

TRNKOVA

LE JARDIN
de Jiří Trnka II

www.zahrada2.cz



L'ÉLEPHANTOGRAPH

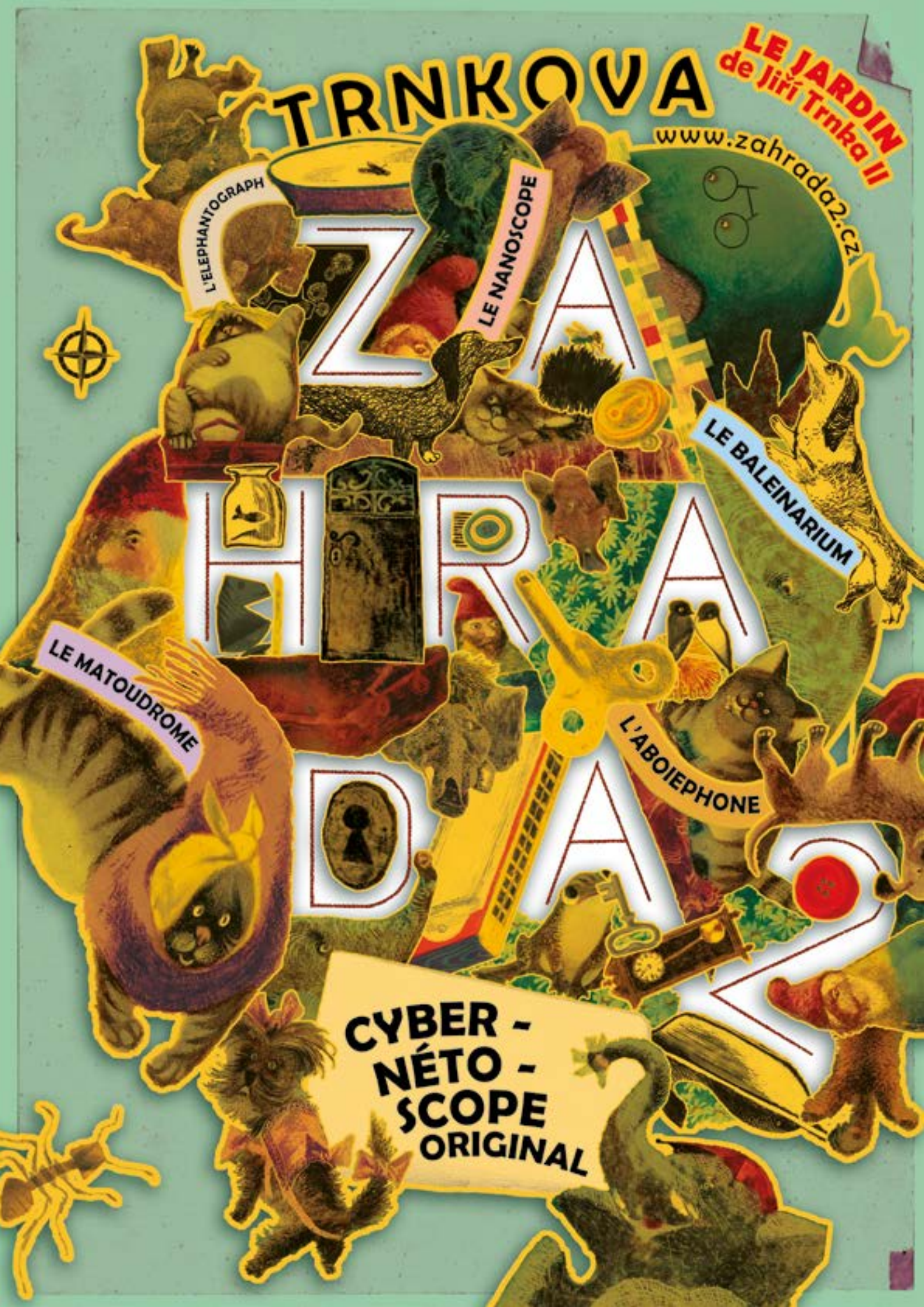
LE NANOSCOPE

LE BALEINARIUM

LE MATOUDROME

L'ABOIEPHONE

CYBER -
NÉTO -
SCOPE
ORIGINAL



LE JARDIN DE JIŘÍ TRNKA II

CONCEPT DE L'EXPOSITION

(auteurs : Jan Trnka, Matyáš Trnka, 2016)



