le temps dont le film fait largement l'éloge de la lenteur et de l'observation. En effet, lorsque Jean a acquis le titre de roi, il devient pilote d'auto et de moto de course, sillonne les circuits du monde entier, remporte toutes les médailles (*fer, bronze argent et or !*) et laisse filer le cours de sa vie le pied sur l'accélérateur sans en avoir conscience. Partout, le temps le rattrapait, il vieillissait jusqu'au jour où il grimpa une côte appelée Ecce Homo, sur un parcours difficile, la route très raide et pleine de virages. Bien qu'en tête de course, il ralentit sa course effrénée et aveugle de son véhicule et de sa vie, pour s'interroger sur ce quoi ressemble le monde. « J'ai tant et tant foncé que pour moi le monde n'était qu'un trait. J'ai traversé si vite... », dit-il, avant de regagner le château à pied, de découvrir et de contempler le monde...

Rencontres :

Puisque *L'histoire du petit chapeau à la plume de geai* met le spectateur en présence d'une pléthore de véhicules motorisés, il donne l'occasion de découvrir les importantes collections d'automobiles et de motos conservées dans les musées Haut-Rhinois.

- **Visite de la cité de l'Automobile qui abrite, entre autres véhicules, la célèbre collection Schlumpf, à Mulhouse :**
<http://www.citedelautomobile.com>
- **Visite de la grange à bécanes à Bantzenheim :**
<http://lagrangebecanes.com/musee-moto-bantzenheim/>

Pistes :

- **Découvrir des œuvres d'art dont tout ou partie de véhicules sont les médiums :**
 1. Jean TINGUELY, *Le safari de la mort moscovite*, Renault Safari, ferraille, crânes, tissu, faux, lampes, moteur électrique, 270 x 520 x 180 cm, Musée Tinguely à Bâle 1989.
http://www.tinguely.ch/fr/museum_sammlung/sammlung.1980-1991_01116.pdf
 2. Jean TINGUELY, *Pit Stop*, Pièces de formule 1, ferraille, 4 projecteurs de cinéma 16mm, 360 x 600 x 600 cm, Musée Tinguely à Bâle, 1984.
http://www.tinguely.ch/fr/museum_sammlung/sammlung.1980-1991_019.pdf
 3. Jean TINGUELY, *Cyclograveur*, bicylette, ferraille, papier, craie, Musée Tinguely à Bâle, 1960.



Pratiques artistiques :

Créer un véhicule imaginaire.

- Associer, fixer, juxtaposer, ajouter, ficeler, coller plusieurs matériaux et/ou petits objets pour qu'ils deviennent un seul véhicule.
- Donner un titre original et préparer un cartel pour présenter le nouveau véhicule (*titre, médiums, descriptif, fonction...*)

Transformer un moyen de transport pour véhiculer une idée.

- Démonter, prélever, assembler, déformer, juxtaposer, accumuler, assembler des éléments d'un véhicule-jouet (*train, voiture, moto, bateau, hélicoptère, avion...*) pour le sortir de sa réalité, dénoncer un excès, défendre une valeur, exprimer une idée.
- Donner un titre et préparer un cartel pour présenter la sculpture (*titre, médiums, descriptif, idée...*).



E. Arts du son

La musique du film a été composée par **Karel Holas** et **Vladimir Merta**, deux artistes de la scène tchèque.

Pour le premier film il n'y a qu'une seule voix, celle du narrateur grave et posée (interprétée par André Wilms).

Pour le second film, chaque personnage a sa propre voix. La bande son est constituée de voix, de bruitages et de musique.

1. La musique du Moyen-âge

Le thème du film permet de faire découvrir la musique médiévale aux élèves.

Musique à écouter, musique à danser, musique à chanter:

Pistes :

A partir des extraits ci-dessous :

- Différencier la musique instrumentale de la musique vocale (extraits 1 à 4).
- Faire se déplacer les élèves librement sur les extraits, se déplacer en marchant en suivant le tempo de la musique.
- Apprendre les chants des extraits 5 et 6.



Écoutes : **Extrait 1** : Adam de Halle - *Le jeu de Robin et Marion*
Extrait 2 : Pierre Attaingnant - Basse danse *La Gatta*
Extrait 3 : Luc Arbogast - *Gentils galants de France* (anonyme XV^{ème} siècle)
Extrait 4 : Bernart de Ventadorn - *Quand je vois l'alouette*

Chants :

Extrait 5 : *Le ménestrel* ARIA 2010 Aria Chroniques
Extrait 6 : *La reine des bois* ARIA 2009 Que la fête continue

♣ Voir fiche élève 6 : Partitions des chants

2. Le tempo

Le tempo est la vitesse à laquelle le musicien va jouer la musique.
Tempo signifie "temps" en italien.

Pour respecter un tempo, le musicien utilise un métronome.

Il indique un tempo stable, une pulsation régulière.

Au musicien ensuite de jouer des rythmes en suivant cette pulsation régulière.



Pistes : Jeux d'écoute

- Écouter le métronome à différentes vitesses (lent - rapide)
- Écouter des musiques lentes / rapides et se déplacer dessus.

- S'amuser à chanter des chants connus et maîtrisés lentement, puis rapidement.

Dans le premier court métrage *L'histoire du chapeau à plume de geai*, la notion de lent-rapide peut être mise en lien avec les deux frères et leurs engins:

- Alphonsafond et son bolide: la rapidité.
- Thomassif et sa "bulldopelleteuse": la lenteur.

- Mettre à disposition les images des personnages (Alphonsafond et Thomassif). Inviter les élèves à montrer l'image selon qu'ils entendent une musique lente ou rapide.
- Ces images peuvent aussi devenir support d'une consigne pour se déplacer lentement ou rapidement en salle d'évolution.
[Attention: lentement ne veut pas dire doucement]

♣ Voir fiche élève 7 : Alphonsafond et Thomassif : lent / rapide.

3. Les cuivres



Dans les deux courts métrages, les cuivres sont mis à l'honneur: la trompette, le trombone. Ils remplissent une fonction héroïque. Les trompettes médiévales sont aussi appelées busine ou buisine. Elles sont réalisées en alliage de cuivre et apparaissent au 13ème siècle. Elles sont utilisées comme instrument de signal, ou lors des fêtes ou des cérémonies, ou pour accompagner l'arrivée d'un personnage important.

Pistes :

Travailler sur la reconnaissance visuelle et auditive de ces instruments.

Lors d'une écoute, rendre les élèves attentifs aux passages où la trompette intervient : lever la main quand on entend la trompette (extrait 10).

La busine ou buisine

Extrait 7 : La trompette

Extrait 8 : Le trombone

Extrait 9 : Le cor en Fa

Extrait 10 : Cielblanc - *Concerto pour trompette*



4. Les chansons

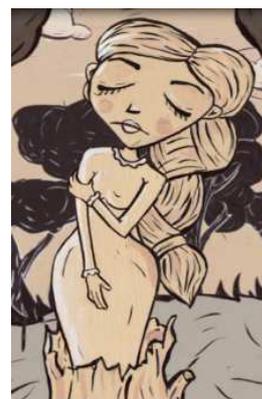
Dans le générique de fin du deuxième court métrage *La Raison et la Chance*, deux chansons peuvent être exploitées en classe.

