

Le Petit Roi et autres contes

Contes hongrois en 5 courts-métrages, 2012, 41 mn.



I. AVANT LA PROJECTION

- Travail sur le titre
- Travail sur l'affiche : que représente-t-elle, qu'est ce que cela suggère ? (C'est l'histoire des trois frères). Quelles sont les couleurs utilisées ? Quels personnages voit-on tout en bas ?
- Rappel des consignes pour le bon déroulement de la séance.

II. LES CINQ CONTES

Laissez-vous guider par le plus petit des hommes devenu Roi ! Voici un petit tour d'horizon des contes et légendes de Hongrie, remplis de mystère, d'ensorcellement, de ruse, de courage et de bien d'autres histoires magiques

1. Le Veau d'or – 8 minutes

Un Roi bien décidé à marier ses enfants envoie sa fille et son fils sur les routes du royaume à la recherche de leurs bien-aimés. Le chemin est long et semé d'embûches... réussiront-ils, l'un comme l'autre, à trouver l'amour ?

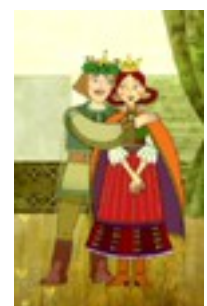
A) Histoire détaillée : Récit en voix off.

Il était une fois un roi et une reine qui avait deux beaux enfants : un garçon et une fille. Le roi les envoie rechercher une épouse et un époux. Ils répondent qu'ils n'épouseront personne car il n'existe aucune personne qui leur convienne dans leur royaume. Le roi, fâché, les envoie dans le monde. Ils marchent, marchent et, fatigués, ils se reposent sous un arbre. La jeune fille se réveille et raconte à son frère que les feuilles de l'arbre sont magiques et que l'eau de la rivière a également des pouvoirs. Ils remplissent leur sac avec des feuilles et prennent de l'eau dans leur gourde. Ils se remettent en route et arrivent dans un pays où tout le monde pleure. Le fils du roi est très malade et personne ne peut le guérir. Le frère et la sœur se font passer pour des médecins et entrent dans le palais. La fille frotte le front du malade avec des feuilles et le frère lui a fait boire de l'eau et le fils du roi a été guéri. Il a invité la jeune fille à rester avec lui et lui a demandé d'être sa femme. Le frère est reparti sur les chemins. Il arrive à une ville où des battements de tambour disent que celui qui devinera les marques sous le bras gauche de la fille du roi, l'épousera. Le jeune homme se demande comment il trouvera. Un forgeron lui propose de construire un veau d'or dans lequel il se cachera (cf. la technique du cheval de Troie). Le veau d'or, avec le jeune homme à l'intérieur, est placé au centre de la foire. La princesse le voit et demande à son père de l'acheter pour l'installer dans sa chambre. La nuit, le jeune homme sort du veau d'or quand la princesse dort et il voit les signes sous le bras gauche : soleil, étoiles et lune. Il rit fort et cela réveille la princesse et ils tombent amoureux. La jeune fille casse une oreille du veau d'or et demande à son père de le ramener chez le forgeron. Le lendemain matin, le veau d'or retourne chez le forgeron et le jeune homme en sort. Il se rend ensuite au palais. Il demande au roi un délai de trois jours pour deviner les signes que porte la princesse sous le bras. Il fait semblant de réfléchir. Puis il donne la bonne réponse au roi, qui, en retour lui donne sa fille en mariage ainsi que tout son royaume. Ils organisent un grand mariage où tous furent invités.

B) Pistes d'exploitation



Les principaux personnages : les décrire



L'histoire commence par présenter un roi et une reine et leurs deux enfants : il était une fois... Ensuite, on suit les aventures des enfants et la rencontre de leurs conjoints. La jeune fille guérit un prince malade. Le jeune homme doit deviner les signes placés sous le bras gauche de la princesse. Tout se terminera par deux mariages.

👉 Le conte :

- Le récit commence par il était une fois...

On peut comparer avec un conte connu.

- Au cours de leur aventure, les deux jeunes gens sont aidés par des objets : feuilles de l'arbre et eau possédant des pouvoirs magiques pour guérir le prince ; puis veau d'or dans lequel se cache le fils du roi.

Raconter ce qui se passe dans les 2 épisodes.

