

ECOLE ET CINEMA

SAISON 2014-2015

Est-on heureux lorsqu'on est roi ?



1



2



3



4

Le carton général :

Cinéma de tous les pays : en l'occurrence les continents Europe (Tchécoslovaquie), Asie (Japon), Etats Unis et Afrique (Burkina-Faso, qui vit des événements difficiles). Des manières de regarder le monde et de le raconter différentes.

Le carton Le jardinier qui voulait être roi :

Deux difficultés :

- Choisir une question qui pourrait concerner les deux films... qui n'ont pas été rassemblés par hasard.
- Une image... qui pourrait concerner le film d'où elle ne provient pas.

Des pistes d'utilisation de ce carton :

- Des réponses à la question qui peuvent reposer sur chacun des deux films, puis en rapprochant ces deux films l'un de l'autre.

Le petit chapeau à plume de geai	<ul style="list-style-type: none">• Le roi n'est pas heureux, il est nostalgique de son chapeau et souhaiterait le retrouver.• Quand ses deux premiers fils échouent, il fait tomber une pièce du jeu d'échec : pourquoi ? Leur nouvelle vie lui importe-t-il ?• Le troisième fils réussit et immédiatement... il lui donne sa couronne et retourne sur le chemin de son enfance.• Et le fils devenu roi ? Il reproduit le même schéma.• Qu'en déduit-on ? Que la couronne ne pèse pas lourd face à l'insouciance, la jeunesse... voire l'amour...
La raison et la chance	<ul style="list-style-type: none">• Le roi ne supporte pas l'échec des prétendants de sa fille au point de les faire et de faire planter leur tête sur des piques sur les remparts du château : il offre donc un visage de parfaite cruauté à ses sujets.• Même quand il apprécie quelqu'un, ce dernier ne déroge pas à la règle : ses sentiments comptent peu dans sa manière de gouverner. Il semble pourtant se désespérer de trouver la perle rare qui fera reparler sa fille muette.• Il est très mal entouré et ferme les yeux sur des atrocités de son premier ministre qui pratique la torture et épie tout un chacun comme dans toutes les dictatures.• Quand un prétendant finit par remporter la victoire, le roi se dédie : il ne tient pas sa parole, préférant le pouvoir sur le monde. Il faudra l'aide tiers pour qu'enfin la morale reprenne ses droits.• C'est quand il a abdiqué qu'il apparaît humain (grand-père gâteau).• Qu'en déduit-on ? Que mal entouré, un monarque peu se livrer aux pires atrocités et rejeter les valeurs les plus élémentaires. Que le bonheur est possible seulement sans la couronne.
Les deux réunis	<ul style="list-style-type: none">• Sans les autres, les rois ne peuvent pas trouver le bonheur.• Les rois sont très seuls et souhaitent toujours ce qu'ils n'ont pas : même en ayant tout, ils sont insatisfaits.• Etre roi et vouloir le rester repose sur des valeurs critiquables : le goût du pouvoir, de l'argent, jusqu'à la compromission, jusqu'au crime, jusqu'à la dictature.• Les deux rois n'ont pas de femme : est-ce que leur absence les rend malheureux ou terribles ?

	<ul style="list-style-type: none"> • Les enfants jouent un rôle déterminant pour qu'ils sortent de leur quête absolue... de quelque chose qui paraît dérisoire et décalé pour un puissant (le petit chapeau à plume de geai) soit quelque chose de flou (le roi oublie vite qu'il cherchait à rendre la parole à sa fille). • Donc même les quêtes des rois semblent décalées de leur but véritable : roi 1 La poésie de la jeunesse, roi 2 Le bonheur d'être grand-père (image de fin du roi). • Qu'en déduit-on ? Quelques pistes, hypothèses, qui mériteraient d'être discutées. <ol style="list-style-type: none"> 1) Le pouvoir empêche de discerner ses véritables buts en tant qu'homme. 2) On est roi grâce aux autres qui l'ont accepté et qui obéissent, on ne l'est plus à cause des autres qui agissent malgré la puissance d'un roi : les sujets du roi peuvent agir pour que les choses changent. 3) Les pires êtres sont souvent dans l'entourage proche du roi. 4) Pour trouver son vrai but, il faut laisser parler ses émotions et percevoir la poésie de la vie. 5)... à vous de jouer !
--	--

