

Dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des musées, des ateliers d'art, des projections de films, des œuvres musicales pourront être découverts, ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les activités artistiques de leur région.



## Le jardinier qui voulait être roi

David Sukup, Kristina Duvková et Vlasta Pospisilova

Tchécoslovaquie

2011 - film d'animation en couleur - 65 min

affiche téléchargeable : <http://www.enfants-de-cinema.com/2011/telecharger/affiches/jardinier-affiche.pdf>

### Le film

Ce programme est constitué de deux courts- métrages : *L'histoire du chapeau à plume de geai* et *La Raison et la Chance*. Ces deux courts-métrages ont été réalisés d'après des contes de Jan Werich. Pleins d'humour, les deux portent une réflexion philosophique. Ces courts-métrages pourront être l'occasion d'une réflexion sur le pouvoir et le bonheur : ces deux rois sont-ils heureux ? Que leur manque-t-il ? Rendent-ils leurs sujets heureux ? Éloge de la lenteur (lire le cahier de notes page 9), le film montre qu'il est important de ne pas passer à côté de la beauté du monde.

Le cahier de notes vous permettra de lire des analyses du film et le détail des scénarii.

### Mots clés

Animation, conte, marionnettes, la raison, la chance, bonheur/malheur, ami/ennemi/faux amis

« Le Jardinier qui voulait être Roi » est le premier film d'animation tchèque tourné en 3D relief. Il est composé de deux courts métrages d'animation :

**- *L'Histoire du chapeau à plume de geai* de Kristina Dufková et Vlasta Pospisilova**

Un roi a trois fils : L'un, Alphonsafond, passionné de voitures de course, et l'autre, Thomassif, de culture physique. Jean, le benjamin à l'air simplet, est déconsidéré par ses frères et son père.

Un jour, le roi demande aux deux aînés de lui rapporter son chapeau à plume de geai, oublié dans des terres lointaines, à l'Auberge de la jeunesse perdue. Le premier qui le lui rapportera sera roi. Alphonsafond et Thomassif échouent dans leur mission. Jean se met en quête à son tour. À l'Auberge de la jeunesse perdue, il croise le regard pétillant de la jolie fille du propriétaire, renomme l'établissement Auberge de la jeunesse retrouvée, rapporte son chapeau à son père et devient roi.

Le père arpente le monde tandis que Jean devient champion de courses à mobylette puis de voitures. Mais Jean vieillit. Il rentre au château et apprend la mort de son père. Le chapeau à plume de geai sur la tête, il arpente le monde à son tour, épouse la jolie fille de l'auberge dont il a trois garçons ... pour lesquels il fait fabriquer ... trois petits chapeaux à plume de geai.

**- *La Raison et la Chance* réalisé par David Sukup**

Dans un royaume austère et totalitaire, monsieur Chance provoque monsieur Raison : la raison n'est-elle pas inutile pour un gardien de cochons ? Monsieur Raison relève le défi et entre dans la tête de Louison, un jeune gardien de cochons.

Devenu jardinier du roi, Louison croise le regard de la princesse Zaza : c'est le coup de foudre.

Il obtient du souverain l'autorisation de la sortir de son mutisme pour l'épouser et devenir roi à son tour.

Mais, sur de fausses accusations, le ministre de l'intérieur fait arrêter Louison. Il recourt à la torture pour arracher au jeune homme des aveux qui le conduisent à l'échafaud. L'intervention de monsieur Chance sauve Louison d'une mort certaine. Le jardinier épouse la belle Zaza et les jeunes dirigent le pays d'une main éclairée. Auprès d'eux, un ex-roi est devenu un joyeux grand-père.

## Avant la projection

### L'affiche

Montrer l'affiche et faire imaginer ce qui va être présenté...

- À quoi ressemble l'affiche ? (Les deux personnages principaux (le roi et le jardinier) sont tête-bêche ; c'est une grande carte à jouer). Qu'y-a-t-il habituellement sur les cartes à jouer ? Que peuvent signifier les lettres R et J ? (J de jardinier, R de Roi). Elles font référence aux initiales que l'on trouve sur les jeux de cartes (R, D, V en français ou K, Q, J en anglais).