1. La guérison du fils de roi

Lorsque les deux enfants du roi partent, ils marchent longtemps. Comme ils sont fatigués, ils dorment sous un arbre et la jeune fille fait un rêve : remarquer la manière dont on voit son rêve.

Ils emportent des feuilles de l'arbre et de l'eau du ruisseau qui ont le pouvoir de guérir. Ils s'en servent pour soigner le prince malade de l'autre royaume.



2. La devinette

Un roi promet en mariage sa fille à celui qui découvrira les signes placés sous son bras gauche. Le jeune homme cherche comment il pourra savoir. Un forgeron lui propose de lui construire un veau d'or creux. Ainsi, il pourra entrer dans la chambre de la fille du roi et observer les signes quand elle dort.

Le veau d'or fait référence à l'histoire du cheval de Troie : rechercher cette histoire.



Le “cheval de Troie” : *L'Illiade et l'Odyssee* d'Homère retracent des épisodes de la légende née de la guerre menée par un roi de Mycènes contre Troie. Au cours de cette guerre, une ruse permit aux Grecs de prendre Troie : faisant semblant de lever le siège de la ville, ils laissent sur le rivage, en offrande aux dieux, un grand cheval de bois, le “cheval de Troie” à l'intérieur duquel se dissimulent les meilleurs guerriers grecs en armes. Les Troyens font entrer le cheval dans la ville et, la nuit, les guerriers sortent et ouvrent les portes de la ville à l'armée. Troie sera prise et incendiée. De nombreuses représentations du “cheval de Troie” existent.



Ci-contre, le cheval de Troie du Lycée Gaston Lénard à Laval.

- Imaginer une suite

👉 Les châteaux : comparer leur aspect...

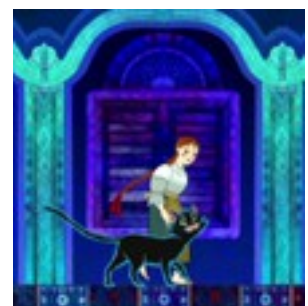


2. Le Château maudit – 8 minutes

Il était une fois... un merveilleux château, aussi grand que beau ! Un jour, le roi décide de le vendre et c'est à une jeune fille pauvre. Dès la première nuit passée dans ce palais, celle-ci rencontre un mystérieux chat noir... mais qui est-il donc ?

A) Histoire détaillée :

Il était une fois une vieille femme très pauvre, habitant dans une cabane, qui avait une fille. A sa mort, comme elle n'a rien pu lui donner ; elle lui a conseillé de partir chercher du travail. Elle a bien essayé de mendier, mais les gens lui disaient qu'elle était jeune et qu'elle n'avait qu'à travailler. Elle était paresseuse et préférait rester assise. Elle a passé l'été dans un jardin, puis l'hiver, s'est cachée dans des granges. Elle part à la ville où elle entend que le roi veut vendre son château. Elle est décidée à acheter le château en faisant croire qu'elle a de l'argent. « Mon château a autant de fenêtres que de jours de l'année, autant de portes que de semaines, autant de pièces que de mois dans l'année. J'en demande autant d'argent que de jours dans l'année : 365 pièces d'or » dit le roi. Elle répond que des personnes lui doivent de l'argent. Il lui accorde un délai de 365 jours et lui remet les clefs. Elle visite les 12 chambres, ferme la porte d'entrée et installe sa couverture par terre pour dormir. Elle entend alors un chat miauler, va ouvrir la porte et installe le chat à côté d'elle. Le lendemain, le chat n'est plus là et la fille se demande comment il a pu sortir car toutes les portes étaient fermées. Le lendemain, elle l'interroge et le chat se contente de lui donner un diamant et il en sera de même tous les jours pendant 3 semaines. La fille veut vraiment savoir par où il passe. Aussi, le soir, elle fait semblant de dormir et voit le chat taper du pied et ouvrir la porte



d'entrée. Puis il longe un long couloir et retape du pied devant la dernière porte qui s'ouvre à son tour. La fille a suivi le chat. Il est descendu par un escalier et est arrivé dans un jardin bordé d'arbres. La fille casse une branche comme preuve de son passage. Soudain, elle entend de la musique. Le chat s'est arrêté, il s'est roulé par terre et il s'est transformé en prince. Il a dansé. La fille est retournée se coucher. Lorsque le chat est revenu le matin, la fille lui a dit qu'elle était au courant de tout. Le chat a poussé un cri et il s'est transformé en prince. Il lui explique qu'il devait vivre dans la peau d'un chat jusqu'à ce qu'une jeune fille découvre son secret. Il lui dit qu'elle pourra payer le château avec les diamants. Ils se marièrent et ils vécurent heureux très très longtemps.