- **Chanson 1** : *Nema panna (la vierge muette)*.

Pratique artistique : Apprendre le chant.

♣ Voir fiche élève 8 : Les paroles du chant *Nema panna*

Ce chant aborde le moment où Louison parle au miroir dans la chambre de la princesse Zaza et relate l'histoire de la rencontre entre trois hommes qui se battent pour la belle.



- **Chanson 2** : *What shall we do with a drunken sailor* ou *Drunken sailor*

Chant de marins sur un air traditionnel irlandais.

Piste :

- Écouter deux versions de ce chant et demander aux élèves de repérer la différence de tempo (lent/rapide).

Extrait 11 : La version de Ferre Grignard (1966)

Extrait 12 : La version de Paul Austin Kelly et Richard Durrant

DISPOSITIF ECOLE ET CINEMA ET PROGRAMMES OFFICIELS

La fréquentation de la programmation cinématographique proposée par l'équipe d'École et Cinéma, s'inscrit de plein pied dans l'ambition affirmée du socle commun de connaissances de compétences et de culture, de donner aux élèves, via la **culture humaniste**, une première culture articulée autour des six grands domaines artistiques (arts du visuel, arts du son, arts du langage, arts du spectacle vivant, arts de l'espace, arts du quotidien).

L'émergence de l'enseignement de **l'histoire des arts** dans les programmes de 2008 favorise la rencontre avec des œuvres dont les élèves sont invités à découvrir « *les richesses, la permanence et l'universalité.* »

Au fur et à mesure de ses rencontres artistiques, chaque élève enrichit son « **cahier personnel d'histoire des arts** » pour en garder une mémoire vive.

♣ Voir fiche élève 9 : Mémoire d'une rencontre avec une œuvre

*« La sensibilité artistique et les capacités d'expression des élèves sont développées par les pratiques artistiques, mais également par des références culturelles liées à l'histoire des arts. Ces activités s'accompagnent de l'usage d'un **vocabulaire précis** qui permet aux élèves d'exprimer leurs **sensations**, leurs **émotions**, leurs **préférences** et leurs **goûts**. Un premier contact avec des œuvres les conduit à **observer, écouter, décrire et comparer.** »*

La circulaire sur **Le parcours d'éducation artistique (PÉAC)** réaffirme et renforce la prescription de 2008 :

*« La mise en place du parcours d'éducation artistique et culturelle a pour ambition de viser un **égal accès** de tous les jeunes **à l'art et à la culture**, dans le respect de la liberté et des initiatives de l'ensemble des acteurs concernés.*

Le parcours d'éducation artistique et culturelle a donc pour objectif de mettre en cohérence enseignements et actions éducatives, de les relier aux expériences personnelles, de les enrichir et de les diversifier. La mise en place du parcours doit à la fois formaliser et mettre en valeur les actions menées, en leur donnant une continuité.

Il doit permettre au jeune, par l'expérience sensible des pratiques, par la rencontre des œuvres et des artistes, par les investigations, de fonder une culture artistique personnelle, de s'initier aux différents langages de l'art et de diversifier et développer ses moyens d'expression.

*Le parcours d'éducation artistique et culturelle conjugue l'ensemble des **connaissances** acquises, des **pratiques** expérimentées et des **rencontres** organisées dans les domaines des arts et de la culture [...]. Ce parcours contribue pleinement à la réussite et à **l'épanouissement** de chaque jeune par la découverte de l'expérience esthétique et du **plaisir** qu'elle procure, par l'appropriation de savoir, de compétences, de valeurs, et par le développement de sa créativité. Il concourt aussi à tisser un lien social fondé sur une culture commune. »*

Circulaire n° 2013-073 du 3-5-2013 - MEN – DGESCO.

L'éducation à l'image s'inscrit dans le domaine des **arts du visuel** et trouve toute sa légitimité dans la mise en œuvre du parcours d'éducation artistique et culturelle.

L'équipe d'École et Cinéma a pour ambition de vous accompagner dans la mise en œuvre d'une **approche vivante et pluridisciplinaire** de la culture cinématographique offerte aux élèves, une approche nécessairement articulée autour des **trois piliers du PÉAC** que sont **les connaissances, les pratiques et les rencontres**.

A. Le livret en ligne

Vous trouverez sur le site de la DSDEN 68 :

- Le livret pédagogique
- Le diaporama des oeuvres proposées par Sylvie Allix et Erika Kauffmann
- Les extraits sonores proposés par Catherine Baguet

Lien : <https://www.ac-strasbourg.fr/reserve/ecole68/textes-reglementaires/action-culturelle/ecole-et-cinema/>

B. Les ressources de Canopé



Pospisilova, Vlasta / Sukup, David. **Le jardinier qui voulait être roi**. Lardux, 2012. 1h 05 min.
ISBN 370-0-246-90572-1
Cote : DVD791.43 POS

Autour des rois, princes et princesses...

Affiche

Hyacinthe Rigaud : **Louis XIV en costume de sacre** / Nicéphore Niépce : **la Table servie**.

Hyacinthe Rigaud : **Louis XIV en costume de sacre**

"Rigaud invente le portrait de cour. Il exalte la majesté royale dans un décor fastueux, la pose est spectaculaire. C'est le succès immédiat. Les commandes affluent de toute l'Europe. Le travail est partagé entre ses collaborateurs : paysages, fleurs, batailles. Le maître achève les visages avec beaucoup de réalisme. De nombreuses répliques sont vendues aux familles des princes et des nobles. Le style de Rigaud deviendra un modèle pour tous les portraits des chefs d'Etats européens jusqu'à aujourd'hui" (Lagoutte, Daniel.- La valise-musée. 90 oeuvres d'art pour l'Education artistique).

Cote : A A7-A8

Disque compact

Louis XIV : musique à Versailles au temps du Roi soleil. Harmonia Mundi, 2004. 3 CD.

Entre 1661 et 1715, Louis XIV a régné en maître absolu sur le Royaume de France. Fin connaisseur des arts, il avait su s'entourer des plus grands talents, notamment en musique où tout un répertoire est né et s'est développé à Versailles, que ce soit pour les soupers, les promenades, les offices ou les soirées à l'opéra. Ce coffret vous propose de partager une journée du Roi Soleil en compagnie de ses musiciens de cour, d'orchestre ou d'église.

Cote : 783.094 LOU

DVD-vidéo

Quelle aventure! SCEREN, 2006. **A la cour de Louis XIV**, 52 min. ISBN 978-2-240-02209-7, ISSN 1773-1542, N. normalisé 755B0707

Rendez-vous à la cour de Louis XIV pour y rencontrer le Roi Soleil bien sûr, mais aussi Molière et Jean de La Fontaine.