Y apparaissent également les différents protagonistes du second film que l'on pourra reconnaître après la projection.

- S'intéresser aux couleurs de l'affiche : fond blanc, bandeau bleu et quelques éléments jaunes (lettres du mot jardinier, couronne). A quoi peut renvoyer ce jaune ? (L'or de la couronne)

Les volutes jaunes du graphisme renvoient aux volutes qui se dessinent quand la « chance » joue de la guitare.

**Regarder la bande annonce** en cliquant sur le lien suivant : <http://vimeo.com/32978072>

Après avoir vu cette bande annonce, repérer la présence de deux histoires séparées par un fondu au noir. Les personnages des deux courts-métrages sont différents mais ce sont tous des marionnettes réalisées avec une sorte de pâte à modeler durcissante.

L'histoire est racontée par une voix « off » (voix extérieure à l'action qui commente)

- Première partie de la bande annonce :

- **Relever les personnages :** Un jeune homme à moto, un roi, un serviteur. Que fait le jeune homme ? Il circule dans différents endroits ? Pourquoi ?

- **Ecouter le discours du narrateur :** « Et Jean fila. Il fila sur les routes en béton. Il fila sur les routes en asphalté. Sur les chemins cabossés. Il filait à merveille. »

- **Emettre des hypothèses:** Pourquoi Jean file-t-il ? Idée de quête, de recherche...

Fondu au noir.

- Deuxième partie de la bande annonce :

- **Relever les personnages :** un jeune homme, le roi, l'homme au sifflet, le chef des gardes, les gardes. Que se passe-t-il entre le jeune homme et le roi ? Ils se parlent : que disent-ils ? Observer la sueur du roi.

- **Ecouter la bande son :** Le jardinier : « Celui qui ne respecte pas sa parole étouffe l'espoir dans l'Homme. Et qui étouffe l'espoir étouffe aussi la vie. Votre promesse doit être tenue. » Un personnage siffle. Le narrateur : « Tout à coup la pièce fut remplie de gardes qui s'emparèrent de lui et le jetèrent en prison. » Que se passe-t-il dans l'extrait ? Pourquoi l'idée de prison ?

**Présenter aux élèves les titres des deux films qui composent le programme :** « Le petit chapeau à plume de geai » « La Raison et la Chance » Remarquer que l'affiche ne donne aucun de ces deux titres.

**Présenter des contes**

Avant de regarder le programme de courts-métrages, il peut être intéressant de lire aux élèves deux contes *Les Trois plumes* et *L'élixir de vie* de Grimm, de les comparer et ainsi créer un horizon d'attente. Ce peut être l'occasion de construire avec les élèves le schéma narratif du conte : situation initiale, déclencheur, péripéties, résolution, situation finale.

**Après la projection**

**Retour sur l'affiche**

En quoi " présente-t-elle " le film ? Objectifs de l'affiche de cinéma.

Ce retour sur l'affiche peut être un bon point de départ pour se remémorer les deux courts-métrages : personnages, caractères, histoires...

Demander aux élèves quel court-métrage leur a rappelé les contes racontés préalablement.

**Les rois**

S'intéresser à la figure emblématique du roi. Décrire chacun des rois (costumes, attributs royaux, caractère...).



Puis les comparer à des portraits de rois illustres ; s'attacher aux symboles de la royauté, aux costumes, aux postures des personnages.



Louis XIV en costume de sacre - Rigaud - 1701

### Éléments pour un débat

La couronne suscite des envies à la Cour du Roi... Les deux courts-métrages d'animation mettent en scène des prétendants, prêts à tout pour gagner la course au trône ! Et vous ? Aimeriez-vous être roi ? Pourquoi ? Les deux rois sont-ils heureux, eux ?

*Le Jardinier qui voulait être roi* offre ainsi une belle occasion de réfléchir avec les élèves sur la notion de pouvoir.

### L'allégorie de la raison et de la chance



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).

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 : l'allégorie de l'enfance, de la gourmandise, du jeu, ...