4 images proposées, photogrammes extraits de La raison et la chance :

Premières observations :

- 4 personnages, tous positifs dans l'histoire.
- 2 personnages réels (la princesse et le jardinier) et deux abstraits (la raison et la chance) : cette distinction sera-t-elle perçue par les élèves ?
- Tous ces personnages n'interviennent pas de manière aussi importante dans l'histoire (le jardinier beaucoup moins que les trois autres).

Des questions peuvent émerger de ce regroupement :

- Qu'apportent ces personnages
 - Au héros
 - A l'histoire
 - Aux autres personnages
- Que représentent-ils de positif ? Qu'est-ce qui nous le montre dans le film ?

A titre d'exemple (la même analyse peut être faite pour chacun des personnages importants dans le cadre du débat réglé) :

Le jardinier	<p>Apport au héros : Il offre à l'éleveur de cochon une reconnaissance sociale, une charge importante, le moyen d'être reconnu par le roi, l'occasion de rencontrer le roi et la princesse, la « chance » de tomber amoureux d'elle...</p>
	<p>Apport à l'histoire : En fait, son action est très peu visible à l'écran alors qu'il joue un grand rôle dans la vie du jeune prétendant : il est une première bonne rencontre décisive. Mais l'auteur joue sur l'excès en accélérant le processus : le jeune et le vieux jardinier sont des doubles, ils font des miracles (transformation du jardin à la vitesse de l'éclair, apprentissage magique qui lui fait dépasser le maître, pour l'un, abandon immédiat du poste important pour aller écrire des mémoires dont il est dit que beaucoup ne font que les commencer, mort idiote, pour l'autre).</p>

	<p>Apport aux autres personnages : permet au roi de trouver sur son chemin un prétendant hors norme qui délivrera sa fille du « sortilège ». permet à la princesse de rencontrer l'amour et le père de ses enfants. Permet indirectement à la population de s'extraire de l'emprise de ce dictateur « marionnette » et de ses sbires très violents.</p>
	<p>Dimension archétypale : Il représente la bienveillance le crédit que l'on donne à l'autre de ses compétences et une figure essentielle : celle de l'amitié. Sa qualité essentielle est la confiance : il accepte de laisser son apprenti prendre des initiatives malgré son inexpérience, perçoit très vite ses qualités et lui montre son admiration.</p>

Ces quatre images portent sur un seul film. Ce choix vise la priorité départementale à savoir la compréhension. Le postulat est que le médium du cinéma constitue un excellent levier pour apprendre à comprendre et qu'il permet des transferts en lecture et en production d'écrit. Les films proposés au cours de ce premier trimestre entretiennent des liens très forts avec le genre littéraire du conte tout en utilisant des codes spécifiques au cinéma. Malheureusement, il n'existe pas de traduction française des nouvelles de Finfarum, le célèbre ouvrage connu de tous les tchèques, d'où ces adaptations ont été tirées. Mais ces films d'animation sont des œuvres cinématographiques autonomes et les qualités cinématographiques qui les caractérisent permettent de nombreuses recherches qui permettent d'en faire percevoir richesse et complexité.

Pour en percevoir la dimension artistique, nous proposons de chercher comment les deux films ont été réalisés sur le plan artistique :

LE CHAPEAU A PLUME DE GEAI :