Cote : CD940 CHA

Grimault, Paul / Prévert, Jacques. **Le roi et l'oiseau**. Studio Canal, 2003. 1 DVD-Vidéo de 121 min. ISBN 9-13-013069-7

Le Roi et l'Oiseau est la version définitive d'un film sur lequel Jacques Prévert et Paul Grimault commencent à travailler au lendemain de la guerre. Désireux de continuer leur collaboration après Le Petit Soldat, ils portent leur choix sur un autre conte d'Andersen, La Bergère et le

Ramoneur, dont ils font une lointaine adaptation en ne conservant du conte d'origine que le titre et les deux personnages...

Cote : DVD791.43 GRI

Ocelot, Michel. **Princes et princesses**. France Télévisions Distribution, 2008. ISBN 333-3-297-29148-4

Un garçon et une fille se retrouvent chaque soir dans une salle de cinéma désaffectée. Un vieux projectionniste leur ouvre les portes du spectacle. En six séances magiques, ils inventent des histoires merveilleuses qui les transportent à travers les siècles et les frontières.

Cote : DVD791.43 OCE

Livre

Grieg, Edvard. Peer Gynt : une suite symphonique. Actes Sud junior, 2003. 39 p. : ill. + 1 CD audio. Les musiques enchantées. ISBN 2-7427-4423-1

Dans ce conte de tradition nordique, un mauvais garçon, Peer Gynt, abandonne sa mère, séduit la douce Solveig, rencontre le roi des trolls et voyage de par le monde avant de revenir vers sa fiancée.

Cote : CDM 783.24 PEE

Milovanovic, Nicolas. **Comment parler du château de Versailles aux enfants**. Le Baron perché, 2010. 175 p. : ill. Comment parler... aux enfants ? Bibliogr. Sites Internet. ISBN 978-2-36080-010-0

Un guide de visite du château avec des enfants. Il retrace son histoire dans une introduction riche en anecdotes puis propose 30 fiches présentant les différents centres d'intérêt : les lieux (le jardin ou le hameau de la reine), les pièces (la chambre du roi ou la galerie des Glaces), les objets d'art et les peintures. Avec des conseils pratiques et des suggestions d'activités.

Cote : 728.8 MIL

Surugue, Julie. **Moi, princesse Marguerite** : Cahier pédagogique. Marseille : CRDP de l'académie d'Aix-Marseille, 2011. 18 p. Pont des arts, 15. ISBN 978-2-86614-527-9, ISSN 1956-0761,

N. normalisé 130E4259

Ce livret pédagogique complète l'album "Moi, Princesse Marguerite" (collection "Pont des arts") inspiré par le tableau de Vélasquez, "Les Ménines". Des propositions pédagogiques et créatives, ainsi que de nombreuses activités organisées en séquences, permettent aux enseignants de lire l'album en classe, de faire découvrir l'univers de Vélasquez, de mettre en œuvre des activités transversales et d'aborder, en les faisant dialoguer, histoire, histoire des arts, arts visuels.

Cote : 372.5 MOI

Périodique

La politesse des princes et des princesses. L'Ecole aujourd'hui, 11/2010, 013 Suppl., p.21-24. ISSN 2104-5291

Projet théâtral pour sensibiliser les élèves à la politesse et à la vie en société, autour du thème des princes et des princesses. Initiation du projet, apprentissage des règles de politesse et adaptation du texte, mémorisation et mise en scène du texte final.

Le temps des reines et de rois. L'atelier des images, 01/2002, 028

La fête de l'Epiphanie pourra être le point de départ de l'étude de ces cinq posters : photographie d'une sculpture d'Henry Moore "Le roi et la reine", photographie du Château d' Ussé, Bal à la cour (1470), Un tournoi de Walter Von Klingen et La Belle au bois dormant de Paul Hey.

Un jour mon prince viendra.... L'Ecole aujourd'hui (Paris), 11/2010, 013 Suppl., p.17-20. ISSN 2104-5291

Projet pluridisciplinaire autour du thème des princes et des princesses. Activités à partir de la découverte et de l'exploitation d'albums et de contes, en découverte du monde (château, costumes...), en arts plastiques (maquettes de châteaux, dessin).

Bayar, Michèle / Billet, Marion. **Trois drôles de filles**. Toboclic. 02/2006, 0055

Récit interactif. Le roi organise un grand concours : trois sœurs, Lin, Eva et Maé se retrouvent en finale. La candidate qui remportera la dernière épreuve obtiendra le poste de palefrenière royale pendant un an. Pour gagner, il faut rapporter au roi l'objet le plus utile au monde. Les candidates vont avoir besoin de ton aide...

Boez, Christophe. **Personnages de contes en frise**. La Classe maternelle, 04/2014, 228, p. 84-100. ISSN 1162-6976

Fichier de 13 portraits de personnages présents de façon récurrente dans les contes (prince, sorcière, loup, etc.), à réaliser selon la technique du dessin à points numérotés à relier dans l'ordre. Ces dessins peuvent être associés pour former une frise décorative pour la classe.

Méhée, Loïc / Delporte, Juliette. **La vie au temps de Louis XIV**. Toboclic. 10/2007, 0071

Dossier interactif sur la vie dans le royaume de France à l'époque de Louis XIV. La vie luxueuse à la cour du roi Soleil : visite du château de Versailles, les spectacles et les fêtes, la journée du roi, les courtisans, l'étiquette à la cour. Les difficultés de la vie des paysans à la campagne : leur dur travail, les impôts versés au seigneur et au roi, la pauvreté, les famines, les maisons, le menu quotidien d'une famille d'agriculteurs. Les moyens de transport. La vie des citadins. Les épidémies (la peste). Les guerres, observation d'un champ de bataille, l'armement du soldat, les galions de la flotte, la différence entre pirates et corsaires, rencontre avec d'Artagnan, un mousquetaire du roi.

Popet, Anne. **Princes et princesses**. L'Education enfantine, 11/2005, 2005/06-03, p.78-79. ISSN 0013-1288

Sélection bibliographique d'ouvrages de littérature de jeunesse des années 2000 sur le thème des princes et des princesses. Pistes d'activités pédagogiques pour le cycle 1 et le cycle 2 autour des albums "Le Chevalier étincelant" de C. Baker, "La Princesse Finemouche" de B. Cole, "Prince et dragon" d'A. Jonas et E. Jadoul, "Princesse Camomille", "Le Conte du prince en deux" d'O. Douzou.

Autour des marionnettes...

Cédérom

J'ai trouvé ! Le théâtre de marionnettes. Gallimard-Jeunesse / Scholastic, 2000. ISBN 0-05-066591-X

Le théâtre est le plus bel univers pour imaginer, jouer, créer. Ce théâtre de marionnettes plonge les enfants dans un rêve plein d'aventures, de jeux, de décors amusants et de personnages à croquer... Que le spectacle commence ! Autour des récits que racontent les marionnettes, plus de 60 jeux inviteront les enfants à réfléchir, observer et participer.

Cote : CD372.21 THE

Barthère, Sarah / Wortemann, Claire. **Tes marionnettes des trois petits cochons**. Toboclic [Cédérom]. 11/2011, 112, ISSN 1773-0872

Activité pour fabriquer des marionnettes de doigt représentant les trois petits cochons et le loup.