### Les anachronismes

Les réalisateurs incrustent des figures modernes dans un temps médiéval....

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. A 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 peut être accordée au choix des mots, des noms, des expressions. 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 pelleteuse*), Thomassif (*Thomas – massif*)...

Ce sera une belle occasion de travailler avec les élèves sur le principe de mots-valises.

## Pratiques artistiques en arts visuels

### Galerie de portraits

Sur de grands formats (A3 et plus) peindre le portrait des personnages. La contrainte sera à chaque fois d'utiliser deux techniques : gouache et pastel gras / pastel sec et encre / acrylique et crayons de couleur...

Installer la galerie de portraits, écrire le cartel et les traits psychologiques du personnage (triste, inquiétant, amical...).

Variante : pour l'encadrement, accumuler des mots, expressions qualifiant le caractère des personnages (référence culturelle : Pierre Alechinsky)

### Quel roi ! Quelle reine !

Collecter différentes images (trouvées dans les peintures, les gravures, les sculptures...) représentant des portraits de rois, de princes et de princesses illustres ; s'intéresser aux couronnes : formes, couleurs, matériaux.

Réaliser alors des couronnes différentes en variant les formes, les découpes, les matériaux et les couleurs.

### En route

Dans un premier temps, chercher tous les moyens de locomotion inventés par l'homme, ceux inventés dans le film, puis demander aux élèves d'en imaginer de nouveaux.

Les réaliser par collage d'images découpées dans des magazines ou les fabriquer en volume avec des matériaux de récupération assemblés au pistolet à colle et peints à l'acrylique.

Légèrer chaque véhicule à l'aide d'un mot-valise.

Mettre en lien avec :



*Meganeudon* - Panamarenko - 1972



*Sous-marin-pédalo* - Panamarenko - vers 2000

## Code la route



Juste devant le château du roi se trouve un drôle de panneau. Circulaire et bordé de rouge, il signifie « interdit aux couronnes » ou « interdit au roi ».

S'intéresser aux différents panneaux situés aux abords de l'école, dans les rues ; les photographier. De retour en classe, les trier selon leur forme et leur couleur pour comprendre leur langage.

Sur de grands formats, proposer aux élèves d'inventer leurs propres panneaux humoristiques pour l'école ; les plastifier et les installer dans l'école.

Mettre en lien avec l'album *Code de la route* de Mario Ramos.

## Mon jardin à la française



Dans *La Raison et la Chance*, 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...)**.

Observer de célèbres jardins à la française et inventorier leurs caractéristiques :



Jardin de Versailles, André Le Notre



Jardin de Villandry, Joachim Carvallo

Dans un couvercle A3, proposer aux élèves de créer, par groupe, une maquette d'un jardin à la française en utilisant divers éléments naturels : cailloux, ardoises, sable, mousse, pâtes, haricots rouges, haricots, blancs, lentilles... Ils peuvent également y intégrer des éléments topiaires par le modelage, le papier mâché, le fil de fer.

Prendre en photographie pour en garder une trace dans le cahier de l'élève.

## Parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève

L'élève doit explorer les grands domaines des arts et de la culture, dans une démarche de projet qui permettra de conjuguer les trois piliers de l'éducation artistique et culturelle : connaissances, pratiques et rencontres. Circulaire n° 2013-073 du 3-5-2013.

	connaissances	pratiques	rencontres
arts du visuel	les films d'animation les portraits de rois	Cf. pistes de travail ci-dessus.	visionnage du film
arts de l'espace	le jardin à la française	cf piste de travail ci-dessus	Jardins cultivés et jardins d'agrément, jardins des Plantes et Arboretums sarthois.
art du langage	les contes	Découvrir le schéma narratif d'un conte	<i>Les trois plumes</i> - Grimm <i>L'élixir de vie</i> - Grimm

## Objectifs pédagogiques

Compétences mobilisées par les élèves au cours de ce projet :

- au cycle 2 : Référence Palier 1, Compétence 5, Culture humaniste et histoire des arts

- Distinguer les catégories de la création artistique : le cinéma.
- Pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques.