



Genre : Conte

Écriture cinématographique : Cinéma d'animation

Date de sortie : 19 mars 1980

Réalisé par : Paul Grimault

Scénariste(s) : Jacques Prévert, Paul Grimault

Compositeur : Joseph Kosma

Avec : Jean Martin (l'oiseau), Pascal Mazzoti (le roi), Raymond Bussières (le chef de la police), Agnès Viala (la bergère), Renaud Marx (le ramoneur), Hubert Deschamps (le sentencieux), Claude Piéplu (le maire du palais)

Durée : 1h30min

Année de production : 1979

Titre original : *Le roi et l'oiseau*

Distributeur : GAUMONT

1986 : FRANFILMDIS - 2003 : GEBEKA FILMS

Comité « école & cinéma » :

Françoise Henriet CPC, Goux Muriel Centre Image, Patrick Demange mission arts et culture, Pascal Conrod CPD-EM, Jean-Paul Jorrot et Martin Lorafy CPD-AV

Document complémentaire de Françoise Henriet (*Annexe 18*)

RÉSUMÉ

Dans son immense et luxueux palais bâti au milieu de nulle part, le Roi-Charles-Cinq-et-Trois-font-Huit-et-Huit-font-Seize de Takicardie distrait sa solitude en tirant sur d'innocents volatiles – presque toujours sans succès car il louche affreusement. Cette activité lui attire l'hostilité de l'Oiseau-père, qui trouve bientôt une occasion de venger sa famille. Le despote convoite une Bergère, elle-même amoureuse d'un Ramoneur qui le lui rend bien. Le jeune couple s'évade des tableaux où ils sont peints, mais leur bonheur est de courte durée : le Roi peint sur le tableau les pourchasse avec toute sa police et un gigantesque Robot destructeur. Grâce à l'assistance et à la ruse de l'Oiseau, après bien des péripéties et des dangers, le Ramoneur et son bienfaiteur arrachent la Bergère aux griffes du Roi au moment même de leur mariage et délivrent le peuple opprimé de la Ville Basse. Le Roi disparaît à tout jamais tandis que le Robot passe dans le camp des libérateurs en écrasant d'un poing puissant la cage-symbole de la tyrannie.

AUTOUR DU FILM

Le Roi et l'Oiseau, s'il est presque devenu aujourd'hui un film-culte, est aussi un film-témoin de l'histoire du cinéma d'animation français. Peut-être parce que sa conception, ses auteurs, son parcours sont atypiques : *Le Roi et l'Oiseau*, premier long métrage de dessin animé français en couleurs, né en 1945 d'une idée de **Paul Grimault** et **Jacques Prévert**, n'a véritablement vu le jour qu'en 1980, soit trente-cinq ans plus tard ! Trente-cinq ans de pérégrinations qui font du *Roi et l'Oiseau* un cas historique.

Historiquement, le film focalise à la fois la rencontre de **Paul Grimault** et **Jacques Prévert** (*Le Petit Soldat*, 1947), l'annonce d'une stylistique nouvelle, une tentative de création d'un grand studio d'animation français, une attitude exemplaire de défense de l'intégrité d'un projet cinématographique. C'est beaucoup pour un seul film.

C'est dire aussi qu'au-delà des anecdotes - et elles ne manquent pas - sur la création du film, *Le Roi et l'Oiseau* est devenu, sans doute à son corps défendant, un symbole de tout un pan de l'histoire du cinéma d'animation français. (*Pour un complément d'information, voir Annexe n° 5*)

MISE EN SCÈNE

Le deuxième Roi est une réduction caricaturale, diabolique et suractive du premier. Il exalte certains de ses traits de caractère : la vanité, l'égotisme et la mégalomanie. Le premier Roi est plus apathique, moins entreprenant. Il a des états d'âme. Sa bêtise est grande mais son malheur aussi : il souffre de solitude et d'ennui. Son arrivée dans son appartement secret et les moqueries incessantes de l'Oiseau mettent explicitement en scène ce trait de caractère. Mal dans sa peau, le Roi ne se

supporte presque plus.

Le basculement d'un personnage à l'autre tient peut-être à cette "impasse psychologique" : ne se supportant plus, le Roi enfreint successivement deux tabous, qui tous deux renvoient aux superstitions liées aux représentations anthropomorphes. Il brise une première fois sa propre image dans le miroir, puis le miroir lui-même. Il porte ensuite atteinte à sa propre représentation picturale en modifiant le jeu de son regard. S'il ne peut admettre son strabisme, n'est-ce pas précisément parce que celui-ci est la symbolisation de son point de vue égoïste et mégalomane? De la même manière que le Roi a créé l'univers du Royaume de Takicardie, c'est son double, sa maladie, qui en provoque la destruction complète. Rien à voir avec une vision "gentiment anarchiste", comme l'ont dit certains. *Le Roi et l'Oiseau* est tout simplement la mise en scène symboliste et cocasse de la paranoïa du pouvoir, d'un pouvoir non désigné, envisagée comme maladie mentale et dont le strabisme du Roi n'est que le symptôme.