B) Pistes d'exploitation :

🔑 Reconstituer l'histoire et retrouver les principaux personnages le roi, la jeune fille, le prince transformé en chat.



🔑 Montrer que c'est un conte et que des objets jouent un rôle : diamants, pièces d'or...

3. Le Joueur de flûte – 7 minutes 06

Le royaume est inconsolable : la jeune princesse est malade, et aucun médecin n'arrive à trouver un remède pour la soigner ! Le Roi offrira la main de sa fille à la personne qui y parviendra. Un jeune berger va tenter sa chance, à l'aide de sa flûte et de son agneau aux pouvoirs magiques...

A) Histoire détaillée :

Il était une fois un homme très pauvre qui avait un fils. Quand il a été grand, il l'envoya travailler dans un autre pays. Il se fait embaucher pour garder des moutons. L'homme lui donne alors une flûte. Il a joué de la flûte toute la journée en gardant les moutons. Le mouton à poils d'or danse. Le patron étant content, le garçon a demandé comme salaire cet agneau. Le maître y consent. Une année s'écoule. Le garçon repart avec l'agneau. Il s'arrête dans une ferme où une fille convoite l'agneau. A minuit, elle veut se saisir de l'agneau, mais ses mains restent collées dessus. Il repart avec la fille collée à l'agneau. Une boulangère arrive avec une pelle, elle est à son tour collée. Puis se rajoutent successivement un moine, un



cavalier et son cheval, un marchand de tapis, un cordonnier. Ils arrivent à une ville où tout le monde est vêtu de noir. Le jeune garçon apprend que la fille du roi est malade, mais que si quelqu'un la fait rire, elle guérira. Le roi annonce que celui qui la fera rire l'épousera et qu'il lui donnera la moitié de son royaume. Lorsque le garçon a commencé à jouer de la flûte, la fille du roi a ri en voyant la farandole collée et elle a dansé aussi. L'agneau a libéré tout le monde et ils ont dansé chacun de leur côté. Le roi a marié les deux jeunes gens, a fait des autres personnages : des courtisans, un archevêque, une boulangère et une servante. La fête du mariage a duré jusqu'à ce que les cordes des violons cassent.

B) Pistes d'exploitation :

☞ Reconstituer l'histoire et retrouver les principaux personnages le jeune homme pauvre qui devient berger, le roi, la jeune fille, les personnages qui font la farandole...



☞ Montrer que c'est un conte et que des objets jouent un rôle : la flûte, l'agneau aux poils d'or qui a des pouvoirs magiques...

☞ Comparer avec le conte de Grimm « L'oeie d'or ».



4. Les Trois frères – 8 minutes

Trois jeunes hommes se voient confier des tâches par leur père qui souhaite les voir devenir indépendants. Martin, contrairement à ses deux aînés, va recevoir le soutien surprenant... d'une grenouille !

A- Histoire détaillée :

Il était une fois un homme qui avait trois fils dont le plus jeune s'appelait Martin. Il leur dit qu'ils sont en âge d'aller chercher du travail et qu'ils reviennent dans un an avec de beaux vêtements. Les fils se mettent en route et ils arrivent devant un arbre au pied duquel partent trois chemins. Martin marche longtemps et arrive dans une forêt profonde où une grenouille lui barre la route. Elle lui propose un travail : couper du bois tous les jours, la mettre au lit le soir et la réveiller le matin. Pour le récompenser, la grenouille lui dit de se choisir un beau vêtement. Les trois frères se retrouvent. L'habit de Martin est le plus beau. Ils restent chez leur père un moment, puis, le père les envoie de nouveau travailler en demandant qu'ils rapportent du vin. Artin retourne travailler pour la grenouille. En récompense, il obtient une bouteille de vin. Ses deux frères ont rapporté un tonneau chacun. Mais Martin a pu remplir un gros tonneau car sa bouteille ne se vidait pas. Après s'être reposés chez leur père, ce dernier les envoie à présent chercher une épouse. La grenouille demande à Martin de couper 3 fois plus de bois. Il en a fait un haut tas au sommet duquel il a déposé la grenouille. Elle lui a demandé d'aller chercher un balai, puis de mettre le



