



▼ A L'ÉCOLE

Ecole et cinéma

Auteur

Amélie Dubois

« LE JARDINIER QUI VOULAIT ÊTRE ROI » DE KRISTINA DUFKOVA, DAVID SUKUP ET VLASTA POSPISILOVA

Date

2016

Descriptif

Éléments de synthèse de la formation organisée dans le cadre d'École et cinéma consacrée au film : « Le Jardinier qui voulait être roi » (2011) de Kristina Dufková, David Sukup et Vlasta Pospisilova.

Introduction

« Le Jardinier qui voulait être roi » réunit deux courts métrages d'animation tchèques, réalisés pour la collection Fimfarum : « L'Histoire du chapeau à plume de geai » et « La Raison et la Chance ». Il y a une forte tradition du cinéma d'animation en République tchèque (cinéma qui se développe dans les années 50-60), très inventif et influent, particulièrement attaché à l'animation des marionnettes. Porteurs de cet héritage, les deux films réunis dans « Le jardinier qui voulait être roi » mettent en scène des marionnettes et restent fidèles à une technique artisanale à laquelle ils mêlent un esprit malicieux. Ces deux courts métrages sont adaptés de contes tirés du recueil intitulé « Fimfarum » de l'écrivain tchèque Jan Werich (contes qui ont déjà inspirés d'autres films d'animation). Ce célèbre auteur est une figure importante de l'avant-garde théâtrale tchèque. Ses contes se caractérisent par la manière humoristique dont ils reprennent des récits et motifs de la littérature enfantine.

Avant la séance :

Point technique : Interroger les élèves sur le **cinéma d'animation** et leur présenter sommairement. Préciser la technique utilisée ici - le **stop-motion**, soit un enregistrement image par image - et leur montrer des photos illustrant ce procédé. Cette technique à l'ancienne est associée à une technique plus moderne puisque le film a été réalisé en **3D** (= 3 dimensions) qui met en relief les personnages et permet un rapport très dynamique à l'espace. Les élèves ont-ils déjà vu des films en 3D ?

Lire une fable et un conte auxquels les films peuvent faire penser, par exemple « Le lièvre et la tortue » de Jean de la Fontaine, Le vaillant petit tailleur des frères Grimm ou d'autres contes mettant en scène des personnages de roi (Les habits neufs de l'empereur) pour qu'ils aient d'autres références en tête avant la projection et quelques points de comparaison.

Partager le plaisir des histoires et identifier des émotions :

Quel plaisir peut-il y avoir à raconter des histoires ? A lire des histoires ? Qui aime écouter et raconter des histoires dans la classe ? Quel plaisir trouve-t-on dans les histoires de manière générale ?

Faire parler les élèves, avant la séance, de ce qu'ils aiment dans les histoires : les personnages, les ambiances et les émotions qu'ils aiment ressentir. *Quelles émotions procurent les contes ?* Ils pourront citer des histoires, des passages de livre, des personnages qu'ils aiment. Les élèves qui le désirent pourront même présenter à leurs camarades un livre qu'ils aiment et expliquer leur choix. Revenir sur ce qui fait peur, ce qui peut faire peur dans un conte, ce qui peut amuser... Ce partage de plaisir et d'émotions avant la séance permettra de les préparer aux divers éléments qui traversent ces films. Les élèves seront invités avant la séance à repérer les moments drôles et les choses qui font peur, à se demander si c'est le



rire ou la peur qui l'emporte.

I – Le conte revisité

A. Des figures intemporelles et comiques

- Quels ingrédients faut-il pour faire un conte ? Qu'est-ce qui rappelle ici l'univers du conte ?

Les élèves pourront relever les différents éléments qui rappellent l'univers du conte et ceux qui s'en distinguent.

- Points communs : on trouve des châteaux, des personnages de rois, des armures, des banquets, un personnage de méchant, une princesse. Quels liens apparaissent avec les contes et fables lus avant en classe ?

- Différences : apparaissent des voitures de course, un écran d'ordinateur (celui de la Raison installée dans la tête du jardinier).

La princesse de « La raison et la chance » s'exprime de manière différente que les princesses des contes, mais est-elle plus rebelle que Blanche-Neige, Cendrillon, la Belle au bois dormant, Peau d'âne ? Les princesses des contes ne sont pas aussi potiches qu'elles en ont l'air. En revanche, si l'on s'arrête sur le personnage féminin du premier court métrage, on s'aperçoit qu'il est un peu limité et que le film joue avec une image plus caricaturale de la fiancée. Schrek pourra être cité comme exemple de film jouant avec l'univers du conte.

- Un mélange surprenant :

Ainsi se mélangent des éléments intemporels et des détails qui nous renvoient au monde actuel. Que provoque ce mélange entre tradition et modernité ? Comment cela les a fait réagir ?

