

## Quelques propositions d'activités

### *Le roi et l'oiseau*

De Paul Grimault

Scénario de Jacques Prévert et Paul Grimault d'après "*La bergère et le ramoneur*"

#### 1 - Activités générales possibles autour d'un film (cf autre document)

#### 2 - Analyse de l'affiche

**A - présenter l'affiche** pendant une ou deux minutes, faire dire ce qui retient l'attention de chacun dans l'image, ce qu'elle lui évoque (travail d'expression et d'écoute)

**B - faire une description** de ce qui est vu : □travail de dénotation

- Lister les personnages (le roi, la bergère, le ramoneur et le policier et l'oiseau)
- Décrire le décor et ses éléments
- Repérer le texte (typographie, taille et couleurs des lettres) et la nature des termes (titre du film, nom des personnes et fonction dans la réalisation, ...).
- -Travail de connotation qui est **une interprétation** : attribuer des rôles aux personnages
- Induire une histoire à partir des informations prélevées dans l'affiche. Faire des hypothèses.

Travailler le titre : "Le roi et l'oiseau" : ces deux personnages sont-ils représentés sur l'affiche ? Que deviennent la bergère et le ramoneur ? Les élèves vont-ils penser que ce sont les héros du conte ?

**C - approche plastique**

- les couleurs : brillantes et identiques (rouge, jaune, bleu) pour le roi et l'oiseau, le rappel de couleurs (jaune de la chevelure du ramoneur, rouge de sa ceinture), couleurs douces pour l'architecture
- le cadrage ; les axes de force de l'affiche : axe oblique du roi à l'oiseau, le roi est dans le "mauvais cadran" en bas à gauche, l'oiseau dans "le bon" en haut à droite; le point de fuite des lignes du palais amène au titre et ouvre vers le ciel, domaine de l'oiseau.
- Une contre-plongée donne une sensation de grande puissance au roi et une importance à l'édifice du palais.

L'architecture est faite d'un assemblage, d'un "collage" de styles de différentes époques. Le jeu des regards est particulier, sans communication réelle entre les personnages.

L'oiseau semble narguer le roi. Définir les mots bergère et ramoneur.

## Quelques propositions d'activités

### 3 - Apprentissages autour de l'image même

#### A - "Comment ça bouge" ?

Découverte et expérimentation de différents objets pour comprendre le principe de persistance rétinienne et le fondement de l'image animée (Paola)

Le thaumatrope avec élastique ou avec un crayon et autres ...

Découverte de la pixillation avec un appareil photo numérique et un petit logiciel d'animation.

**B - "Comment c'est construit" ?** Analyse de courts extraits avec Paola autour de la notion de **verticalité** : □- le roi monte toujours en ascenseur.

Les "indésirables" tombent, passent à la trappe. Retrouver les raisons du passage à la trappe des différents protagonistes : le peintre, le valet, les policiers, le sentencieux, le vrai roi.

La descente "aux enfers" de la bergère et du ramoneur dans les interminables escaliers, passage de la lumière à la pénombre.

Repérer les différents étages, du palais à la ville basse. Noter les oppositions de couleurs entre le palais et la ville basse.

« L'animation de Paul Grimault est très éloignée de l'animation "cartoonesque" (déplacements, lignes, jeux formels). Les personnages sont très importants. »

### 4 - Liens avec la maîtrise de la langue, les arts plastiques et l'éducation à la citoyenneté

#### A - Réflexion sur la notion d'adaptation cinématographique

**Lire le conte** "*La bergère et le ramoneur*" d'Andersen (1845) : deux versions sur Google  
[http://fr.wikisource.org/wiki-La\\_Bergère\\_et\\_le\\_ramoneur](http://fr.wikisource.org/wiki-La_Bergère_et_le_ramoneur)  
[http://fr.wikisource.org/wiki-La\\_Bergère\\_et\\_le\\_ramoneur\\_\(Andersen-Soldi\)](http://fr.wikisource.org/wiki-La_Bergère_et_le_ramoneur_(Andersen-Soldi))  
comparer les deux versions, retrouver le schéma narratif, les caractéristiques du conte (adjuvants, opposants, etc ...)