MOTS CLEFS

Envol, pouvoir, domination, soulèvement, **Prévert**, love-story, vertige, dessus-dessous, références picturales, rébellion, château, roi, escaliers, vertical, etc. Liste à compléter avec les élèves.

AVANT LA PROJECTION

Préparer les élèves à ce qu'ils vont voir et leur permettre de se projeter dans l'histoire. Aiguiser leur curiosité et les mettre en situation d'attente.

Si c'est la première séance de l'année ou si, pour certains, c'est la première rencontre avec le cinéma, leur demander quelles représentations ils ont du cinéma : accès payant, la caisse, les tickets ; une grande salle avec des fauteuils et un grand écran ; l'obscurité pour démarrer le film ; les génériques, de début et de fin, etc. Rappeler quelques règles : le contrat du spectateur (accepter de vivre une histoire jusqu'à la fin, sans résistance et sans jugement en amont), le respect des autres et du lieu (rester calme, ne pas manger, ne pas cacher ceux de derrière, etc).

Support de « parcours éducatif artistique et culturel »

La rencontre avec l'œuvre - le film - et l'espace dédié à cette rencontre - salle de cinéma - peuvent faire le sujet d'un témoignage : photocopies de l'affiche du film, commentaires des enfants liés à leur décryptage, les ressentis autour du film, les textes (en dictée à l'adulte pour les plus jeunes : GS, CP) autour des images du film, des dessins et toute trace de l'exploitation faite après le visionnement.

LE TITRE

Qu'évoque-t-il ? Une histoire avec un roi et un oiseau. Recueillir les hypothèses de récit sur lesquelles vous pourrez revenir après la projection.

RÉSUMÉ, SYNOPSIS, GÉNÉRIQUE

En même temps que le titre et que la bande annonce, ces « éléments » sont très utiles pour aborder l'œuvre en amont de la rencontre (visionnage du film).

Utiliser le résumé proposé par « les enfants de cinéma » (livret vert « école & cinéma ») ; ou bien en choisir parmi ceux proposés sur le net, selon le style de rédaction et le niveau des élèves.

Sans pour autant servir de « leçon » de lecture, le résumé choisi peut être :

- L'entrée dans une nouvelle histoire,
- Une bande annonce sans images, qui met « en appétit »,
- Le moteur d'un questionnement quant à la suite et la fin de cette histoire.

LA BANDE ANNONCE *(annexe1)*

Il est souvent intéressant de proposer aux élèves une bande annonce en langue originale, quand ce n'est pas du français, pour renforcer l'envie de savoir et éveiller l'imaginaire.

La bande annonce est l'occasion de rencontrer les personnages et d'anticiper l'histoire.

PHOTOGRAMME ET CARTE POSTALE

Le dispositif « école & cinéma » propose une large documentation accessible sur le site :

<http://www.enfants-de-cinema.com/2011/ecole-et-cinema/ecole.html>

Deux documents pédagogiques sont aussi édités :

- Un « carnet de notes sur... », livret vert très riche, adressé aux enseignants,
- cartes postales et/ou photogramme en couleur, adressé aux élèves.

Le photogramme, indicateur extérieur, permet une « mise en appétit » (travail de lecture d'image, de vocabulaire, essai de classement, etc.). Il peut aussi être utilisé dans support de « parcours artistique et culturel » comme trace, et la carte postale pour une correspondance inter-classes.

L'AFFICHE

1- Dénotation :

Les élèves décrivent ce qu'ils voient. Quatre personnages (ou cinq, selon les affiches) : un roi, un oiseau, deux personnages assis derrière (la bergère et le ramoneur). Un immense bâtiment qui monte dans le ciel (le château).

Les enfants ne connaissent pas l'histoire du ramoneur et de la bergère. Leur présenter les personnages (penser vocabulaire des métiers : ramoneur, bergère).

En complément de la description, situer les différents personnages dans la composition de l'affiche : le roi est au premier plan, le ramoneur et la bergère sont plus petits, derrière, etc.

Les hypothèses des élèves sont notées et seront rediscutées après la projection.

2- Connotation :

La description découle sur des hypothèses d'explication et des essais de compréhension de l'histoire. Le roi est devant, en grande taille, parce que son personnage est capital dans l'histoire. L'oiseau semble s'adresser au roi, et leurs attitudes montrent leur mésentente. Le petit ramoneur et la bergère sont bien mignons mais ils ne servent que de prétexte au combat qui oppose le roi et l'oiseau ou plus largement l'autorité à la liberté. Le haut du château est flou, ce qui renforce son immensité, son extrême hauteur. (*Annexe n° 8*)

Approche sensible :

Que ressentez-vous en regardant cette affiche ? Quel récit évoque-t-elle à partir de ce que l'on voit ?

Approche raisonnée :

Décrire le roi physiquement mais aussi ce que son image nous laisse à penser de lui.