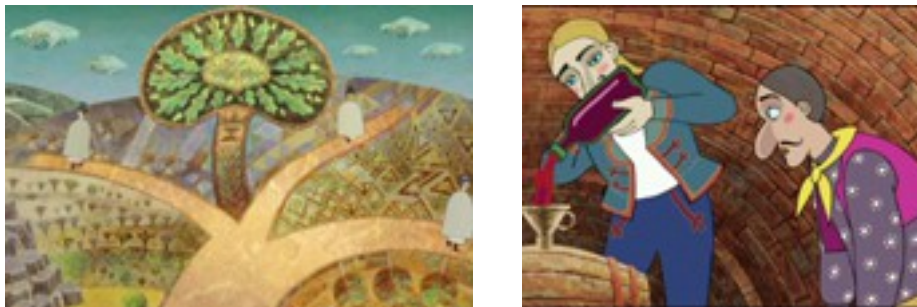
feu au tas de bois. Elle lui explique que sortiront alors des tas de grenouilles qu'il devra remettre dans le feu. A la fin, il ne reste qu'un tas de cendres. Martin se couche alors en pleurant. Il fait alors un drôle de rêve. Au réveil, il trouve une jolie fille au pied de son lit : elle était obligée de vivre en grenouille tant qu'elle n'avait pas trouvé quelqu'un qui veuille bien faire tout ce qu'elle souhaitait. Ils arrivent en carrosse chez le père de Martin. Martin donne trois sacs d'or à chaque frère et il épouse sa princesse.

B) Pistes d'exploitation :

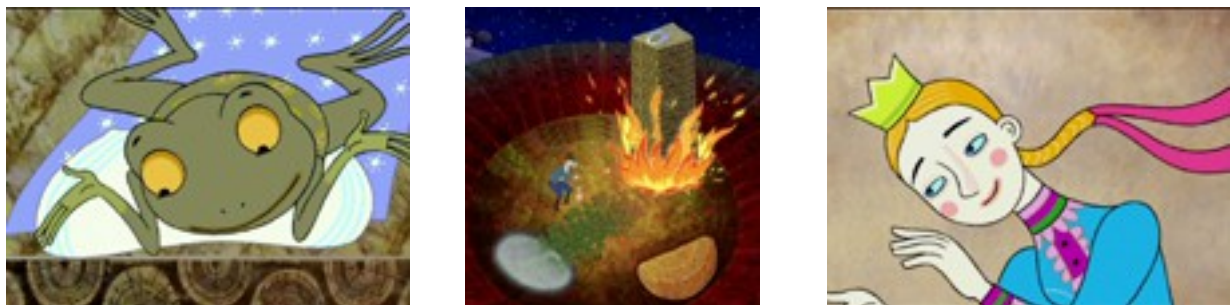
☞ Reconstituer l'histoire et retrouver les principaux personnages le père, les trois fils, la princesse transformée en grenouille ...



☞ Montrer que c'est un conte et que des objets jouent un rôle : l'arbre qui marque la séparation des trois chemins ; la bouteille de vin qui ne se vide pas...



☞ Comparer avec un autre conte où il est question d'une grenouille ou d'un crapaud qu'il faut embrasser pour retrouver un prince... Dans le film d'animation « La princesse et la grenouille », ce n'est pas ce qui se passe.



5. Le Petit Roi – 8 minutes

Une princesse inconsolable, ne cesse de pleurer, car elle est boiteuse... Le Roi offre la moitié de son royaume à celui qui la guérira de son handicap.

Le petit Janko se présente alors pour accomplir cette merveilleuse mission.