- **Images en 3D / images en 2D** (« photographies » : personnages, véhicules, objets...)
- **Certains objets sont vivants** comme le tapis du roi (référence à La belle et la bête de J. Cocteau, avec un réemploi magnifique dans Fantasia, le dessin animé atypique de Walt Disney).
- **Certains objets ont un pouvoir « magique », en fait symbolique** :
 - Le blason qui de barré devient accompagné d'un chapeau de jardinier
 - Le cochon-tirelire et l'argent
 - Le jeu d'échec : les pièces qui tombent sous l'action du roi à chaque fois qu'un des fils a raté sa mission
 - Les fleurs qui marquent le passage du temps
 - Les portraits dans l'auberge auxquels on adjoint un ruban de deuil en cas de décès
- **La photographie et le cinéma (vu par les personnages)** :
 - La photographie permet un lien entre le passé, le présent et le futur. Elle est utilisée de différentes manières, par exemple comme liaison entre deux images, en la superposant sur la tête du roi qui fait le récit de sa jeunesse à ses deux fils aînés.
 - Le film est un moyen de capturer la réalité pour le communiquer comme un témoignage documentaire (film envoyé dans un colis, le documentaire filmique épistolaire !) mais aussi comme moyen d'accélérer le temps (récit de la vie de champion motocycliste et automobile du fils roi comme des actualités d'avant-guerre, en intégrant la marionnette à des images d'archives. A ce sujet, regarder les trucages dans les images fixes !).

- **Le traitement de l'image :**
 - La notion de point de vue, comme dans tous les films : il s'agit d'un narrateur omniscient car nous voyons ce que voient dans leurs têtes les personnages...
 - Les plans : plongée / contre-plongée et champ/contre-champ ainsi que des gros plans avec jeu sur la profondeur de champ qui rendent les personnages très « humains ». là encore, il est possible de montrer sans forcément chercher à s'en rappeler, les catégories d'images grâce au dossier Images du film.
 - L'image dans l'image (en particulier dans les portraits évoqués ci-dessous).
- **La place du portrait :**
 - Fonction rythme : il s'agit de mettre à distance, de faire une pause dans la narration pour mettre à distance ce que l'on sait.
 - Fonction information : couple d'aubergistes, couple enfant /femme, etc.)
 - Fonction mise en réseau de ces informations (le narrateur relie des moments de l'histoire, des faits, des personnages)
- **Le rapport entre le système narratif du conte et l'image :**
 - La ritualisation narrative (le départ des trois frères, ou le voyage à pied à l'auberge) est doublée, renforcée par des images très proches... mais assorties de nombreux détails distincts.
 - Rechercher ce qui revient à l'image et ce qui revient dans le récit permet de reconstruire et de trouver des modulations (portraits des aubergistes, ornière route, trajet à pied, arrivée à l'auberge, jeu d'échec, embellissement de la serveuse / verres de bière...)

OBSTACLES ET NOTIONS A CONSTRUIRE :

- La construction narrative qui fait appel à de nombreux retours en arrière(flash backs) dont certains sont antérieurs au début de l'histoire
- Les anachronismes et leur sens artistique : manière d'introduire de l'humour et donne une couleur burlesque au genre cinématographique de ce film d'animation.
- L'usage de la caricature dans la construction des personnages archétypiques (Alphonsafond et Thomassif sont déjà caricaturaux par leur nom avant de l'être par leurs actes, quant à Jean, ce que le narrateur dit de son prénom est parfaitement ridicule) et son but expressif : choix lié à la catégorie burlesque. Cela nécessite de faire des liens avec d'autres films burlesques : films du second trimestre.
- L'usage humoristique du stéréotype : rôle des femmes en particulier, qui devra faire l'objet d'un apport.
- Les ellipses temporelles qui sont nombreuses et peuvent rendre l'histoire incompréhensibles pour certains élèves : la notion de temps est un concept très long à construire. Quelques documents théoriques seront joints au DVD, pour rappel ou réflexion.
- Les boucles narratives : symétrie entre la vie du roi et celle du fil voire de ses petits-fils, symétries entre les goûts des fils (place de l'engin à moteur, système de valorisation et de reconnaissance auprès d'autrui, rapport avec la compétition). Une entrée simple pourrait être de rechercher à l'aide des images « ce qui se ressemble ».
- Les implicites moraux quant au sens de la vie, la quête du bonheur, l'amour filial, la mort : cf. propositions de discussion philosophique et de débat réglé dans la « fiche_pedago Le_jardinier_qui_voulait_etre_roi » ?

Des images peuvent également être extraites du dossier déposé dans le DVD pédagogique, selon le choix des enseignants. Voici les éléments caractéristiques et les obstacles à la compréhension, inventoriés de manière non exhaustive, ci-dessous :

LA RAISON ET LA CHANCE

- **Les objets symboliques :** là encore ces objets sont nombreux, ainsi les symboles de la royauté qui d'ailleurs sont mis en miroir de la fourchette édentée (à trois dents) que le roi mord et casse sous le coup de la colère, fourchette qui est plantée dans les fesses du jardinier (« comme disait mon vieil ami Caius Julius, l'action prenait un tour inattendu »), la roulette de la chance, l'ordinateur de la raison, le miroir de la princesse, la rose, la clef du jardiner, la serrure, le trou dans la chaussette, les arabesques autour de la chance, la lumière autour de ces deux personnages quand ils pénètrent dans la tête du jardinier, etc. Certains de ces objets sont porteurs de référence. Citons en deux : le portrait en pied dans le couloir du château qui montre une réplique de Don Quichotte ainsi que le globe-terrestre gigantesque sur lequel est perché le roi, en référence à Charlot dans « Le dictateur ».
- **Des personnages archétypiques en écho avec des œuvres de références :**
 - Le fourbe ministre de l'intérieur qui peut s'apparenter au sinistre Javert, dans « Les misérables », qui regarde tout par des systèmes de surveillance et de cachette innombrables à inventorier, qui peut surgir de partout comme dans « Brazil », un film de Terry Gilliam (peut-être connaissez-vous des films visibles par des enfants qui mettent en scène la surveillance et la société policière).
 - Le roi qui restera toujours un personnage ambigu : on pourra s'interroger sur son souhait réel de réentendre sa fille parler. En effet sa réaction à l'annonce de la réussite du jardinier est plus qu'ambigüe et c'est sous la pression de sa fille qu'il consent à tenir sa promesse, non sans avoir opté pour l'assassinat du jardinier au préalable. Un signe est donné de façon très rapide à l'issue du film : que fait le roi ? Les élèves se rappelleront qu'il promenait le nourrisson dans sa poussette. Mais que lui tendait-il ? Un hochet avec une mappemonde... Des rois ambigus existent au cinéma, par exemple les rois dans Peau d'âne...
 - La princesse dans la première partie du film comme dans les innombrables dessins animés et contes qui décrivent une princesse magnifiquement belle, douce, et souffrant d'un mal terrible ou enfermée dans une sorte de mort... Il sera intéressant de montrer comment elle se met à exister enfin en tant que personne (la scène de l'arrivée de la raison dans sa tête est un bijou en la matière) avec soudain une attitude très affirmée (ce qui rend le jardinier assez pâlot ensuite, d'ailleurs).
 - La police et son chef dont le casque est intégré à sa tête, l'ensemble étant traité comme une petite armée de robots sans aucune forme de libre arbitre : ils personnifient l'obéissance aveugle (jusqu'à infliger au jardinier, sous les ordres du ministre, une torture en règle). Les policiers sont innombrables et minuscules, comme des « petits soldats », forme et fond se confondent...
 - La cour suit les événements comme une seule et même personne et se limite à éprouver de la joie, de l'effroi, à applaudir, à assister, à se repaître des scènes de violence... C'est une cour qui fait la cour... et/ou qui craint le roi puisqu'il est capable de planter les têtes des prétendants, tous nobles, sur les pics de l'entrée du château.
- **Des décors extrêmement travaillés :**
 - Les intérieurs du château : salle de réception, couloir, escalier menant au sous-sol, salle de torture, chambre de la princesse, salle de travail du roi...

- Les extérieurs : place où est installé le gibet, extérieurs avec pont, campagne
- Intérieur des têtes : crâne du jardinier, crâne de la princesse. Ces intérieurs sont extrêmement marqués par les stéréotypes et les anachronismes. Ils doivent faire l'objet d'échanges, de recherche à partir des images..
- **Une utilisation savante de la caméra :**
 - Alternance caméra subjective et point de vue externe
 - Variété des plans dont la contreplongée et l'utilisation du hors champ (par exemple dans la scène du miroir).
 - Des lumières très travaillées : ambiance dans les sous-sols, jeu sur les éclairages dans les crânes, etc.
- **Un montage qui prend grand soin du rythme :**
 - Alternance des scènes calmes et des scènes vives
 - Utilisation de la musique qui souligne ces ruptures

OBSTACLES ET NOTIONS A CONSTRUIRE :

- Chance et Raison sont à la fois deux personnages et deux notions. Les distinguer des autres personnages dans leur nature n'est pas chose aisée pour des enfants de cet âge.
- Le marché passé entre les deux personnages au début du film ainsi que ses motivations doivent être compris, or le passage est très court, la vidéo pourra permettre de montrer à nouveau ce passage ou plus simplement de faire entendre avant de le faire reformuler.
- La technique cinématographique et le sens de l'intrusion des personnages Chance et Raison dans l'esprit du jardinier et de la princesse peuvent ne pas être repérés et compris. Ils se rapetissent, deviennent lumineux comme des lucioles et rapides comme des étoiles filantes. L'intérieur des crânes est une métaphore humoristique. Le jardinier ne pensait guère, à en juger du contenu du tiroir Raison (il est vide à l'exception d'une araignée).
- L'effet de l'arrivée de la raison dans l'esprit du jeune garçon, par étape :
 1. Devenir jardinier
 2. Le dit à son père qui s'y oppose
 3. Il résiste et « va où bon lui semble ».
 4. La raison lui permet de prendre des initiatives : rencontrer le jardinier, lui proposer ses services.
 5. La raison lui donne confiance en lui.
 6. La raison lui permet d'acquérir de grandes connaissances rapidement : l'élève dépasse le maître.
 7. Il succède au Jardinier du roi qui part en retraite.
 8. Il met en œuvre un enterrement grandiose, à l'image de la transformation des jardins.
 9. Il devient très courageux : au risque de perdre la vie, il se présente comme prétendant au roi. Etc.
- Le lien entre des événements ont les rapports n'apparaissent que par l'écoute de la narration : ainsi, l'attaque du vieux jardinier par des guêpes et le défi du roi aux prétendants avec la menace de mort, par exemple.
- Le montage alterné : Le montage alterné fait se succéder des séries d'images qui ont une liaison de simultanéité temporelle entre elles. Or les situations de cette nature sont fréquentes : les repérer, les figurer sur une ligne du temps paraît nécessaire.
- L'alternance entre les effets, le caractère hybride du second film. Si les figurines en pâte à modeler font sourire, les scènes dures voire cruelles sont nombreuses. Une entrée par la

discussion philosophique pourrait être judicieuse. Exemple : ce qui fait rire est-il toujours drôle ? Pourquoi rit-on ? Ce débat pourra être poursuivi au cours du second trimestre avec les 5 burlesques.

- ...

EXTRAITS DE LA NARRATION DU FILM CHANCE ET RAISON

« On ne saurait vivre sans raison... ou alors très mal ! »

« A quoi peut bien servir la raison, s'il garde des cochons ? »

« Si tu penses que les gens ont autant besoin de toi que tu le prétends, essaie donc de faire quelque chose pour ce garçon ! »

« Je ne dois pas lui parler. Une jeune femme qui ne dépérit pas et rayonne de beauté n'est pas muette à cause d'une maladie, c'est évident. Cette femme sait pourquoi elle se tait ! »

« Celui qui ne respecte pas sa parole étouffe l'espoir, et qui étouffe l'espoir étouffe aussi la vie ! Votre promesse doit être tenue. »

« en pleurant, je n'arrange rien, ça c'est sûr ! »

« Une des grandes qualités de monsieur raison c'est qu'il sait perdre et qu'il n'a pas d'orgueil mal placé. »

« Que dire encore pour la morale ? Peut-être que Raison et Chance se croisent très rarement. La Raison aime les chemins tracés les carrefours visibles, les croisements clairs. La Chance, elle, préfère flâner. Quand il est fatigué, le jeune Chance s'assoit n'importe où, même dans la boue. Mais Malchance et Déraison sont d'inséparables compagnons. »