Est-ce que les élèves ont ri ? Si oui, à quels moments ? Qu'est-ce qui est moins drôle ? Qu'est-ce qui fait peur ? Revenir sur la dimension burlesque des films.

B. Morale de l'histoire

Qu'est-ce qui fait que malgré ces touches d'humour et ces infidélités on reste dans l'univers du conte ?

Il y a aussi une morale à chaque histoire. Les élèves pourront se demander quelles sont les morales de ces histoires animées. Pour cela ils pourront partir des titres et s'interroger sur leur choix.

Où est l'intelligence ? Où est le manque de discernement, voire la bêtise dans ces deux contes ?

« L'histoire du chapeau à plume de geai »

- Le chapeau :

Que symbolise le chapeau à la plume de geai ? Pourquoi a-t-il tant de valeur pour le roi ? Pourquoi demande-t-il à ses fils d'aller le chercher ? A quels émotions, quel état ce chapeau correspond-il ?

- Ce qui compte :

Que comprend le dernier des frères sur le sens de la vie qui lui avait échappé pendant une partie du film ?

- Obstacles :

Y a-t-il un méchant dans cette histoire ? Qu'est-ce qui détourne le plus jeune fils du droit chemin ? Qu'est-ce qui apporte des choses négatives aux personnages ? Les élèves pourront revenir sur les machines, la vitesse, et montrer leur nuisance en passant par le dessin (par exemple un travail sur le noir et blanc et la couleur qui permettra de revenir sur cette articulation-là dans le film) ou par la réalisation d'un **flip-book**, qui leur permettra de comprendre le processus à la base du cinéma d'animation. Quelles illusions les machines et la vitesse donnent-elles au personnage ? L'illusion de la force et du pouvoir.

- Changement de vitesse :

Les élèves pourront s'interroger sur la manière dont la vitesse influencé notre regard en relatant une histoire de marcheur (vécue ou inventé). Que voit-on en marchant qu'on ne peut pas voir en roulant vite ?

« La raison et la chance »

- Peser les mots :



Les élèves pourront d'abord s'interroger sur les définitions mêmes de ces deux mots. La raison désigne une certaine faculté de considérer, prendre des décisions en pesant le pour et le contre, en prenant le temps du discernement entre le bien et le mal, les bonnes choses et les erreurs. C'est la faculté à distinguer ce qui est bon et raisonnable pour soi. Quel est le contraire de la raison ? La folie.

Quelle est la différence entre la chance et la raison ?

La chance et la raison ne sont pas représentées de la même manière. La raison agit à l'intérieur d'une tête et la chance vient de l'extérieur. La chance nous renvoie à l'idée de heureux hasard, de quelque chose qui échappe au contrôle, à la pensée.

Quels sont les événements dans le film qui relèvent de la raison ? Et quels sont ceux imputables à la chance ? Les agissements du jardinier et de la princesse dépendent-ils uniquement de la chance et de la raison ?

- Moralité ?

Qui de la raison ou de la chance aura le mot de la fin et décidera du sort des personnages ?

La question est difficile à trancher car, exclue de la partie à la fin de l'histoire (en raison de l'état amoureux des personnages), la Raison reprendra le dessus en se nichant dans la tête de la princesse. Reste que le jardinier doit à la Chance de garder la vie sauve, ce qui nous renvoie ici à l'impact de ces deux facteurs sur la trajectoire des personnages.

- Tristes sirs, tristes royaumes : réflexions sur le pouvoir

- Quelles sont les personnages en commun dans les deux films ?

Les deux courts métrages mettent en scène des personnages de roi.

Comment les caractériser ? Le (plein) pouvoir les rend-il heureux ? Font-ils de grandes choses pour leur royaume ? Les films donnent-ils envie d'être roi (ou reine) ?

L'un rêveur et mélancolique, l'autre tyrannique. Aucun des deux n'est heureux, épanoui.

A travers ces personnages de rois, les films mettent en évidence une certaine critique du pouvoir.

- Tirer les ficelles :

- A quel moment le roi de La raison et de la chance est-il critiqué ? De quelle manière ? Qu'est-ce qui est choquant dans sa manière de diriger son royaume ?

- A quels moments le personnage du jardinier est-il comparé à une marionnette (ce qu'il est concrètement) ? Pourquoi le personnage du jardinier apparaît-il comme une marionnette au moment où il est torturé ? A quel moment ce personnage semble téléguidé, manipulé par un autre ? Est-il toujours manipulé de la même façon ? Manipule-t-il à son tour ?