A) Histoire détaillée :

Il était une fois un roi dont la fille était boiteuse et elle ne trouvait pas de prétendants. Le roi promet de donner sa fille en mariage à celui qui la guérira. Janko le petit décide de tenter sa chance. En chemin, il rencontre une vieille femme qui porte du bois et il lui propose de le porter à sa place et de le ranger. Pour le remercier, la vieille lui révèle qu'il doit aller au sommet du mont de verre prendre la clochette en or d'un agneau. S'il fait tinter 3 fois la clochette, la princesse sera guérie. Pour y aller, il doit prendre le cheval du roi des géants. Il arrive au château du roi des géants, se faufile dans un trou de la porte et arrive à l'écurie. Mais quand il s'approche, le cheval hennit et le géant arrive. Il ne voit pas Janko qui d'est transformé en puce. Le cheval hennit



une deuxième fois, mais comme le géant ne voit toujours rien, il se fâche après le cheval. Quand Janko fait sa troisième tentative, le géant ne se déplace plus lorsque le cheval hennit et Janko part sur son dos. Le géant le poursuit sur son tigre. Janko arrive au mont de verre, voit le mouton et veut prendre la clochette. Un « bacaras » (diable) apparaît alors qui attrape Janko et lui fait construire un tonneau pour le mettre dedans. Mais Janko se transforme en abeille et pique son ennemi qui tombe dans le tonneau. Janko prend la clochette et se rend sous la fenêtre de la princesse. Quand il fait sonner 3 fois la clochette, les arbres, la cour puis la princesse, tous se mettent à danser. Elle est

guérie. Le roi donne sa fille et sa couronne à Janko mais le géant arrive et il avale toute la cour et les maisons. Janko fait venir 250 araignées pour immobiliser les mains et les pieds du géant ; il saute sur son ventre qui s'ouvre en libérant tout le monde. 99 tailleurs viennent le recoudre. La fête peut commencer. Le géant a mangé trois bœufs. Janko le petit est devenu un grand roi.

B) Pistes d'exploitation :

🔑 Reconstituer l'histoire et retrouver les principaux personnages le père, la princesse boiteuse qui pleure tout le temps, le petit Jenko, la vieille femme qui est une sorcière, le géant qui peut être comparé à un ogre, le diable, le cheval ailé... La guérison de la princesse fait intervenir un objet magique: une clochette.



- ☞ Repérer les différents lieux : le château du roi et de la princesse, la forêt, le château du géant, l'écurie, la montagne (le mont de verre)...
- ☞ Montrer que c'est un conte et un parcours initiatique pour Jenko.
- ☞ Repérer les pouvoirs magiques de Jenko qui peut se transformer en puce, en abeille... ; l'intervention de la sorcière, le cheval ailé...

III. L'ensemble des histoires

A) Biographie des réalisateurs :

- Lajos Nagy : Après avoir débuté ses études supérieures à l'Université des Arts Graphiques du Collège des Beaux-Arts à Cluj-Napoca (Roumanie), Lajos Nagy intègre la Caragiale College of Theater and Cinematography de Bucarest pour se spécialiser dans la réalisation cinématographique. Entre 1981 et 1987, il travaille au Studio Animafilm à Bucarest. Depuis 1989, il vit en Hongrie et travaille pour le Studio Keckemét, producteur du film Le Petit Roi et autres contes. Lajos Nagy a réalisé 4 courts-métrages de ce programme : Le Veau d'or, Le Château maudit, Le Joueur de flûte et Le Petit Roi.

- Jacques Combe : Après avoir été comédien et formateur pour le théâtre, Jacques Combe s'oriente dans le domaine du conte et des arts de la parole. Il suit le premier « Labo de recherche » de la Maison du Conte à Chevilly-Larue, dirigé par Abbi Patrix, et se forme auprès des plus grands noms du conte : Muriel Bloch, Praline Gay Para, Catherine Zarcate, Michel Hindenoch, Pépito Matéo, Didier Kowarsky,... Jacques Combe s'intéresse particulièrement dans ses spectacles aux récits de vie, à la quête des origines, mêlant contes traditionnels et récits de vie personnels. Avec un registre parfois autobiographique, il sait rester pudique en évoquant les relations parents /enfants à travers ses créations, et émeut par sa douceur et sa justesse face aux histoires qu'il déroule et transcende. Il participe régulièrement à des projets de collecte de récits de vie et de faits divers. Il anime aussi, depuis plusieurs années, des stages et ateliers sur le thème du conte, en direction de divers publics. En 2013, il travaille avec Vincent Comte (joueur de Hang) sur La Mort bredouille, une nouvelle création jeune public. Ses créations : Vétérans (2008) - Corpus Mater(s) (2009) - Territoire, terre d'histoires (2010).