La bergère et le ramoneur regardent vers le bas, l'oiseau domine : recueillir là aussi les hypothèses des enfants et y revenir après la projection. Quel genre de film allez-vous voir, un film avec acteurs, un film d'animation ou un dessin animé ?

Message linguistique :

Le titre en gros caractères laisse supposer que les personnages principaux seront le roi et l'oiseau mais ce ne seront pas les seuls personnages. Décrypter le texte d'annonce de l'affiche.

Approche plastique :

Les couleurs sont identiques pour le roi et l'oiseau : ce sont les trois couleurs primaires.

Le cadrage : une diagonale entre le roi et l'oiseau avec un jeu de regards entre les deux, point de fuite des lignes du palais qui amènent au titre et à une ouverture vers le ciel, le domaine de l'oiseau.

APRÈS LA PROJECTION

PISTES DE TRAVAIL

Plusieurs pistes de travail sont possibles et dépendent du niveau des élèves et des objectifs de l'enseignant. On peut néanmoins en relever huit intéressantes, suggérées logiquement par le film : la source du récit ; son interprétation par **Prévert** ; la construction scénaristique du film ; les dialogues du film ; l'analyse d'un des protagonistes principaux : le Roi ; le travail du son ; la piste plastique ; la piste technique.

LA SOURCE DU RÉCIT

La Bergère et le Ramoneur d'**Andersen** date de 1845. Deux versions vous sont proposées.

Lire aux CP-CE1, ou faire lire par les élèves du cycle 3, l'histoire d'origine. Cette lecture en amont permettrait d'aborder le film avec un « regard » averti et critique : « Qui sont les personnages ? », « Où se déroule l'histoire ? », « Quelle est la situation initiale et quels événements conduisent à la situation finale ? », qu'est-ce qui a changé dans le film ? (*Annexes 3-1*) - (*Annexe 3-2*)

LE CONTE VU PAR PRÉVERT

La lecture du conte de **Hans Christian Andersen** permet d'établir d'intéressantes comparaisons avec l'adaptation du *Roi et l'Oiseau*.

Les premières comparaisons portent naturellement sur la structure narrative.

La Bergère et le Ramoneur	Le Roi et l'Oiseau
La velléité émancipatrice des deux protagonistes tourne court : ils rejoignent bien vite leur coin de cheminée au lieu d'explorer « le vaste monde ».	La résignation n'est pas de mise et l'évasion réussie des jeunes amoureux fera des émules, jusqu'à changer l'ordre du monde...

Il est possible de ne lire le conte qu'après avoir vu le film, afin d'éviter une éventuelle déception (ce qu'expriment beaucoup d'adulte concernant la mise en film d'un ouvrage littéraire déjà lu).



Il existe une version simplifiée pour les plus jeunes, avec des diapositives, éditée par le CEREN (le CRDP/CNDP a une nouvelle identité : **CANOPÉ**).

Site actuel : <http://www.cndp.fr/crdp-besancon/index.php?id=cddp25-accueil>

Site provisoire : <http://www.reseau-canope.fr/presentation-nouvelles-offres/>

1- Approche sensible de l'œuvre

Faire verbaliser les réactions à chaud : « A-t-on aimé, ou pas aimé, le film ? » « A-t-on eu peur ? » « A-t-on trouvé le film drôle ? Triste ? Long ? Court ?... »

Revenir sur toutes les hypothèses émises avant la projection, débattre et argumenter à nouveau, valider ou invalider les hypothèses émises.

2- Approche raisonnée de l'œuvre

a) Comparaison avec le conte

La lecture du conte permettrait de voir avec les enfants quelles sont les différences et les ressemblances entre les deux traitements de l'histoire.

Similitudes	Différences
La bergère et le ramoneur s'enfuient découvrir le monde.	Un roi dans le film. Un homme grotesque sculpté sur une armoire dans le conte
La bergère et le ramoneur fuient par une cheminée.	La bergère est pâle et le ramoneur a le visage rose et blanc comme celui d'une petite fille dans le conte. Dans le film, ils n'ont pas la même couleur de peau. Dans le conte la jeune bergère est apeurée et veut rebrousser chemin pour retourner sur sa petite table devant la glace. Dans le film, elle ne montre pas de signes de découragement.
La bergère et le ramoneur découvrent le monde du haut d'une cheminée. Ils découvrent le ciel étoilé.	Les noms du roi et de l'homme : bien que différents, ils ont une similitude, celle d'être une suite de mots → Cinq-et-trois-font-huit-et-huit-font-seize pour le roi du film. Sergent-major-général-commandant-en-chef-aux-pieds-de-bouc pour l'homme grotesque du conte
La bergère et le ramoneur restent ensemble.	Dans le film, la bergère et le ramoneur sortent des tableaux. Dans le conte, ce sont des objets en porcelaine.
La bergère et le ramoneur reçoivent des conseils.	Dans le film, c'est un sentencieux. Dans le conte, c'est un vieux Chinois en porcelaine.
Le mariage du roi et de la bergère doit avoir lieu selon le Chinois et le sentencieux.	Le sentencieux affirme que le mariage aura lieu à minuit. Le Chinois dit qu'ils se marieront quand la vieille armoire se mettra à craquer.
Le Chinois et le sentencieux sont cassés.	Le sentencieux a la jambe cassée. Le Chinois est cassé en 3 morceaux : plus de dos, ni de tête. Le Chinois est réparé alors que le roi fait disparaître le sentencieux.
	Il n'y a pas d'oiseau pour aider les amoureux dans le conte.
	Dans le conte, la bergère trouve le monde bien trop grand et de fait ils rentrent à la maison.