Vergine, Séverine / Sévestre, Muriel. **Crée ton théâtre de marionnettes**. Toboclic [Cédérom]. 02/2011, 105, ISSN 1773-0872

Activité pour fabriquer son théâtre de marionnettes.

Livre

Les Arts de la Marionnette : Puppetry Arts. Reims cedex : CRDP de Champagne-Ardenne, 158 p. Théâtre aujourd'hui. ISBN 978-2-86633-496-3, N. normalisé 51008B06

Synthèse sur la place des arts de la marionnette dans le paysage de la création, basée sur un juste hommage à l'histoire du festival et à ses pionniers, replaçant les arts de la marionnette dans l'histoire de la représentation au croisement de tous les arts. Des clefs pour comprendre les évolutions esthétiques qui en font un des creusets du renouveau de la création théâtrale. Jean-Louis Barrault disait du théâtre qu'il est "une vie rêvée à l'état de veille". Il en va de même pour la pédagogie du théâtre : éveiller les élèves et les classes aux rêves extra-lucides les plus aboutis.

Cote : 791.5 ART

Cara, Anne / Cara, Robert. **La marionnette : de l'objet manipulé à l'objet théâtral**. Reims cedex : CRDP de Champagne-Ardenne, 2006. 1 vol. (339 p.). ISBN 978-2-86633-436-9

Présente aux enseignants du cycle 1 au collège les aides nécessaires à la pratique du théâtre de marionnettes : caractéristiques du jeu avec la marionnette, règles d'interprétation qui permettent de dépasser le stade de la simple manipulation pour réussir à capter un public, aspects techniques et culturels, modalités d'écriture ou d'adaptation des textes, composantes d'un spectacle. De très nombreuses situations d'exercices sont proposées, ainsi que trois projets complets pour les cycles 1, cycle 2, cycle 3 et collège.

Cote : 372.66 CAR

Génin, Bernard. **Le cinéma d'animation : dessin animé - marionnettes - images de synthèse**. CNDP (Autres) / Cahiers du cinéma, 2003. 96 p., ill. Les petits cahiers. ISBN 2-240-01037-1,

N. normalisé 755D0041

Le cinéma d'animation est aussi ancien que le cinéma lui-même et cet ouvrage permet d'en redécouvrir l'évolution. A côté des géants comme Walt Disney, il nous fait découvrir l'univers des marionnettistes comme le tchèque Trnka, les gratteurs de pellicule, l'animation par ordinateur ou encore les techniques utilisant la pâte à modeler. En parallèle à l'évolution des techniques, le public-cible du cinéma d'animation a aussi évolué, s'élargissant vers les adultes.

Cote : 791.436 GEN

Quéruel, Anne-Marie. **Arts visuels & marionnettes et théâtres d'objets**. Caen cedex 01 : CRDP de Basse Normandie, 2014. 63 p. : ill. Arts visuels &. ISBN 978-2-86618-610-4, N. normalisé 140B4550

Découverte du monde des marionnettes des origines à nos jours. Exploration des notions d'espaces de jeu, de décor, de mise en lumière et de paysage sonore, de théâtre d'ombres, théâtre de papier et de cinéma. 30 expériences autour de la fabrication, de la manipulation et de la mise en espace.

Cote : 372.5 QUE

Tusseau, Jean-Pierre. **Réussir ensemble avec les marionnettes**. Nantes cedex : CRDP des Pays de la Loire, 2003. 139 p. - Bibliogr. Projets pour l'école. ISBN 2-86628-352-X

Un projet transdisciplinaire de spectacle de marionnettes, fédérateur des savoirs et des savoir-faire permet de substituer à l'esprit de compétition le sentiment d'appartenance à une collectivité, d'insuffler une culture de coopération entre les élèves, tout en encourageant la créativité et l'épanouissement de chacun. Ce projet transférable permet aux enseignants de cycle 3 et de 6ème de travailler autrement avec des élèves en difficulté.

Cote : 372.5 TUS

Autour des contes et du cinéma d'animation...

DVD-vidéo

Bergala, Alain / Bony, Isabelle. **Le cinéma d'animation**. SCEREN, 2005. EDEN Cinéma, ISBN 2-240-01593-4

Le cinéma d'animation est le terme générique qui inclue l'ensemble des formes cinématographiques dites « image par image », dessin animé compris. Ce DVD vidéo propose un choix de 30 films de cinéma d'animation depuis la toute fin du XIXe siècle jusqu'à nos jours. Les aspects techniques, stylistiques, narratifs, historiques et contemporains ont été considérés. Deux

thèmes ont guidé les choix car ils apparaissent comme des caractéristiques de l'histoire du cinéma d'animation : celui du créateur et de la créature et celui de la métamorphose.

Cote : DVD791.43 ANI

Internet

Bibliothèque nationale de France, 2004, **Les contes de fées adaptés à l'écran**

Disponible sur Internet : <http://expositions.bnf.fr/contes/arret/variant/indecra.htm>

L'adaptation cinématographique des contes de fées pose la question du "réalisme". Dès le début du 20e siècle, Méliès produit des films adaptés de contes de fées, viendront ensuite les adaptations de Walt Disney, Jean Cocteau et Jacques Demy.

Livre

Denis, Sébastien. **Le cinéma d'animation**. Armand Colin, 2007. 231 p. Armand Colin cinéma. ISBN 978-2-200-34630-0

Une synthèse inédite qui prend en compte toutes les dimensions du cinéma d'animation, techniques, applications (films, publicité, clips, effets spéciaux), mais aussi les problématiques philosophiques soulevées par l'animation, comme donner un mouvement à des objets ou une âme à des animaux ou des machines. Contient une histoire détaillée du genre.

Cote : 791.436 DEN

Périodique

Vinent, Christian. **Le cinéma d'animation à l'école primaire**. L'école numérique, 10/2010, 005, p.62-63. Webographie. ISSN 2105-0384

Présentation de la mise en œuvre d'un projet de réalisation de cinéma d'animation avec des élèves de classe primaire : programmation, étapes de réalisation, outils nécessaires au tournage.