- Maria Horvath a étudié à la Vocational Middle School of Arts de Pécs, en Hongrie. En 1971, elle rejoint le studio Kecskemét qui ouvre alors ses portes. Elle reçoit le prix Béla Balázs en 1990, prestigieuse récompense en Hongrie décernée dans le domaine du cinéma. Elle souhaite, par le biais de ses films, mêler à la fois poésie et animation. Maria Horváth a réalisé, dans ce programme, le court-métrage Les Trois frères.

B) Pistes :

- Les histoires :

Comparer les personnages, les lieux, les objets.

Inventer une suite aux histoires.

Montrer la structure d'un conte. Un conte est un récit d'évènements, qui peuvent être réels ou imaginaires, ancrés dans la mythologie et les légendes, ou bien encore dans la vie de tous les jours.

Comparer avec d'autres contes connus.

- Les techniques d'animation :

Comparer le graphisme, les décors...

* **Réaliser un dessin animé** :

Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites.

Pour faciliter le travail des animateurs et ne pas changer l'aspect d'un personnage, des dessins sont réalisés le représentant de face, de profil, de trois-quart, de dos, en entier ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des feuilles de model-sheet .

Les maquettistes dessinent alors au crayon le décor de chaque plan du film en fonction de l'animation des personnages. Ces dessins serviront de base aux décorateurs pour la création des décors. Le décor est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache.

L'animation est réalisée par différentes équipes : l'animateur esquisse au crayon les positions extrêmes du mouvement, des intervallistes comblent les espaces entre chaque dessin en suivant les indications de l'animateur. Plusieurs animateurs interviennent dans un même dessin animé.

Les dessins sont ensuite tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rhodoïd transparentes ou cellulos (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulo en utilisant de la gouache acrylique. Aujourd'hui, peu de studios utilisent cette technique. Les dessins sont scannés dans l'ordinateur, puis mis en couleurs dans un logiciel spécifique.

La prise de vues : elle se fait sous caméra verticale qui filme les celluloses posés sur le décor, image par image, avec parfois, en plus, des effets spéciaux. Il est possible de superposer plusieurs celluloses. Les dialogues, les bruitages et la musique sont ensuite mixés à l'image au moment du montage final.

Le film est vérifié sur une table de montage.

* **Autres ressources de l'animation** :

Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet.

On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des découpages, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

- L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra.

On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes...

- L'animation par ordinateur : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

* Exercices pratiques :

☞ Parler de l'animation : on peut projeter un court extrait d'un film d'animation et faire réfléchir les enfants. Pourquoi de la pâte à modeler ou des dessins bougent-ils ? On voit qu'il y a un rapport avec un écran sur lequel les images sont projetées et donc les yeux. On peut leur parler de la persistance rétinienne (plus ou moins simplement selon le niveau) et leur faire comprendre que le mouvement est une illusion d'optique : on voit une succession d'images fixes qui donne une impression de mouvement.

☞ Faire construire un folioscope (ou « flip book »):

Distribuez aux élèves des feuilles (5cm sur 10, au minimum 12 feuilles ou un petit bloc de « post-it » ou un petit carnet à reliure collée) sur lesquelles on leur demande de dessiner (dans la partie droite de la feuille pour que les dessins soient toujours visibles pendant la manipulation). Chaque dessin doit être légèrement différent de celui qui le précède. Assemblés sur un côté, il ne reste plus qu'à faire défiler les dessins avec le pouce, à des vitesses différentes pour voir ce qui se produit. Si le rythme est d'environ 24 feuilles par seconde, le cerveau interprétera le défilement des images comme un mouvement.

On peut également construire un personnage en pâte à modeler (silhouette simple) et le photographier en modifiant, entre chaque photo, un détail : par exemple, il penche la tête de plus en plus puis la relève. Lorsque les photos sont développées, on les superpose dans l'ordre des prises de vue. En les tenant sur un côté, on les fait tourner rapidement (comme le bloc dans l'exemple précédent) et on a l'illusion du mouvement.

IV. RESSOURCES :

- www.cinema-public-films.com

Activités dans le dossier de presse : jeu des 7 erreurs et labyrinthe.

Activités dans le document pédagogique à télécharger : questionnaires à plusieurs questions pour reconstituer les histoires, coloriages, mots codés ...

Atelier à télécharger : jeu de cartes à découper et à coller qui présente des personnages, des lieux ou des objets qu'il faut resituer dans les histoires

Dossier réalisé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Août 2013.