b) Compréhension du récit

b1 La trame de l'histoire

Se rappeler l'histoire en essayant de retrouver, oralement ou par écrit, le fil du récit. On peut aussi donner des phrases à remettre dans l'ordre chronologique. (Annexe n° 14)

L'oiseau présentateur du film raconte l'histoire qui l'a opposé, il y a longtemps, au roi Charles Cinq-et-trois-font-huit-et-huit-font-seize, méchant-roi qui régnait sur le royaume de Takicardie. Une nuit, le roi retouche son portrait qu'un peintre vient de faire. Il se couche de mauvaise humeur. Dans sa chambre se trouvent trois tableaux, le sien ainsi que celui de la bergère et du ramoneur. Le roi est amoureux de la bergère, mais la bergère et le ramoneur s'aiment. Les personnages peints prennent vie, quittent le tableau et s'enfuient. Ils découvrent le monde du haut d'une cheminée. Puis font la connaissance de l'oiseau et des oisillons. Comme ils sauvent un des oisillons, le papa oiseau leur promet de les aider en toutes circonstances, ils n'auront qu'à crier « Oiseau ».

L'oiseau les sauve une première fois des policiers qui les poursuivent, à l'aide d'une machine volante. La bergère et le ramoneur se réfugient alors dans un musée consacré au roi et l'oiseau les sauve pour la deuxième fois alors qu'ils sont repérés par le gardien de musée. Les deux fugitifs atteignent la ville basse. Un gigantesque robot apparaît et s'apprête à pénétrer dans la vieille ville.

La bergère et le ramoneur continuent leur fuite, découvrent un musicien aveugle et quelques spectateurs... Le robot surgit et détruit tout sur son passage repère les deux fuyards. Cette fois l'oiseau ne peut les secourir car il est prisonnier.

Ramoneur et oiseau sont prisonniers et condamnés à travailler.

Sur les conseils de l'oiseau la bergère accepte le mariage avec le roi.

L'oiseau et le ramoneur sabotent leur travail et sont jetés dans la fosse aux lions, pendant que les préparatifs du mariage créent l'effervescence au palais.

L'oiseau utilise son astuce pour provoquer la révolte des lions contre le roi.

Les fauves s'échappent, libèrent les gens de la ville basse, interrompent le mariage et l'oiseau prend les commandes du robot.

Le palais et la ville sont détruits.

La bergère et le ramoneur peuvent vivre ensemble. (*Annexe n° 4*)

b2- Les personnages de l'histoire

*Retrouver les personnages du film, les décrire physiquement et moralement.
Les décrire oralement ou par écrit, les dessiner.*

Le roi :

Il est habillé comme un roi et porte une couronne, son ventre est gros, ses narines dilatées, des moustaches à la Dali, et il louche, etc.

Il est tyrannique, solitaire. Son goût du pouvoir n'a aucune limite, tel un dictateur. Il est vaniteux, égoïste, a la folie des grandeurs (son château) et son narcissisme est poussé à l'extrême. On peut voir des portraits et des sculptures de lui dans tout le palais. Il n'aime que lui et se débarrasse des gens dès qu'ils ne lui sont plus utiles. Il vit replié sur lui-même. (*Annexe n° 11-1*)

L'oiseau :

C'est un père de famille qui s'occupe seul de sa famille, sa femme ayant été abattue par le roi. Il est pour un monde libre, il est rusé et aide la bergère et le ramoneur en toutes circonstances. L'oiseau est le vrai héros du film puisqu'il est porteur d'un message de paix et de liberté. Père de quatre petits oisillons, il arrive à se libérer de ses chaînes après avoir été emprisonné avec le ramoneur. Il arrivera à provoquer lui-même une révolte avec les lions qui l'aideront à renverser le pouvoir du tyran. (*Annexe n° 11-2*)

La bergère et le ramoneur :

Ils représentent la pureté, ont un côté un peu candide. Ils ont soif de découverte du monde, ils sont tournés vers les autres et sont ouverts à toutes les nouveautés. La bergère et le ramoneur sont gentils, attachants, tout ce qui leur arrive nous touche.

Le roi appelle le ramoneur : « un petit ramoneur de rien du tout ».

Le chef de la police :

Il est soumis au roi et souvent ridiculisé.