C. Les ressources des "Enfants de cinéma"

De nombreuses pistes intéressantes à découvrir sur les sites officiels du dispositif :

<http://www.enfants-de-cinema.com/2011/films/jardinier.html>

<http://www.transmettrelecinema.com/film/jardinier-qui-voulait-etre-roi-le/>

D. Les fiches-élève

| Fiche | Titre | Objectifs |
|-------|---|---|
| 1 | Les affiches | Analyse, comparaison, émission d'hypothèses |
| 2 | Les rois | Travail oral ou écrit sur le vocabulaire |
| 3 | Qui est qui ? dans quel film ? | Compréhension du film |
| 4 | Les trois plumes | Lecture offerte |
| 5 | L'élixir de vie | Lecture offerte |
| 6 | Partitions des chants | Pratique artistique : chant |
| 7 | Alphonsafond et Thomassif : lent/rapide | Travail sur le tempo |
| 8 | Les paroles du chant <i>Nema Panna</i> | Pratique artistique : chant |
| 9 | Mémoire d'une rencontre avec une oeuvre | Trace pour le PEAC (parcours artistique et culturel de l'élève) |

► Les affiches



FIMFÁRUM

DO TŘETICE VŠEHO DOBRÉHO

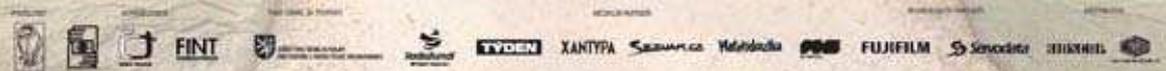


producenti MARK FILM, MUDRÝ VUKAČ
Producenti do distribuce: JAROSLAV VILK
režisér JANA WERICHA

JAK NA ŽENAVÉ ORLÍ VYTVŮRILI
režisér MARTIN BANDAČ, asistka KRISTINA BUDKOVÁ, asistka DENISA GRIZMANOVÁ BARDAMOVÁ
O KLUBOČKU S PERKEM SOJČIN
režisér JIŘÍ KUBÍČEK, asistka VLASTA POSPÍŠILOVÁ, asistka PĚTR POŠ
ROZUM A STĚSTÍ
režisér JIŘÍ KUBÍČEK, asistka DAVID ŠUKUP, asistka PATRIK ORTIZ MARTÍNEZ

hudební KAREL HOLAS, VLADIMÍR MERTA, asistka písní ZOENĚK SVĚRÁK a JAROSLAV VILK
zvuk MAREK MUSIL, asistka PAVEL HRDLIČKA, BOHDAN BUDÁNEK, ADÉLA SPALÍDIA
kamera HUBERT HESOUN, ZOENĚK POSPÍŠIL, JAROSLAV TÍŠER
animace - DAVID FILČEK, ALFONS MENSDOERFF-POUILLY, PAVEL PACHTA, JAN SMRČKA,
LENKA KRŠŽOVÁ, DAVID ŠUKUP, OLDŘICH BĚLSKÝ

NA MOTIVY KNÍHY JANA WERICHA



► Les rois

Décris chacun des rois (*apparence, caractère, famille...*).



► Qui est qui ? Dans quel film ?

Retrouve le nom de chaque personnage.

Découpe et place les vignettes par film dans la bonne colonne du tableau.



| <i>Étiquettes à découper</i> | L'aubergiste et sa fille | Le roi, père de Zaza |
|--|----------------------------|----------------------|
| Alphonsafond | Le ministre de l'intérieur | Jean |
| Louison | Monsieur Chance | Thomassif |
| Le roi, père de Jean, Alphonsafond et Thomassif | La princesse Zaza | Monsieur Raison |

L'histoire du chapeau à plume de geai

La raison et la chance

► Lecture offerte

« Les trois plumes » Conte merveilleux des frères Grimm

Il était une fois un roi qui avait trois fils : deux qui étaient intelligents et avisés, tandis que le troisième ne parlait guère et était sot, si bien qu'on l'appelait le Bêta. Lorsque le roi devint vieux et qu'il sentit ses forces décliner, il se mit à songer à sa fin prochaine et ne sut pas auquel de ses fils il devait laisser le royaume en héritage.

Alors il leur dit :

- Partez, et celui qui me rapportera le tapis le plus beau sera roi après ma mort.

Afin qu'il n'y ait pas de dispute entre eux, il les conduisit devant son château et souffla trois plumes en l'air en disant :

- Là où elles voleront, telle sera votre direction.

L'une des plumes s'envola vers l'ouest, l'autre vers l'est, quant à la troisième elle voltigea tout droit à faible distance, puis retomba bientôt par terre. Alors, l'un des frères partit à droite, l'autre à gauche, tout en se moquant du Bêta qui dut rester près de la troisième plume qui était tombée tout près de lui.

Le Bêta s'assit par terre et il était bien triste. C'est alors qu'il remarqua tout à coup qu'une trappe se trouvait à côté de la plume. Il leva la trappe et aperçut un escalier qu'il se mit à descendre. Il arriva devant une porte, frappa et entendit crier à l'intérieur :

" Petite demoiselle verte,
Cuisse tendue,
Et patte de lièvre,
Bondis et rebondis,
Va vite voir qui est dehors ; "

La porte s'ouvrit et il vit une grosse grenouille grasse assise là, entourée d'une foule de petites grenouilles. La grosse grenouille lui demanda quel était son désir.

- J'aimerais avoir le plus beau et le plus ouvragé des tapis, répondit-il.

Alors elle appela une jeune grenouille à qui elle dit :

" Petite demoiselle verte,
Cuisse tendue,
Et patte de lièvre,
Bondis et rebondis,
Va vite voir qui est dehors ; "

La jeune grenouille alla chercher la boîte et la grosse grenouille l'ouvrit, y prit un tapis qu'elle donna au Bêta, et ce tapis était si beau, si ouvragé qu'on n'en pouvait tisser de pareil sur la terre, là-haut. Alors il remercia la grenouille et remonta l'escalier.

Cependant les deux autres frères estimaient leur cadet tellement sot qu'ils crurent qu'il ne trouverait absolument rien à rapporter. " Pourquoi nous fatiguer à

chercher? ", se dirent-il et la première bergère qu'ils rencontrèrent fit l'affaire : ils lui ôtèrent son châle de toile grossière et revinrent le porter au roi. Au même moment le Bêta rentra lui aussi, apportant son tapis magnifique. En le voyant, le roi fut étonné et dit :

- S'il faut s'en remettre à la justice, le royaume appartient au cadet.

Mais les deux autres ne laissèrent point de repos à leur père, lui disant qu'il était impossible que le Bêta, à qui la raison faisait défaut dans tous les domaines, devînt le roi ; ils le prièrent donc de bien vouloir fixer une autre condition. Alors le roi déclara :

- Celui qui me rapportera la plus belle bague héritera du royaume.

Il sortit avec ses trois fils et souffla les trois plumes qui devaient leur indiquer la route à suivre. Comme la première fois, les deux aînés partirent l'un vers l'est et l'autre vers l'ouest, mais la plume du Bêta s'envola tout droit et tomba à côté de la trappe. Alors, il descendit de nouveau voir la grosse grenouille et lui dit qu'il avait besoin d'une très belle bague. La grenouille se fit aussitôt apporter la grande boîte, y prit une bague qu'elle donna au Bêta, et cette bague, toute étincelante de pierres précieuses, était si belle que nul orfèvre sur la terre n'en aurait pu faire de pareille.

Les deux aînés, se moquant du Bêta qui allait sans doute chercher un anneau d'or, ne se donnèrent aucune peine, ils dévissèrent les crochets d'une vieille roue de charrette et chacun apporta le sien au roi. Aussi, lorsque le Bêta montra sa bague d'or, le père déclara de nouveau :

- C'est à lui que revient le royaume.

Les deux aînés ne cessèrent de harceler leur père pour qu'il posât encore une troisième condition : celui-ci décida donc que celui qui ramènerait la plus belle femme aurait le royaume. Il souffla une fois encore sur les trois plumes qui s'envolèrent comme les fois précédentes.

Alors, sans plus se soucier, le Bêta alla trouver la grosse grenouille et lui dit :

- Il me faut ramener au château la plus belle femme.

- Hé, la plus belle femme ! répondit la grenouille. Voilà une chose qu'on n'a pas immédiatement à sa portée mais tu l'auras tout de même.

Elle lui donna une carotte évidée et creuse à laquelle six petites souris étaient attelées.

- Que dois-je faire de cela ? dit le Bêta tout triste.

- Tu n'as qu'à y installer une de mes petites grenouilles, répondit-elle.

Il en attrapa une au hasard dans le cercle de celles qui entouraient la grosse grenouille, la mit dans la carotte, et voilà qu'à peine assise à l'intérieur, la petite grenouille devint une demoiselle merveilleusement belle, la carotte un vrai carrosse et les six petites souris des chevaux. Alors le Bêta embrassa la jeune fille, se fit emporter au galop de ses six chevaux et amena la belle chez le roi. Ses frères arrivèrent ensuite : ils ne s'étaient donné aucune peine pour chercher une belle

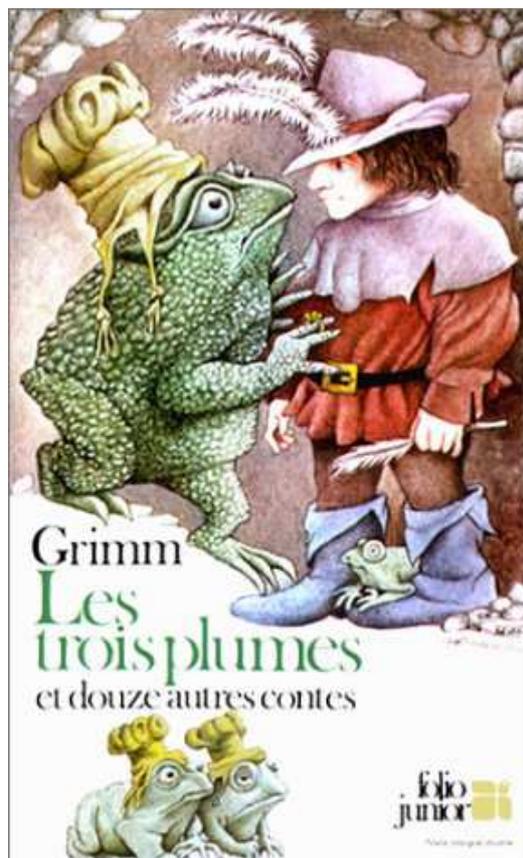
femme et ramenèrent les deux premières paysannes venues. Lorsqu'il les vit le roi déclara :

- C'est au cadet que le royaume appartiendra après ma mort.

Alors les deux aînés se mirent de nouveau à rebattre les oreilles du roi de la même protestation :

« Nous ne pouvons pas admettre que le Bêta devienne roi », et ils demandèrent à ce que ce privilège revienne à celui dont la femme arriverait à sauter à travers un anneau qui était suspendu au milieu de la grande salle. " « Nos paysannes en seront bien capables, se dirent-ils, elles sont assez fortes, par contre la délicate demoiselle va se tuer en sautant. »

Le vieux roi céda encore une fois à leur prière. Les deux paysannes prirent leur élan et certes elles sautèrent à travers l'anneau, mais elles étaient si lourdes qu'en retombant elles se brisèrent bras et jambes. Ce fut alors le tour de la belle demoiselle que le Bêta avait ramenée, et elle traversa l'anneau d'un bond aussi légèrement qu'une biche : cela fit définitivement cesser toute opposition. C'est ainsi que le Bêta reçut la couronne et que longtemps il régna en sage.

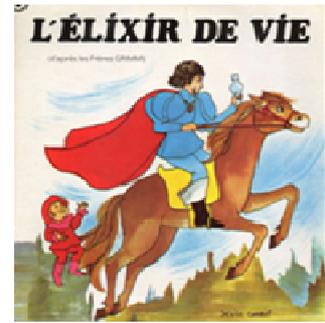


► Lecture offerte

« L'Élixir de vie »

Conte des frères Grimm

Il était une fois un roi qui était malade et personne ne croyait qu'il resterait en vie. Il avait trois fils et tous trois étaient fort affligés. Ils descendirent au jardin du château et pleurèrent.



Un vieil homme qui passait par là leur demanda la raison de leur chagrin. Ils lui dirent que leur père était si malade qu'il allait certainement mourir et qu'il n'y avait plus rien à faire.

Alors le vieillard leur dit :

- Je connais cependant un moyen de le sauver : c'est l'élixir de vie. S'il en boit, il guérira. Mais cette eau merveilleuse est difficile à trouver.

L'aîné des fils dit :

- J'arriverai bien à la découvrir.

Il se rendit auprès du roi malade et lui demanda l'autorisation de partir à la recherche de l'élixir de vie qui seul pourrait le guérir.

- Non, répondit le roi, le danger est trop grand. Je préfère mourir.

Le prince insista tant que le roi finalement accepta. Et son fils se disait : « Si j'apporte l'élixir, j'aurai la préférence de mon père et j'hériterai du royaume. »

Il se mit donc en quête. Après avoir cherché pendant quelque temps, il aperçut un nain devant lui sur la route. Le nain l'interpella :

- Où courez-vous si vite ?

- Sot avorton, répondit le prince avec hauteur, qu'as-tu besoin de le savoir !

Et il poursuivit sa route. Le nain était fort irrité. Il lui jeta un sort.

Bientôt le prince arriva dans une gorge profonde et plus il avançait, plus les parois se rapprochaient l'une de l'autre. À la fin, la voie devint si étroite qu'il ne put plus avancer d'un pas. Impossible de faire faire demi-tour au cheval, ou de descendre de selle. Il était là comme enfermé.

Le roi malade l'attendit longtemps, mais il ne revint pas. Alors le second de ses fils dit :

- Père, laisse-moi partir à la recherche de l'élixir.

Et il pensait en lui-même : « Si mon frère est mort, c'est à moi que reviendra le royaume. » Tout d'abord, le roi ne le laissa pas partir. Mais, finalement, il accepta.

Le prince prit donc le même chemin qu'avait emprunté son frère et, lui aussi, rencontra le nain. Celui-ci l'arrêta et lui demanda où il courait si vite :

- Petit avorton, répondit le prince, cela ne te regarde pas !

Et il poursuivit sa route sans se retourner. Le nain lui jeta un sort et, comme son frère, le fils du roi s'enfonça dans une gorge, où il ne put ni avancer ni reculer.

Comme son second frère ne revenait pas, le plus jeune demanda à son tour à partir à la recherche de l'élixir. Le roi, à la fin, l'y autorisa. Quand le prince rencontra le nain et que celui-ci lui demanda où il allait avec tant de hâte, il s'arrêta, engagea la conversation et dit :

- Je cherche l'élixir de vie, car mon père va mourir.

- Sais-tu où tu le trouveras ?

- Non, répondit le prince.

- Parce que tu t'es comporté comme il convient et que tu n'es pas vaniteux comme tes frères, je vais te dire où tu trouveras l'élixir de vie.

Il coule d'une fontaine située dans la cour d'un château enchanté. Mais tu ne pourras y pénétrer, si je ne te donne une fêrue de fer et deux miches de pain. Avec la fêrue, tu frapperas trois fois à la porte de fer du château. Elle s'ouvrira. Dans la cour, il y a deux lions à la gueule grande ouverte. Si tu leur lances à chacun un pain, ils se tiendront tranquilles. Ensuite, tu te hâteras et tu prendras l'élixir avant que minuit ne sonne. Sinon, la porte se refermerait et tu serais prisonnier.

Le prince le remercia, prit la fêrue et les pains et se mit en route. Tout se passa comme le nain l'avait prédit. La porte s'ouvrit au troisième coup et, après avoir apaisé les lions avec le pain, il entra dans le château et arriva dans une salle, grande et belle. Des princes victimes d'un sort qu'on leur avait jeté s'y tenaient endormis. Il leur prit l'anneau qu'ils portaient tous au doigt ; il s'empara également d'une épée et d'un pain qui étaient là.

Dans une autre pièce, il vit une jolie jeune fille qu'il salua joyeusement. Elle lui donna un baiser et lui dit qu'il l'avait délivrée du sort et qu'il recevrait son royaume entier en remerciement. Et s'il revenait une année exactement plus tard, leurs noces seraient célébrées. Elle lui dit aussi où se trouvait la fontaine d'où coulait l'élixir. Il devait cependant se hâter et en prendre avant que sonnât minuit.

Il continua donc et finit par arriver dans une chambre où se trouvait un beau lit invitant au sommeil. Comme il était fatigué, il décida de se reposer un peu. Il se coucha et s'endormit. Quand il se réveilla, minuit moins le quart sonnait. Effrayé, il sauta du lit, courut à la fontaine, prit de l'élixir dans un gobelet qui se trouvait là et partit en courant. Mais, tout juste il passait la porte, les douze coups de minuit sonnèrent et l'huis se referma si vite qu'il en eut un morceau du talon coupé.

Il était cependant heureux d'avoir l'élixir de vie. Il reprit le chemin de la maison et rencontra de nouveau le nain. Quand celui-ci vit l'épée et le pain, il lui dit :

- Tu viens de faire une bonne affaire ! Avec l'épée, tu seras capable de défaire une armée entière et le pain se renouvellera sans cesse.

Le prince ne voulait pas revenir chez son père sans avoir retrouvé ses frères.

Il dit :

- Cher petit nain, ne pourrais-tu me dire où sont mes frères ? Ils sont partis avant moi à la recherche de l'élixir et ne sont pas revenus.

- Ils sont enfermés entre deux montagnes, répondit le nain. Je leur ai jeté un sort parce qu'ils étaient vaniteux. Le prince le supplia tant que le nain les libéra. Mais il lui dit :

- Garde-toi d'eux ; ils ont mauvais cœur !

Quand ses frères arrivèrent, il se réjouit et leur conta ce qui était advenu, qu'il avait trouvé l'élixir de vie et en ramenait un plein gobelet, qu'il avait libéré du sort une jolie princesse, qu'elle l'attendrait pendant un an et que leurs noces seraient célébrées, qu'il recevrait un grand royaume.

Ils partirent tous trois sur leurs chevaux et parvinrent dans un pays où régnaient la famine et la guerre ; son roi croyait déjà qu'il allait mourir, tant était grande sa misère. Le prince vint vers lui, lui donna le pain et tous les habitants du pays s'en nourrirent. Il donna également l'épée au roi. Grâce à elle, celui-ci détruisit l'armée de ses ennemis et le royaume retrouva la paix et la tranquillité.

Le prince reprit son pain et son épée et les trois frères poursuivirent leur chemin. Sur leur route, ils trouvèrent deux autres pays encore, en proie à la famine et à la guerre. A chaque fois, le prince prêtait au roi son épée et son pain. Il sauva donc ainsi trois royaumes. Ensuite, ils montèrent dans un bateau et traversèrent la mer.

Pendant le voyage, les deux aînés s'entretenaient en secret.

- Notre cadet a trouvé l'élixir de vie et nous, rien du tout. Notre père lui donnera le royaume qui nous revient. Il nous enlèvera toute chance. Ils se mirent d'accord pour lui nuire. Ils attendirent qu'il fût profondément endormi, prirent l'élixir dans son gobelet et le remplacèrent par l'eau salée de la mer.

Quand ils arrivèrent chez eux, le plus jeune apporta son gobelet au roi malade pour qu'il y boive et recouvre la santé. Mais à peine en eut-il goûté qu'il tomba plus malade encore qu'auparavant.

Comme il s'en plaignait, ses deux fils aînés vinrent auprès de lui et accusèrent leur cadet d'avoir voulu l'empoisonner. Mais eux, lui dirent-ils, apportaient le véritable élixir de vie. Ils le lui donnèrent. Dès les premières gouttes, il sentit que la maladie l'abandonnait et se retrouva fort et sain comme au temps de sa jeunesse.

Les deux frères allèrent alors trouver le plus jeune et se moquèrent de lui, disant :

- C'est bien toi qui as découvert l'élixir et qui as eu tout le mal ; mais c'est nous qui en avons le bénéfice. Tu aurais été plus avisé de garder les yeux ouverts : nous te l'avons pris pendant que tu dormais sur le bateau. Et dans un an, l'un de nous ira chercher la jolie princesse. Mais garde-toi bien de nous dénoncer ! Notre père ne te

croirait pas et si tu dis un seul mot, c'en sera fait de toi ! Si tu te tais, nous te ferons grâce.

Le vieux roi était en colère contre son plus jeune fils et croyait qu'il avait voulu le tuer. Il fit rassembler la Cour qui décida qu'il serait abattu secrètement.

Un jour, le prince était à la chasse et ne pensait pas à mal ; le chasseur du roi l'accompagnait. Comme celui-ci semblait triste, le prince lui demanda :

- Qu'est-ce qui ne va pas, cher chasseur ?

Le chasseur répondit :

- Je ne puis le dire, mais il faut que je le fasse.

Alors le prince :

- Dis-moi franchement ce qu'il en est, je te pardonnerai.

- Ah! répondit le chasseur, il me faut vous tuer ; le roi me l'a ordonné.

Le prince prit peur et dit:

- Cher chasseur, laisse-moi en vie. Je te donnerai mes habits royaux, donne-moi les tiens qui sont bien moins beaux.

Le chasseur répondit :

- Je veux bien ; je n'aurais de toute façon pas pu tirer sur vous.

Ils échangèrent leurs vêtements et le chasseur rentra chez lui tandis que le prince s'enfonçait plus avant dans la forêt.

Au bout d'un certain temps, trois voitures chargées d'or et de pierreries destinées au plus jeune des princes arrivèrent au château. Elles étaient envoyées, en signe de reconnaissance, par les trois rois qui avaient défait leurs ennemis avec l'épée prêtée par lui et nourri leur peuple avec son pain.

Le vieux roi songea « Mon fils serait-il innocent ? » Il dit à ses gens :

- Si seulement il était encore en vie ! Je regrette de l'avoir fait tuer.

- Il vit encore, dit le chasseur. Je n'ai pas eu la force d'exécuter vos ordres.

Et il raconta au roi ce qui s'était passé. Celui-ci se sentit libéré d'un grand poids. Il fit savoir par tout le royaume que son fils avait le droit de revenir et qu'il rentrerait en grâce.

Pendant ce temps, la princesse avait fait tracer une allée d'or et de brillants devant le château autrefois enchanté. Elle dit à ses gens que celui qui chevaucherait vers elle tout droit par ce chemin serait l'époux attendu et qu'il faudrait le laisser entrer.

Quand le temps fut venu, l'aîné des princes se dit que le moment était arrivé de se rendre auprès de la princesse et de se donner pour son sauveur. Elle le recevrait pour époux et il obtiendrait le royaume, de surcroît.

Il s'en alla donc et quand il arriva au château, il se dit en voyant la route d'or : « Ce serait bien dommage de galoper là-dessus ! » Il fit un écart et chevaucha sur le bas-

côté. Quand il fut devant la porte, les gens lui dirent qu'il n'était pas l'époux attendu et qu'il devait s'en retourner.

Peu de temps après, le deuxième prince prit à son tour le chemin du château. Quand il arriva à la voie d'or et que son cheval y eut posé un sabot, il songea :
- « Ce serait bien dommage ! Je vais passer à côté. » Il fit un écart et passa par le bas-côté. Quand il parvint à la porte, les gens lui dirent qu'il n'était pas celui qu'on attendait et qu'il devait s'en retourner.

Lorsque l'année fut entièrement écoulée, le troisième prince s'apprêta à quitter les bois pour chevaucher vers sa bien-aimée et oublier auprès d'elle tous ses malheurs. Il se mit en route sans cesser de songer à elle. Perdu dans ses douces pensées, il ne vit pas du tout la route d'or sur laquelle trottait son cheval. Quand il arriva à la porte, elle lui fut ouverte. La princesse l'accueillit avec joie et lui dit qu'il était son sauveur et le seigneur de ce royaume.

Les noces furent célébrées dans une grande félicité. Quand la fête fut terminée, la princesse raconta à son époux que son père l'avait invité à retourner auprès de lui et qu'il lui avait pardonné. Il chevaucha jusque chez lui et raconta au roi comment ses frères l'avaient trompé et comment, malgré cela, il s'était tu sur leur compte.

Le vieux roi voulut les punir. Mais ils s'étaient déjà embarqués sur un bateau et avaient disparu.

On ne les revit jamais.



► Partitions des chants

09

La reine des bois

Paroles: Pierre Chêne
Musique: Blas Sanchez

6

Dmin F A7 Dmin

1.Ce soir tu se-ras ma bel-le, la rei-ne des bois.
2.Ce soir tu se-ras ma bel-le, la rei-ne des bois.
3.Ce soir tu se-ras ma bel-le, la rei-ne des bois.

11

F A7 Dmin

A - ban - don - ne tes den - tel - les je se - rai ton roi.
A - ban - don - ne tes den - tel - les viens t'en près de moi.
A - ban - don - ne tes den - tel - les ou - bli - ons le roi.

15

F C F C

Près de la cas - ca - de, y'a tell' - ment d'oi - seaux,
Près de la cas - ca - de, au bord du che - min,
Près de la cas - ca - de, vois ces gout - tes d'eau,

19

Dmin F A7 Dmin

ils te don - ne - ront l'au - ba-de, bien mieux qu'au châ - teau,
je sais un ruis-seau de ja-de, don - ne moi la main.
bril-lant aux bran-ches d'un ar-bre, ce sont tes joy - aux.

3

Le ménestrel

canon à quatre voix

8

A Dm Am Dm B

Ri-ant au mis - tral de Pro - ven - ce, Bien loin dans le temps

17

C Dm C F D Dm C Am Dm

A - vec son luth et sa ro - man - ce, Un ménes - trel al - lait chan - tant.

► Alphonsafond et Thomassif : lent / rapide

RAPIDE



LENT



► Les paroles du chant *Nema panna*

Le jardinier qui voulait être roi

Générique du court métrage

"La Raison et la Chance"



2. Partout des hommes mais pas de filles
Dans les forêts sous les ramilles
Nous ne rêvons que d'elles (bis)
3. Est apparue une vierge blanche
Elle est taillée dans une branche
Une branche de tilleul (bis)
4. Surgit au beau milieu du jour
Vêtue de soie et de velours
découpée comme il faut (bis)
5. Elle est si tendre et si aimable
Et pourtant elle n'est pas capable
De prononcer un mot (bis)
6. Un beau parleur s'est empressé
À ses genoux pour professer
L'art de dire des merveilles (bis)
7. Pour elle ils se sont battillés
Tandis que dans ses yeux mouillés
Brillait l'ombre d'une larme
8. parlé: Qui me dira qui l'a gagnée
Du tailleur ou du menuisier
Ou bien son beau parleur (bis chanté)



Mémoire d'une rencontre avec une œuvre

Domaine artistique :

Cartel de présentation de l'œuvre

Forme d'expression :

Genre :

Titre :

Réalisateurs:

Scénario :

D'après le livre de :

Musique :

Durée :

Date de sortie en France:

Visuel de l'œuvre/ ticket d'entrée au cinéma



Que racontent ces deux court-métrages ?

Mes impressions, mes questions

Dessin(s) pour se souvenir de ce film

Merci aux salles partenaires

Palace Lumière ALTKIRCH

Espace Grün CERNAY

Le Colisée COLMAR

Florival GUEBWILLER

Espace 110 ILLZACH

Espace Rhéna KEMBS

Bel Air MULHOUSE

Palace MULHOUSE

Kinépolis MULHOUSE

Le Saint-Grégoire MUNSTER

Rex RIBEAUVILLE

La Passerelle RIXHEIM

La Coupole SAINT-LOUIS

Ciné Vallée SAINTE-MARIE-AUX-MINES

Vidéo-club STETTEN

Relais Culturel THANN

Gérard Philippe WITTENHEIM

L'équipe départementale « Ecole et cinéma »

*Pour *Le jardinier qui voulait être roi**

Sylvie Allix, conseillère pédagogique Arts visuels

Catherine Baguet, conseillère en Education musicale

Catherine Hunzinger, chargée de mission Action Culturelle DSDEN 68

Erika Kauffmann, conseillère pédagogique Arts visuels

Amandine Kuhner, coordinatrice «Ecole et Cinéma »

et pour l'aide technique Jean-Marie Ottmann, reprographie DSDEN 68