La manipulation des marionnettes invite à s'interroger sur la manipulation des hommes, sur le pouvoir exercé sur eux et aussi sur la manière dont ils prennent la direction de leur propre vie.

- Atelier « têtes couronnées » :

Les enfants pourront revenir sur les personnages de rois des contes et les dessins animés qu'ils connaissent déjà.

Quelles sont les qualités des bons rois et les caractéristiques des méchants ?

Pourront être cités et mis en parallèle les rois de Robin des bois et du Roi lion, le méchant roi du Roi et l'oiseau, Ubu roi. Les élèves pourront s'amuser à imaginer en le racontant, le jouant ou en le dessinant un personnage de roi tyrannique et inventer par le dessin et/ou les mots et le jeu une manière de les ridiculiser et donc de les critiquer (en leur donnant pour commencer des noms grotesques).

- Têtes pleines, têtes vides

Les deux courts métrages racontent chacun à leur manière des histoires de têtes, pas seulement parce qu'on en coupe quelques-unes ! Certains objets soulignent cette importance donnée à la tête. Aux élèves de les trouver : le chapeau à plume de geai, le casque de pilote de formule 1 dans le premier court métrage, les têtes décapitées et la Raison nichée dans la tête du jardinier puis de la princesse dans *La Raison et la Chance*.

. Atelier « qu'est-ce que tu as dans la tête ? » : imaginer l'intérieur de votre tête comme si c'était une maison ou une pièce. Les élèves peuvent jouer de la superposition entre deux feuilles pour créer des fenêtres à ouvrir et faire ainsi apparaître des mots, des images rattachées à des caractéristiques personnelles, des émotions. L'utilisation de la couleur



sera également importante. Pour inspirer les enfants dans cet exercice, les enseignants pourront également passer un extrait du film d'animation *Vice versa* des studios Pixar.

II – Des mots animés

Cette deuxième partie revient sur les processus d'animation et l'art de donner vie à une histoire qui est à l'oeuvre dans les deux courts-métrages de ce programme.

A. Le pouvoir de la parole

- Une voix qui conte :

Du conte, les courts métrages retiennent aussi la dimension orale. L'occasion dans un premier temps de revenir sur cette tradition avec les élèves. Ces deux histoires ont en commun d'être racontées autant par la **voix off** d'un narrateur (André Wilms) que par les images qui défilent sous nos yeux. *Comment la parole donne-t-elle vie aux histoires réunies dans ce films ?*

- Atelier « voix off » et bruitage :

Les enseignants pourront revenir sur l'utilisation de la voix off et plus largement du son et inviter les élèves à organiser les mots et les bruits sur des extraits dont ils auront coupé le son. Ils pourront ainsi mesurer l'influence du son sur l'image et même son pouvoir de manipulation : on peut tout faire dire à une marionnette. L'exercice pourra également être inversé et les enfants pourront, à partir d'une bande sonore (tirée du film ou d'un livre CD par exemple), réaliser des personnages, des images, le tout sous la forme d'un petit livre accordéon qu'ils pourraient dérouler.

- Prises de parole :

Quelques différents apparaissent néanmoins dans la manière d'utiliser la parole, différences que les élèves tenteront de repérer : *est-ce que les deux histoires sont racontées par un narrateur ? A quel moment cette voix du narrateur s'arrête pour laisser place à celles des personnages ? Pourquoi ces changements ? Qu'est-ce que cela nous raconte sur les personnages ?*

Quand les marionnettes prennent la parole dans *La Raison et la Chance*, cela donne l'impression qu'elles prennent leur destin en main : qu'il s'agisse du jardinier qui entreprend de séduire la princesse ou de la princesse muette qui se met subitement à parler. Dans *L'Histoire du chapeau à plume de geai*, les personnages ne parlent pas, ce qui donne l'impression qu'ils sont des pantins, pas tout à fait maîtres de leur destin.

B. Histoires dans l'histoire : un art du récit et du temps

- Analyse d'une séquence de « L'histoire du chapeau à plume de geai » : « réceptions des colis des frères et récit de leur parcours »

- Pourquoi le roi dit-il « aïe, aïe, aïe » après avoir lu le courrier d'Alphonssafond devenu vendeur de voitures ? A quoi voit-on qu'il est déçu ?

Revenir sur le langage des gestes.

- Quelle est la différence et le point commun entre les deux frères ?

Question qui nous renvoie à la morale de l'histoire, au goût de la vitesse, de la puissance, des machines qui détournent les trois frères de l'essentiel.

- Combien d'histoires sont racontées dans cet extrait ? Sont-elles toutes racontées de la même manière ? Qu'est-ce qui évoque ici le dispositif du cinéma ?