Le sentencieux :

Il est vieux, sa voix s'apparente à celle des sages toujours prêts à donner le bon conseil, mais la bergère et le ramoneur auront raison de ne pas l'écouter.

L'automate, le robot :

La machine est à l'image de l'homme qui la dirige.

Quand un serviteur du roi est à ses commandes, le robot fait peur, fait du mal, au contraire quand l'oiseau passe aux commandes, il fait du bien, c'est lui qui brise le piège à oiseaux à la fin.

Ce tableau peut être « complété » par les élèves :

- soit en le laissant vierge et en l'étoffant après avoir recueilli leurs propos,
- soit en indiquant des adjectifs que les élèves auraient à rayer en justifiant de leur choix.

	Physiquement	Mentalement
Le roi	Beau, ventru, maigre, porte un chapeau, des lunettes, une barbe, des moustaches.	Gentil, tyrannique, coléreux, égoïste, vaniteux, sympathique, orgueilleux, ...
L'oiseau	L'oiseau porte un chapeau de magicien, des lunettes ; il a des couleurs vives...	Peureux, rebelle, malin, rusé, papa poule, égoïste, modeste, orgueilleux, beau parleur...
La Bergère et le Ramoneur	La bergère et le ramoneur Retrouve les indices qui indiquent leur métier	Amoureux, courageux, aimables, menacés, aidants, égoïstes...

Retrouver les mots et les actes qui indiquent que le roi est autoritaire : *Je veux, J'exige, J'ordonne.*

Les indésirables passent à la trappe. Retrouver qui passe à la trappe et pourquoi : le peintre, le valet, les policiers, le sentencieux, le vrai roi.

Avec les plus jeunes élèves, reprendre, sur une seule feuille, l'ensemble des personnages et leur faire colorier d'une même couleur les amis ou les ennemis.

b3- Les lieux

Le château :

Vertical et immense, ce qui renforce l'idée d'oppression. Le roi monte toujours plus haut (ascenseur, tours), il domine et vit dans le luxe, l'air et la lumière, à l'inverse des travailleurs relégués dans la ville basse tout en voûtes et plongée dans l'obscurité, qui ne connaissent plus ni soleil ni oiseaux.

Les différents étages symbolisent la position sociale des uns et des autres : le roi est au sommet, mais l'Oiseau est encore plus près du ciel, les policiers sont au centre pouvant contrôler ainsi le haut et le bas.

Tout en bas, les cachots et la misère.

On peut faire un tableau avec les différences entre ville haute et ville basse qui mettra en exergue les contrastes.

Ville haute	Ville basse
lumineuse	sombre
luxueuse	pauvre
colorée	grise
personnages bien habillés	personnages en haillons

Comparer les structures architecturales des 2 villes.

b4- Les angles de vue

De nombreuses plongées et contre plongées jalonnent le film et sont déjà présentes dans l'affiche. C'est l'occasion d'aborder cette notion avec les enfants, une seconde projection du film (ou d'extraits) leur permettra de repérer plongée et contre plongée et l'effet obtenu.

Plongée : elle est obtenue lorsque la caméra est placée au-dessus de l'objet à filmer : l'axe optique est dirigé vers le bas. L'impression donnée pour le spectateur est celle de domination et de grandeur.

Contre-plongée : l'objectif de la caméra est au-dessous de l'objet à filmer. Elle produit l'effet inverse de la plongée, le spectateur se sent petit et dominé par le sujet filmé.

b5- le temps du récit

Le récit n'est qu'un seul flashback puisque l'oiseau nous raconte l'histoire qui l'a opposé, il y a longtemps, au Roi Charles-cinq-et-trois-font-huit-et-huit-font-seize qui régnait sur le royaume de

Tackicardie. Au début du film, l'oiseau nous présente l'histoire qui va nous être contée, derrière lui le palais est déjà en ruine, l'histoire a déjà eu lieu et pourtant il dit : « L'histoire que je vais vous conter... » et l'histoire commence...

TRAVAILER LA COMPRÉHENSION

1- Autour de la langue

a) Jeux de langue, poésie

La séquence de l'ascenseur est un véritable inventaire à la Prévert (à retrouver à la page 31 du Cahier de notes), l'inventaire de Jacques Prévert et la poésie pour faire le portrait d'un oiseau se trouvent en (*Annexe n° 2*)

Sur la même trame, les enfants pourraient créer l'inventaire de la classe, de leur école, en détaillant pièce par pièce comme le liftier qui énumère les étages du château, ou alors faire le portrait d'un autre animal, etc.

Structure du conte :

Un personnage qui subit un malheur doit traverser un certain nombre d'épreuves qui souvent remettent en cause son existence pour arriver à une nouvelle situation stable.

Caractère des personnages :

Les décrire en trouvant les adjectifs adéquats.

Les contraires dans la langue française : jouer sur les oppositions du film, le bien, le mal, les bons, les méchants pour élargir le vocabulaire.