**Comparer le texte et le film** : quels choix ont été faits pour l'adaptation ?

différence de personnages, l'oiseau est le véritable héros du film, porteur d'un message de paix et de liberté, mais n'existe pas chez Andersen, ni le roi d'ailleurs mais il existe son équivalent avec un nom à rallonge.

Les personnages sont très "duels, ambivalents".

La morale finale est influencée par Prévert : passage de l'utopie du 19<sup>e</sup> siècle à la dimension libertaire du mouvement surréaliste.

Le conte a en fait été complètement transformé par Prévert et Grimault :

enrichissement par l'humanisation des jouets, le "thème amoureux " et l'ordre de destruction général qui prend un sens particulier dans le contexte de l'après-guerre.

Repérer la construction du film : flash-back

## Quelques propositions d'activités

<http://www.objectif-cinema.com-horschamps-098.php>

[http://pedagogie.ac-toulouse.fr-ecoleetcinema31-films-roi\\_oiseau-roi.pdf](http://pedagogie.ac-toulouse.fr-ecoleetcinema31-films-roi_oiseau-roi.pdf)

### **B - jeux de langue et mots de Prévert, lien avec son univers**

Travailler l'énumération du liftier dans l'ascenseur, l'inventaire sur le mode de Prévert  
Cf d'autres poèmes où se trouvent des énumérations :

Ex : *Cortège*

Le thème de l'oiseau et de la liberté est cher à Prévert et se retrouve dans plusieurs poésies :

Dans *Paroles* :

Pour faire le portrait d'un oiseau

Le chat et l'oiseau

Les oiseaux du souci

Chanson de l'oiseleur

Au hasard des oiseaux

Salut à l'oiseau

Le gardien de phare aimait trop les oiseaux

### **C - Travail sur le script**

<http://marnie.alfred.free.fr->

p 1 du script :

Qu'est-ce que c'est comme type de texte ? A quoi sert-il ?

Il décrit le décor, le personnage, ses paroles, le mouvement de caméra, la description des actions, des bruits, ...

Lire et faire dessiner aux élèves les éléments donnés dans la p.1 (--> sorte de storyboard)

Puis comparer le script et le passage du dessin animé correspondant.

2<sup>e</sup> étape : en sens inverse : prendre un extrait du film et en écrire le script à 2 : proposition d'extrait

« voix (homme en noir) » p 3 jusqu'à « Le roi s'éloigne en jouant avec son chien et la perruque du peintre » p 4 du script.

### **D - Arts plastiques**

Construire un monde vertical. Soumettre le « comment » à la classe ?

Quels matériaux, quelles fixations, quelle décoration ?

Recherche documentaire sur différents styles architecturaux cf liste Ministère

Travail sur la structure et l'habillage cf autre document IO C3

## Quelques propositions d'activités

Montrer les collages de Prévert et ouvrir sur le travail des Surréalistes. (collages, cadavres exquis, frottages, empreintes...)

### E - éducation à la citoyenneté

Débat réglé : thèmes : le pouvoir, l'asservissement, la liberté

#### **5 - liens avec des références culturelles : (présentes dans Google images)**

Paysages d'Yves Tanguy, couleurs, paysages autour du château, tombe de la femelle de l'oiseau

#### **Eléments d'architecture :**

temples grecs et frontons,

villes de la Renaissance peintes par Lorenzetti par exemple Fresque d'Ambrogio

Lorenzetti, *Les effets du bon gouvernement*, Sienne, 1338-1339,

villes et places dans les peintures de De Chirico

ville dans *Métropolis* de Friz Lang mais aussi dans l'anime de Rintaro d'après le manga éponyme d'Osamu Tezuka, 2001

#### **Représentations du pouvoir :**

Peintures de Louis XIV par Rigaud

Louis XIV à cheval

Philippe IV de Vélasquez ,...

Picasso

*Vénus sortie des eaux* de Boticelli

*La fontaine* d'Ingres

*Le penseur* de Rodin

Escher pour les escaliers

Références à Hergé avec Dupond-Dupont

King-Kong ...

#### **Références :**

TDC le film d'animation n° 834 30 avril 2002

TDC Le roi et l'oiseau 1975