Deux mises en abyme apparaissent dans cet extrait : la première se produit lorsque le roi ouvre le courrier envoyé par le frère aîné : les dessins qui apparaissent sur le papier se mettent en mouvement en même temps que le récit de son aventure, ce qui illustre le procédé même du cinéma d'animation : partir d'une image fixe et lui donner vie. Le deuxième message envoyé est encore plus cinématographique puisqu'il arrive sous forme de pellicule que le roi doit charger dans un



projecteur pour pouvoir la regarder une fois les rideaux fermés. Chacun de ces dispositifs permettent d'introduire une histoire dans l'histoire et de voyager dans le temps, de le moduler.

- *Pourquoi certaines images de l'extrait et plus largement du film sont-elles en noir et blanc ?*

Le noir et blanc n'est pas uniquement présent pour souligner les changements de temporalité et de niveau de récit. Les élèves pourront citer toutes les images en noir et blanc et se demander l'effet que cela produit, ce que cela raconte.

- *Quelle fonction le noir et blanc a-t-il au moment où on nous raconte les exploits sportifs du plus jeune frère ? A quel moment sa vie reprend des couleurs ?*

L'apparition d'un petit hérisson marque le retour de la couleur dans le film après un épisode en noir et blanc où le plus jeunes des fils du roi apparaît dans des images en prise de vue réelle. Il apparaît alors plus vieux, différent de ceux qui l'entourent, comme une marionnette réelle au milieu d'hommes réels.

- Atelier « changement de temps » :

Les élèves essaieront d'exprimer le passage d'une époque à une autre en métamorphosant un personnage au moyen d'un jeu de superposition avec un papier calque (sur lequel il auront dessinés des rides, des cheveux blancs). Cette transformation d'un personnage que l'on fait vieillir ou rajeunir, pourra être accentuée par un travail sur la couleur et s'accompagner d'un récit oral en flashback par exemple.

Analyse d'un extrait de *La Raison et la Chance* : le passage où la princesse parle et tombe amoureuse du jardinier

- *Quel lien peut-on faire entre cet extrait et celui analysé précédemment ?*

Là aussi, il y a une histoire dans l'histoire et plusieurs niveaux de représentation entrent en jeu. Pour faire parler la princesse, le jardinier lui raconte une histoire qui prend vie sous nos yeux à l'intérieur d'un miroir qui devient comme un écran de cinéma. Les images qui défilent sont dessinées et dans des teintes passées différentes, ce qui permet de distinguer ce récit de l'histoire principale. *Mais la princesse est-elle la seule spectatrice dans cette scène ?* Non, puisqu'ils sont espionnés par les conseillers du roi mal intentionnés. C'est dans ce miroir que les choses vont basculer et que la princesse va renvoyer une autre image d'elle en prenant la parole, comme si l'histoire contée réfléchissait sa propre histoire. Il y a dans ce court métrage-là, comme dans le précédent, un goût pour les histoires qui donnent littéralement vie aux personnages et manifestent un véritable pouvoir d'animation. Le film se réfère d'ailleurs à Don Quichotte, personnage de Cervantès, célèbre pour sa passion pour les histoires. Il est représenté ici dans un tableau accroché dans le couloir du château et dont les yeux s'animent.

Toutes les formes d'une histoire :

Les élèves pourront répertorier tous les supports à partir desquels on peut raconter des histoires : les livres, le cinéma, le théâtre, la musique, le dessin, la peinture, la danse...

Peut être pris l'exemple d'une même histoire racontée à travers des arts différents, celle de Don Quichotte (il existe une version pour enfants chez Magnard Jeunesse sur laquelle on peut travailler) qui donna lieu à différents types de représentations artistiques.

Atelier « stop-motion » :

Expliquer la technique et réaliser une petite scène en mouvement avec les enfants. Avec des jouets, des Lego ou des figurines Playmobil par exemple. Faire des photos et les faire défiler rapidement sur un ordinateur.

Atelier « affiche » :

Les enfants seront invités à réaliser une affiche du film sous la forme d'un collage à partir de photos du film découpées. Ce collage doit présenter les éléments importants du film, retranscrire quelque chose de son esprit malicieux et donner envie d'aller le voir. Chaque élève pourra commenter son travail devant les autres et préciser les éléments qu'il a jugé marquants et dignes d'être mis en avant.

C. Le sens de la vie : morale de l'histoire, suite et fin

Les deux films réunis invitent à réfléchir sur le sens de la vie et sur ce qui rend heureux. Qu'est-ce qui animent les



personnages au sens figuré ? Qu'est-ce qui bouge en eux ?

Dans les deux cas, l'amour permet de les transformer totalement, de prendre en main leur destin : il leur donne un pouvoir (d'animation) insoupçonné qui les fait échapper à leur condition de marionnettes.