Par extension, écrire le portrait d'un copain de la classe ou bien son propre portrait.

b) Jeu de la définition

Lors de la rencontre entre la bergère, le ramoneur et l'aveugle, rencontre entre la lumière et l'obscurité, l'aveugle pose des questions aux deux fugitifs « Est-ce vrai que le soleil brille ? », « Comment est-il ? »

Ils lui définissent alors le soleil :

« Il brille, il est tout jaune, il est doré quand il se lève et tout rouge quand il se couche. »

De la même façon, les élèves peuvent essayer de définir des mots choisis par vous au préalable - dans le même champ sémantique ou non - ce qui impliquera un travail sur le champ lexical et syntaxique. Avec les plus jeunes, des images support peuvent faciliter la définition.

c) Images séquentielles (*Annexe n° 14*)

À partir d'images vignettes, remettre l'histoire dans l'ordre.

La trame est la suivante : prologue (l'oiseau présente l'histoire mais chronologiquement c'est la dernière image puisque le film est un flashback), présentation du roi et de son royaume, évasion de la bergère et du ramoneur, poursuite des fuyards, capture de l'oiseau et du ramoneur, destruction de la ville basse, fuite du roi et destruction du château, épilogue.

Revoir un extrait et retrouver ce qui se passe avant ou ce qui se passe après.

d) Humour

Retrouver tout ce qui prête à sourire dans le film : le royaume de Takicardie, les portraits du roi à la chaîne, le ramoneur et l'oiseau qui saccagent le portrait du roi ...

2- Autour des arts visuels

a) Référence à des œuvres connues

Il est tout d'abord difficile de ne pas mentionner **Giorgio De Chirico** (1888-1978), peintre surréaliste italien, dont Paul Grimault s'est explicitement inspiré pour tous les paysages en perspective.

Des références à des œuvres connues d'arts plastiques permettent un clin d'œil culturel :

- **3min 49s** : la ville dans le film « Metropolis » de Fritz Lang, 1927 (vue du château)
- **8min 47s** : Gravures « le rhinocéros » d'Albrecht Dürer, 1515 et 1548
- **9min 54s** : « Portrait de Louis XIV en costume de sacre » par Hyacinthe Rigaud, 1701
- **12min 10s** : « Portraits de Dora Maar » de Pablo Picasso
- **12min 23s** : « Portrait du docteur Gachet » de Vincent van Gogh, 1890
« Le joueur de fifre » d'Édouard Manet, 1866
« Leçon d'anatomie du docteur Tulp » de Rembrandt, 1632

- **37min 13s** : « Le palais des Doges » à Venise, 1340
- **38min 54s** : « Le Discobole » attribué à Myron, sculpteur athénien, Ve siècle av. J.-C.
- **40min 02s** : « Le pont des Soupirs » à Venise, 1602
- **40min 45s** : « La Liberté éclairant le monde » ou « Statue de la Liberté » d'Auguste Bartholdi, 1886
- **79min 46s** : « Le penseur », bronze d'Auguste Rodin, 1902.

(Voir l'annexe n° 6) « Clin d'œil »

b) La verticalité

Une ambiance de « verticalité » est créée, renforcée par le style donné au décor architectural et par la mise en scène même du film.

Quelle est la signification de cette verticalité ?

Quel parallèle avec le personnage du roi ?

De rares mouvements horizontaux.

La dynamique de l'œuvre procédant avant tout d'ascensions ou de dégringolades.

Au début du film, le mouvement ascendant de l'ascenseur futuriste (accompagné dans son trajet par l'énumération mécanique et anonyme débitée par un haut-parleur), est l'occasion de présenter au spectateur tous les endroits du Royaume.

Au lieu de s'étaler sur un plan horizontal comme dans n'importe quelle ville, ceux-ci « s'empilent » les uns au-dessus des autres. (Voir l'annexe n° 7)

METTRE EN RÉSEAU

Avec d'autres films, d'autres récits :

- Goldorak, le robot destructeur
- Des rois qui voulaient plus qu'une couronne - Films du Préau.

Avec des élèves de cycle 3, un parallèle pourrait être fait avec un extrait des Temps modernes de Chaplin (l'univers du travail à la chaîne).

ARTS DU SON

1- La bande originale

Les musiques du film témoignent de la création tourmentée du film.

Jacques Prévert (1900-1977) était déjà l'auteur des dialogues de *La Bergère et le Ramoneur* (1953).

Il collaborait déjà avec le compositeur Joseph Kosma (1905-1969) pour des chansons. C'est ce dernier qui composa donc la musique de ce premier film et 3 chansons avec son complice.

Lors de la réalisation du *Roi et l'Oiseau*, Kosma étant mort, c'est le compositeur polonais Wojciech Kilar (1932-2013) qui fut retenu pour toutes les musiques. Mais il fit le choix de garder telles quelles les 3 chansons originales.

2- La berceuse paternelle

Cette chanson a été enregistrée avec la voix de Jean Martin (l'Oiseau). Son interprétation caricaturale dans le film correspond au ton de celui-ci : une voix qui parle plutôt qu'elle ne chante, qui crie plutôt qu'elle ne berce.

La chanson complète a été reprise dans l'édition 2005-2006 du Répertoire vocal de l'académie.

Le prélude instrumental est librement inspiré du générique du film.

Après avoir vu le film, on peut travailler sur cette chanson jusqu'à l'interpréter en groupe.

En lien avec ce travail, on peut aussi demander aux élèves de se remémorer l'interprétation de la chanson dans le film, la décrire, réaliser en soliste ou en groupe différentes interprétations de la chanson (explorer le registre des émotions).

3- Les bruitages

Les voix off → Il y a tout d'abord les voix liées au pouvoir du roi : liste et description des étages lors de la montée d'ascenseur, appels par haut-parleurs à la capture des fuyards. Dans les deux cas, on est proche d'annonces de supermarché.

Les bruits et leur rôle → On peut faire remarquer que ceux liés au roi sont secs, courts, brutaux : trappe qui s'ouvrent et se ferment, coups de feu, bruits de machine...

ARTS VISUELS

1- L'affiche, a) analyse et création

L'affiche, comme la couverture d'un album de jeunesse, peut être un bon support pour anticiper l'événement annoncé (ici le film). Mais elle peut être aussi un support d'analyse culturelle et historique. Chaque pays, chaque culture reçoit et transmet à sa manière un événement, des fois indépendamment de la culture dont l'événement est originaire.

Observer, étudier et comparer des affiches de différents pays, s'il y en a.

Observer, étudier et comparer des affiches d'un même pays, mais à des périodes ou des utilisations différentes. (*Annexe n° 8*)

b) Expression

Les élèves peuvent tout aussi avantageusement essayer, avant d'aller voir le film, de créer une affiche de l'histoire qu'ils imaginent.

Mais, une fois l'histoire connue, et qu'ils se sont imprégnés de l'esprit du burlesque et des différents sentiments opposés et contradictoires qui y règnent, leur expression sera plus riche.

L'affiche est un mode de communication qui invite à découvrir, voir, un produit donné.

Mais c'est aussi un condensé d'information sur le « produit » vanté.

Ainsi, créer une affiche nécessite une connaissance précise de :

- ce qu'on veut dire,
- à qui on veut le dire, quelle est la « cible »,
- avec quel support on veut le dire (format de l'affiche, orientation, ...)
- avec quels matériaux, quelles techniques, etc... (photo, peinture, typographie, collage, un mélange de techniques...)
- quel lieu d'affichage, ce qui conditionne le format des contenus (images, texte) et les couleurs.

c) Production

La méthode la plus connue, la plus simple, consiste à utiliser une « bonne » image issue de l'histoire (en fonction des sentiments qu'on veut susciter) ou un montage de plusieurs images, et d'y intégrer de la typographie. (*Annexe n° 10*)

2- Le « dessin animé » ou cinéma d'animation

Le film d'animation est constitué d'une longue suite d'images légèrement différentes les unes des autres et qui, projetées les unes à la suite des autres, donnent l'impression de mouvement (notre œil voit encore la première image quand la deuxième apparaît, il voit encore la deuxième quand la troisième apparaît et ainsi de suite).

24 images équivalent à 1 seconde de film. (*Annexe n° 16*)

1- Le contexte

a) premiers dessins animés

Les prémices du dessin animé se trouvent dans les pantomimes lumineuses d'Émile Reynaud projetées au musée Grévin à partir du 28 octobre 1892, grâce à son théâtre optique, un système artisanal très proche du cinématographe. (*Lien vers l'extrait vidéo*)

Plus tard, le Français Émile Courtet, dit Émile Cohl, produit le premier dessin animé sur pellicule de cinéma avec *Fantasmagorie*. (*Lien vers l'extrait vidéo*)

Il réalisera trois cents films, dont une majeure partie de films d'animation mêlant différentes techniques de prise de vue réelle au dessin animé. Il amène son savoir-faire aux États-Unis entre 1912 et 1914 dans des studios de Fort Lee, près de New-York. Ses techniques inspireront de nombreux studios et se développeront aux États-Unis.

2- Les techniques

La technique plastique traditionnelle la plus utilisée en dessin animé est constituée de décors peints sur papier épais, et des personnages et objets mouvants dessinés sur feuilles puis encrés et gouachés sur celluloïds. Actuellement, le dessin et la prise de vue numériques, les effets informatisés remplacent de plus en plus les techniques traditionnelles.

Pour les premiers dessins animés industriels, les animateurs dessinaient une image par prise de vue, soit 18 im/sec pour le cinéma muet, puis 24 im/sec pour le cinéma sonore. Plus tard, on s'aperçut que l'on pouvait se contenter d'animer une image sur deux sans trop nuire à la fluidité du mouvement, ce qui permettait de ne faire que 12 im/sec. Les séries de dessins animés japonais des années 1970 économisent encore plus en augmentant la qualité des dessins, mais en se limitant souvent à 1 dessin pour 3 images (8 im/sec), ou à l'utilisation plus fréquente de boucles d'animation.

Tom&Jerry → <https://www.youtube.com/watch?v=Psf0xz55wYM>

Goldorak → <https://www.youtube.com/watch?v=N5m-dJ18hZU>

3- Film d'animation en classe

a) Susciter l'intérêt

Le thaumatrope : il s'agit d'un disque ayant un dessin différent sur chaque face. En le faisant tourner rapidement les deux dessins se superposent créant une illusion de mouvement.

Des explications et contextualisation sur le site :

<http://www.animage.org/index.php?page=image-animee&article=thaumatrope>

Le folioscope : est un petit livre qui, lorsqu'on l'effeuille, donne l'illusion du mouvement.

Des explications sur le site <http://arza.chez-alice.fr/Folioscope.htm>

b) La pratique

La méthode préconisée pour commencer simplement à réaliser des films d'animation avec les élèves consiste en deux points :

- réaliser un diaporama (plusieurs prises de vues),
- changer le temps d'exposition de chaque image. Exemples : (*Annexe 16-3*) et (*Annexe 16-4*)

Différents logiciels permettant de varier le temps d'exposition peuvent être utilisés. Pour la phase suivante, celle de la sonorisation (commentaires, musique, etc.), un logiciel comme *MovieMaker* (fourni et téléchargeable gratuitement) serait nécessaire. (*Annexe n° 17*)

PROLONGEMENTS

1- En histoire des arts : L'art officiel

Lorsque le ramoneur se retrouve à travailler dans l'atelier de fabrication de statues du roi, la thématique de l'art officiel est pleinement concernée.

Dans le film, c'est le pouvoir (le roi) qui décide du sujet et des canons esthétiques de ce qui doit être produit. Mêmes les sbires du roi sont identiques, métier par métier : policiers, valets, musiciens...

Ce thème peut être abordé au cycle 3 car bon nombre des œuvres qu'on peut être amené à rencontrer, en histoire par exemple, sont des commandes. Il s'agit essentiellement d'œuvres peintes ou sculptées.

On en retrouve une parmi les citations du film : le *Portrait de Louis XIV en costume de sacre* (1701) par Hyacinthe Rigaud. C'est une image arrangée (comme le sont les yeux du roi dans le film). Louis XIV est alors roi depuis 1643, il est âgé de 63 ans et on lui voit de magnifiques jambes de jeune homme...

On pourrait citer également *Le sacre de Napoléon 1^{er}* (1807) par Jacques-Louis David peint plusieurs années après le sacre qui eut lieu en décembre 1804. Il s'agissait d'une commande explicite de Napoléon au peintre.

Le film donne quelques pistes autour de ce thème et, particulièrement, celle du commanditaire. Lorsqu'un artiste dépend à ce point de celui qui le finance, il manque souvent un pan important de la création artistique : la transgression. Dans le film, la transgression se focalise sur un point : le strabisme du Roi.

L'art officiel, dans l'histoire des arts, passe le plus souvent par l'image : peinture, affiches, statuaire, photographie, cinéma. Nul doute que Prévert et Grimault aient été marqués, par les propagandes nazie et soviétique qui ont manipulé les images et façonné leur esthétique comme on ne l'avait encore jamais fait, en particulier en exaltant les corps des hommes pour s'approcher des statues antiques. La place des œuvres touche souvent au délire dans les dictatures et est poussée à son paroxysme dans le film. L'atelier de statues du Roi va encore plus loin...

On peut faire remarquer aux élèves que, dans l'appartement secret du Roi, les œuvres ne sont plus si « officielles », le roi y est peu représenté. On est plutôt dans le cabinet, très académique certes, d'un amateur éclairé qui tombe amoureux du sujet d'une des œuvres qu'il possède.

2- En arts plastiques

Opérations plastiques : la répétition (travail à la chaîne), l'accumulation (le château), la déformation (déformation de l'ombre des fugitifs dans le faisceau de lumière du robot)

Contrastes lumière /obscurité, gigantisme/petit, pauvres/riches

Transformation d'un portrait,

Œuvres de Jean Tinguely,

Œuvres de Maurits Cornelis Escher, artiste néerlandais, qui représentait des constructions incroyables explorant l'infini : De haut en bas (1947), Montée et descente (1960), Mouvement perpétuel (1961).

Refaire une affiche.

Dessiner, colorier des personnages (*Annexe 12*)

3- En technologie

Construire des machines infernales

4- En langage et vocabulaire

Des débats autour des thèmes dégagés par le film : Oppression, tyrannie, asservissement, liberté, etc. peuvent être organisés.

5- En géographie

Situer, sur une mappemonde, les œuvres (films) rencontrées dans le cadre du dispositif « école & cinéma » :

- Contextualisation de l'œuvre (histoire des arts),
- Point de vue de chaque nation sur l'orientation de la mappemonde. (*Annexe n° 15*)