Le projet « Le jardin de Jiří Trnka II » a pour ambition de faire revivre l'ouvrage le plus connu et le plus réussi de Jiří Trnka, « Le jardin ». Ce livre, où cinq petits garçons découvrent sur le chemin de l'école un vieux jardin où ils vivent toute une série de rencontres inattendues et d'aventures joyeuses, n'est pas seulement distrayant, mais également une vraie source d'inspiration. Il a été réédité plus de vingt fois en République tchèque et à l'étranger, mais a également été plusieurs fois adapté au théâtre ou à l'écran grâce à un film d'animation en cinq parties. Ce projet présente le Jardin sous forme d'une installation multimédia à destination des musées, des galeries et autres espaces d'exposition. Comme le suggère le sous-titre « cybernétoscope original », il ne s'agit pas d'une exposition dans le sens traditionnel du terme. Les auteurs à l'origine du scénario et du projet artistique respectent totalement l'auteur du livre, tout en gardant à l'esprit que le simple transfert mécanique et visuel des personnages du livre dans l'espace d'exposition ne parviendrait pas à satisfaire la jeune génération actuelle. Ils ont donc complété et développé, à l'aide des technologies modernes, l'histoire des personnages principaux afin de mieux faire ressortir les qualités artistiques et littéraires du récit. L'accent est mis sur l'aspect interactif, attractif, ainsi que sur l'action, avec de nombreuses animations et effets audiovisuels. Mais même ceux qui connaissent et aiment

la version originale du Jardin de Trnka ne devraient pas être déçus. Bien au contraire. Ils y rencontreront tous les personnages principaux du livre : le nain de jardin en plâtre, le matou malveillant, les braves éléphants, la baleine érudite et la meute de chiens chantants. Les seuls qu'ils ne rencontreront pas sont les cinq jeunes héros. En effet, ce sont les visiteurs eux-mêmes qui endosseront ces rôles. Les jeunes garçons (et filles), les grands, comme leurs parents et grands-parents, deviendront ces héros le temps de la visite de l'exposition.

Le projet « Le jardin de Jiří Trnka 2 » est né grâce au soutien de Plzeň 2015, Ville européenne de la culture. C'est donc à Plzeň qu'il a été présenté pour la première fois en janvier 2015. Après cette première exposition, vue par plus de 20 000 personnes en trois mois, elle a été une nouvelle fois présentée dans l'espace de la Sladovna à Písek (20 000 visiteurs en quatre mois) et à la Malostranská Beseda de Prague, récoltant à nouveau les faveurs du public (plus de 25 000 visiteurs). En trois ans, depuis la naissance du projet, ont vu le jour dans le cadre de l'exposition de nombreuses nouveautés décrites ci-dessous. Grâce à ses trois réalisations dans différents environnements, le projet a gagné en variabilité et en même temps en stabilité en termes d'exploitation. Le projet a été nommé pour le prix ARAS (Association des réalisateurs et scénaristes) pour la partie audiovisuelle.

Objectifs du projet :

- faire revivre l'œuvre de Trnka, sa poésie et sa virtuosité artistique
- développer l'imagination des enfants, former leur goût de manière ludique
- créer un espace où l'implication active des enfants est indispensable. Ce n'est qu'avec eux que vit le Jardin !
- public visé : les groupes d'enfants de 4 à 13 ans, les familles, les écoles maternelles et primaires

Présentation web du projet:

www.zahrada2.cz

Extrait vidéo:

<http://vimeo.com/84570757>

Mot de passe:

2015

reportage vidéo (tchèque):

<https://www.youtube.com/watch?v=rapz1dJcobl>



LE JARDIN – ENVIRONNEMENT

situation:

Après que le visiteur a franchi la « porte », il se retrouve dans un jardin oublié plein de recoins secrets et d'objets insolites. Une grande écrevisse en chocolat dans du papier aluminium pend des cieux par un hameçon et c'est avec lui que les garçons essayent d'attraper le matou. Non loin de là, sur une petite butte fleurie, se trouve un nain en plâtre. Tout comme les autres objets, il a l'air énorme, mais ce n'est qu'une impression. En réalité, c'est le visiteur de l'exposition qui a rapetissé. L'aventure peut commencer...

remarque technique:

L'illusion du Jardin est créée grâce à des buissons et des arbres stylisés et des murs peints des deux côtés. Grâce à ces éléments, notamment aux murs, il est possible de segmenter l'espace en fonction des besoins et de la configuration du lieu. Il est possible par exemple de construire un labyrinthe à une voie depuis l'entrée jusqu'à la sortie, de créer un circuit ramenant à l'entrée et ainsi de suite. Le mur se compose de différents éléments. Chaque élément est composé d'une plaque pendue entre deux colonnes tridimensionnelles qui en assurent la stabilité. Le sol est partiellement recouvert d'herbe artificielle qui atténue le bruit des pas. Autre élément important qui complète l'atmosphère du jardin, l'illumination de type théâtral qui nécessite d'obscurcir les fenêtres. Grâce à sa large variabilité, il est possible de réaliser ce projet dans presque n'importe quel espace, dans une grande pièce ou dans plusieurs petites, dans des espaces de type cave ou même grenier... La surface idéale nécessaire tourne autour de 600m², et doit être au moins de 300 m².



LES LIVRES – DES GUIDES

Nous appelons « livres » les grands écriteaux recto-verso qui imitent le livre original du Jardin. Ce livre a été plusieurs fois agrandi, répliqué et est à chaque fois ouvert à une autre page. Il y a en tout dix livres-écriteaux, installés en divers endroits : le premier juste avant l'entrée dans l'espace d'exposition. Ils ont plusieurs fonctions. Ils rapprochent le visiteur des illustrations d'origine de Trnka. Grâce à un court texte, ils lui font découvrir l'histoire. Ils le guident à travers l'espace d'exposition en direction des différentes attractions. Et si les visiteurs ne savent pas quoi faire, ils lui indiquent comment faire marcher ces attractions (par exemple, comment réveiller le matou qui dort dans son tonneau).



LES ATTRACTIONS

Nous appelons « attractions » les installations-clés qui forment la base de l'exposition et en même temps présentent les principaux personnages du livre, le nain, le matou, les éléphants, la baleine, etc. Il y a en tout huit attractions de ce type et leurs appellations pseudo-professionnelles indiquent avec humour qu'il s'agit là d'engins sérieux pour s'amuser. Ces inventions sont une combinaison innovante d'éléments matériels, audiovisuels et interactifs. L'accent est mis sur le juste équilibre entre la stimulation tant physique qu'intellectuelle de l'enfant et sur la stimulation des sens. Dans le cas du Matoudrome, la vigueur et l'habileté, dans celui de l'Aboiephone, l'ouïe, dans celui du Doigt-marcheur, le toucher et le sens de l'orientation, et ainsi de suite.

remarque technique

Les visiteurs de l'exposition rencontrent les habitants du Jardin dans le même ordre que le lecteur du livre, mais si l'espace choisi l'exige, l'ordre peut être modifié sans pour autant perturber le fil de l'histoire.

1



LE DOIGT-MARCHEUR

situation:

Le doigt-marcheur est une carte stylisée du Jardin, sous forme d'un vaste labyrinthe, installé à la verticale, et où il est possible de se promener avec ses doigts. Cette promenade est enrichie d'un aspect ludique. L'objectif est de trouver, dans le temps imparti, le bon chemin menant à cinq images lumineuses représentant les différents habitants du jardin. Pour y parvenir, il faut un peu d'habileté et un bon sens de l'orientation. Ce n'est pas si simple, car si l'on emprunte le mauvais chemin, le matou peut soudain surgir de manière impromptue, ou le doigt peut se « noyer » dans le lac sur la route menant à la baleine, etc.

remarque technique:

Le doigt-marcheur est un simulateur amusant, où l'enfant peut essayer de retrouver les différents héros du livre, avant même de les voir en vrai. C'est pour cette raison qu'il est installé tout de suite après l'entrée dans l'espace d'exposition, ou si l'espace le permet, juste avant.



2.

LE CIELOSCOPE

situace:

Le visiteur se retrouve dans l'ombre d'immenses arbres. L'atmosphère est tranquille, agréable, un peu paresseuse comme à la fin d'une journée d'été ensoleillée. Dans le jardin bourdonnent des insectes, la cime des arbres bruit au rythme d'une brise légère. Le visiteur s'assied ou s'allonge dans l'herbe, et entre les branches des grands arbres, regarde l'azur du ciel, le disque solaire, seulement perturbé par le passage de quelques nuages : des moutons, des oiseaux, un papillon, une libellule, un bourdon, un cerf-volant de papier qui passe.

remarque technique:

Au niveau technique, il s'agit d'une vidéo animée et teintée de musique, qui est projetée sur une toile circulaire pendue sous le plafond. Si la hauteur du plafond le permet (environ 4 mètres), elle est projetée directement depuis un projecteur caché dans un des buissons. Si le plafond est trop bas, il est possible de la projeter grâce au reflet d'un miroir (fontaine) qui fait illusion en doublant la distance avec le plafond. Contrairement à d'autres attractions plus actives, cette installation a un caractère reposant, relaxant, sans éléments interactifs.



3.

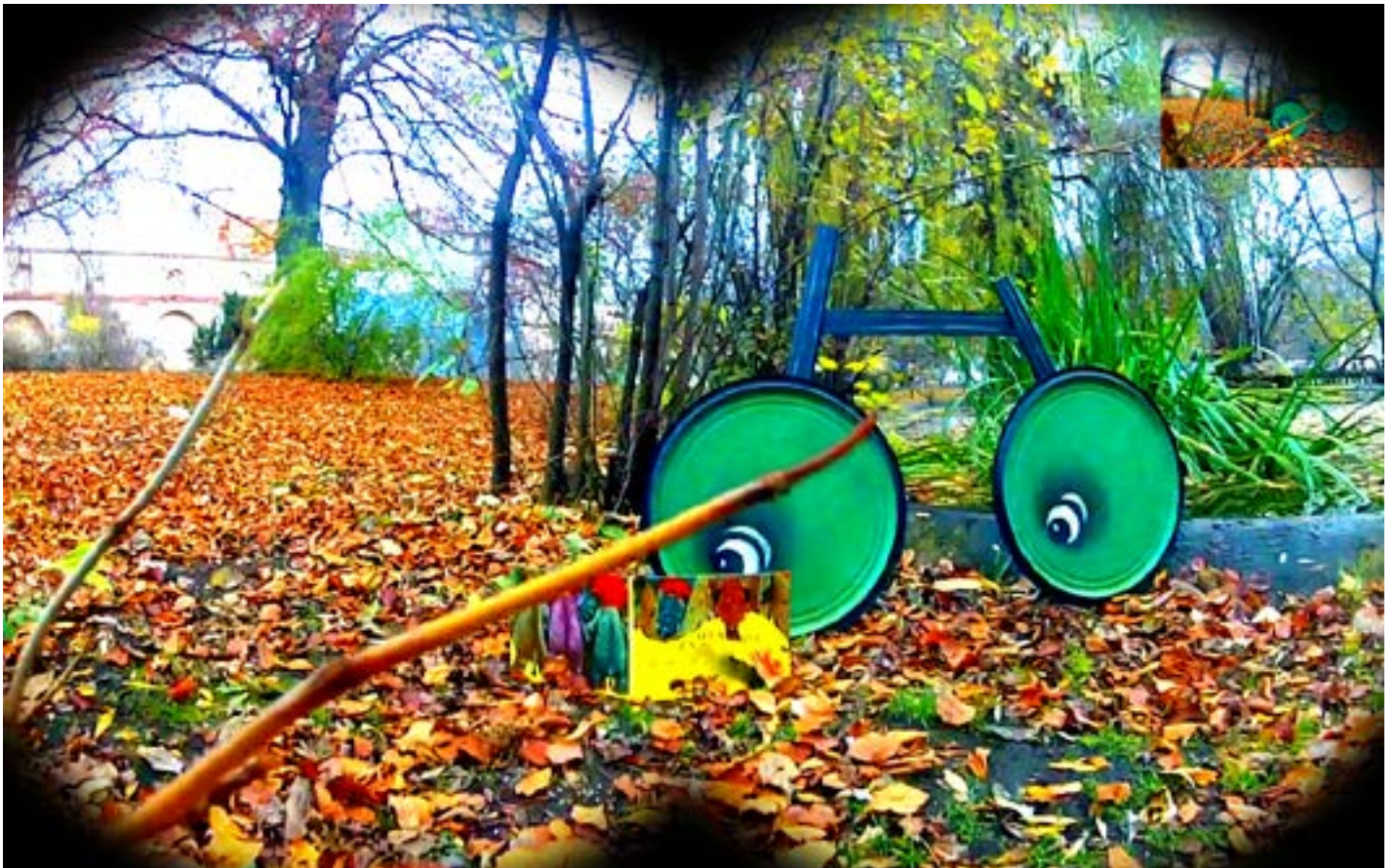
LE NANOSCOPE

situation:

Un grand nain, qui arbore un air de ne pas être là, se trouve sur un petit tertre fleuri. Il est immobile, comme le sont en général les nains de jardin, mais dans sa tête, il rêve de liberté, de mouvement, de vie. Littéralement. Il est possible de rentrer dans le nain par derrière, en montant quelques marches, de regarder dans sa tête et de faire une folle course de nain à travers un jardin non-animé et ailleurs.

remarque technique:

Le rêve du nain est une vidéo cyclique tournée en caméra 3D en environnement réel. Il s'agit d'une course fébrile à travers un vrai jardin où le nain trouve des objets agrandis tirés des illustrations de Trnka : des boutons arrachés, des clés à remontoir, des lunettes de baleine, une petite porte rouillée etc. La poésie de l'image l'emporte ici sur le comique. L'expérience visuelle est intensifiée par la projection du film dans des lunettes stéréoscopiques intégrées à la tête du nain.



4.

LE MATOUDROME

situation:

L'enfant se retrouve en bordure d'un espace ouvert, une clairière, au centre de laquelle se trouvent un vieux tonneau et un matou endormi. Autour, plusieurs tricycles. Après avoir été réveillé par l'enfant, le chat s'assied sur un tricycle et cherche à lui échapper. L'enfant doit poursuivre le matou et l'attraper, soit en tricycle, soit à pied. S'il y parvient, les rôles s'inversent, et le chat se met à son tour à le chasser. Il s'agit d'une paraphrase du classique jeu du loup.

remarque technique:

D'après les retours des enfants, on peut tout-à-fait qualifier cette attraction de jeu d'adrénaline. Il s'agit d'un jeu informatique dont certains éléments s'incarnent dans l'espace d'exposition. Le jardin, le matou et son tricycle sont animés, le tonneau et les tricycles pour les enfants sont réels. C'est un jeu simple et pacifique, mais il exige de l'enfant de l'habileté, de l'agilité et un peu de réflexion. (L'enfant doit comprendre qu'il peut faire rentrer le chat dans le tonneau en criant).

En ce qui concerne l'espace, le Matoudrome est la plus complexe des attractions. Les animations sont projetées au sol par deux projecteurs. La projection occupe environ 6 x 4 mètres de l'espace.



5.

LE MOUCHEOPORT

situation:

A un endroit, l'enfant découvre plusieurs petits casques étranges avec de grands yeux d'insectes. En en enfilant un, il se retrouve dans le monde réel d'une mouche. Sa vision est soudain démultipliée en des dizaines de petits hexagones, sa vision devient monochrome, et il ne cesse d'entendre un bourdonnement qui ressemble de loin à une mélodie.

remarque technique:

La mouche-amie est un « personnage » important du livre. Son but est de découvrir pour les garçons ce qui se joue au théâtre de la ville. Dans le Jardin II, elle n'a plus à remplir cette mission. Le petit casque pour les enfants n'est plus qu'un simulateur amusant de la perception d'une mouche et de sa façon de voir le monde. Malgré cela, ou plutôt grâce à cela, cette attraction est une des préférées des enfants.



6 ●

L'ÉLEPHANTOGRAPHE

situation:

Dans un coin du Jardin, le visiteur se retrouve inopinément dans un vrai théâtre. Son intérieur correspond exactement à l'illustration du livre de Trnka, y compris la scène, les rideaux peints avec leurs paons et les petits sièges numérotés de un à cinq. Si quelqu'un s'assied dans l'un d'entre eux, un gong retentit, le rideau se lève et cinq éléphants arrivent sur scène pour faire le spectacle. Les éléphants ont beau faire de leur mieux, ils sont de biens piètres comédiens. Ils ne cessent de se tromper dans les paroles et démolissent tout autour d'eux. Mais le spectateur, lui, s'amuse bien !

remarque technique:

Le théâtre des éléphants est en réalité une succession de scènes, sketches et gags animés projetés, tout comme la scène elle-même, sur un écran. Contrairement au livre, les éléphants n'interprètent pas « Le petit chaperon au bois dormant », mais plutôt toute une série de sketches inspirés de genres différents, du passé et du présent. Ils parodient des numéros de cirque, de théâtre de marionnettes, des scènes de vieux films, ou de jeux vidéo. Il y a en tout quinze sketches de 30 à 60 secondes chacun. Sans le savoir, le visiteur lance le théâtre des éléphants en s'asseyant sur n'importe lequel des strapontins grâce à un interrupteur caché.



7

L'ABOIEPHONE

situation:

Le visiteur se retrouve dans l'antre stylisée d'un chien, à la belle étoile. Tout autour, de gros os de chien, des jouets, des coussins roses où il est possible de s'asseoir. Un peu plus haut placé se trouve une armoire peinte représentant le gros pavillon d'un vieux gramophone. Les portes de l'armoire sont ouvertes, mais on n'en voit pas l'intérieur qui est dissimulé par des planches, derrière lesquelles clignent les yeux d'un chien à travers les trous laissés par les nœuds du bois. Devant l'armoire se trouve un socle avec un clavier éclairé et un bouton « start ». Dès que le visiteur appuie dessus, les planches se soulèvent et un mécanisme grinçant fait rentrer dans l'armoire huit chiens animés. Grâce à l'actionnement du clavier, les chiens réagissent en bougeant et en aboyant.

remarque technique:

Dans ce cas précis, le mécanisme animé de l'orchestre canin est placé dans une véritable armoire. Il s'agit ici essentiellement de stimuler l'ouïe et de l'oreille musicale. Le nombre de touches correspond au nombre de chiens dont les aboiements ont été accordés par l'ingénieur son pour correspondre aux huit tons d'une gamme. Il est donc possible de jouer une mélodie simple d'une octave sur l'Aboiephone



8.

LE BALEINARIUM

situation:

Toute la surface d'un mur, idéalement d'une seule pièce indépendante, est occupée par une immense image représentant une baleine « érudite » sommeillant dans les eaux d'un lac et entourée de paquets de journaux et de magazines. Lorsqu'un enfant s'en approche, la baleine se réveille, cligne des yeux derrière ses lunettes et l'inonde d'un flot de paroles. La baleine est une créature vaniteuse qui se considère comme étant le nombril du monde, ce qui ressort très bien de son discours. D'une voix énervante, comme celle d'une institutrice peu appréciée, utilisant un vocabulaire pour le moins archaïque, elle déverse sa science sur le thème des baleines et leur importance biologique, culturelle, historique etc.

remarque technique:

Cette installation, outre l'aspect purement artistique, a une ambition littéraire. Son objectif est de rappeler que le livre *Le Jardin*, à côté de son aspect plastique, est aussi unique de par son langage particulier et ses jeux de mots. Le flot de paroles de la baleine est rendu plus vivant grâce une simple animation et des collages illustrant le contenu des différentes « conférences » de l'animal. Huit de ce type, d'environ quatre minutes chacune, ont été ainsi réalisées. Après son discours, la baleine se tait et il faut à nouveau la réveiller. Ce réveil est possible grâce à un capteur.

Deux langues sont disponibles : Jitka Molavcová a réalisé la version tchèque et Tonya Graves la version anglaise.



9.

LE BAC A SABLE

situace:

Dans un recoin caché, l'enfant découvre un bac à sable où se trouvent des clés, des boutons, le cavalier d'un jeu d'échecs et d'autres objets avec lesquels les petits garçons du livre s'efforcent d'ouvrir la petite porte rouillée menant au jardin. Si le bac à sable est réel, les objets, eux, sont une illusion. Lorsque l'enfant fouille dans le sable, ces objets disparaissent, d'autres apparaissent qui laissent la place à d'autres encore.

remarque technique:

Cette attraction, si elle est bien installée, est très efficace. La technologie sophistiquée de projection à plusieurs couches donne l'impression d'un tour de magie. Cette technologie nécessitant l'achat d'une licence, le Bac à sable ne fait pas partie des attractions garanties.





AUTRES ATTRACTIONS ET ACCESSOIRES

Toutes les attractions décrites ci-dessus sont complétées par toute une série d'autres attractions, plus physiques, où les enfants peuvent se défouler. Les voici :

OBJETS TEXTILES

OBJETS TEXTILES

– diverses clés, boutons, bonnets, accordéon, cavalier de jeu d'échecs et autres objets mentionnés dans le descriptif du bac à sable. Ces objets ont été plusieurs fois agrandis, ils sont mous pour que les enfants ne puissent pas se faire mal et dispersés au hasard dans toute l'exposition.

LES LUNETTES DE BALEINE

– ces immenses lunettes faites de tuyaux métalliques servent de matériel de gymnastique pour les enfants ou de double-siège pour les visiteurs adultes.

CAGE A POULES

– La cage à poules, qui évoque un buisson stylisé, est un parc à jeu haut et de dimensions 2x2 mètres environ. L'enfant peut rentrer dedans, en sortir, ou faire glisser les objets mentionnés ci-dessus par des trous qui en ont la forme.

BALANÇOIRES

– elles ressemblent à des boutons colorés, et pour des raisons de sécurité, sont équipées de limiteurs de bascule.

L'ECREVISSE EN CHOCOLAT

– elle est rembourrée et faite en similicuir. Même fonction que les balançoires.

LA TOILE D'ARAIGNEE

– elle est tissée de cordes solides et il est possible d'y grimper.



PRODUITS DERIVES

En ce qui concerne la vente de souvenirs et d'objets, celle-ci relève des compétences de l'organisateur. Les auteurs du projet Le Jardin II se réservent toutefois le droit de décider, après discussion, de la composition et de l'apparence des objets proposés à la vente. En cas de besoin, ils peuvent fournir l'ensemble du merchandising :

- 1/ Livraison et installation d'un stand de vente et du mobilier nécessaire à l'exposition des produits
- 2/ Approvisionnement du stand pendant toute la durée de l'exposition avec des souvenirs produits spécialement pour le projet Le Jardin II (t-shirts, autocollants, etc.)
- 3/ Livraison d'autres produits au design rappelant le style de Trnka, issus du studio-trnka (livres, cartes postales, cubes en bois etc.)



A propos des auteurs :

Jiří Trnka

Jiří Trnka (1912-1969), artiste touche-à-tout et créateur.

Il est connu et reconnu d'abord en tant qu'auteur de nombreux films d'animation. A l'époque, ils étaient considérés comme une sorte de contrepoids au monopole exclusif détenu par les cinéastes américains, en tête desquels, Walt Disney. Il a adapté au cinéma de nombreux ouvrages classiques d'auteurs célèbres, comme Andersen, J. Hašek (Le brave soldat Chveïk), Boccace ou Shakespeare. La liste des prix que les films de Trnka ont remporté dans des festivals en France, en Italie, en Angleterre et ailleurs, prendrait à elle seule plusieurs pages.

Contrairement à sa création cinématographique, Jiří Trnka s'est d'abord fait connaître par ses illustrations dans son pays d'origine. A l'âge de trente ans, il avait déjà à son actif plus d'une vingtaine de livres et faisait partie des illustrateurs les plus courus. Sans exagération, on peut dire que plusieurs générations d'enfants ont grandi avec les illustrations de Trnka, dont beaucoup retrouvent ses livres avec nostalgie plus tard, et même à un âge avancé. Ses livres plus connus ont fini par se faire aussi un public à l'étranger. Ils ont été traduits dans toutes les grandes langues mondiales et Trnka a fini par être connu pour ses



illustrations au-delà des frontières de son pays. En 1968, quelques temps avant sa mort, il a reçu le prestigieux prix Hans Christian Andersen, remis tous les deux ans, et qui est un peu l'Oscar des illustrateurs pour enfants.

Le Jardin, qu'il n'a pas seulement illustré mais aussi rédigé, est son livre pour enfants le plus connu.

Jan Trnka

Jan Trnka, né en 1956 à Prague, est peintre. Après avoir terminé ses études en peinture monumentale à l'Ecole des arts appliqués de Prague (VŠUP), il a exercé quelques temps dans le domaine du graphisme appliqué, il a collaboré en tant qu'artiste avec le cinéma et la télévision, et s'est également consacré à sa création personnelle, essentiellement le dessin et la peinture. Il a exposé en République tchèque et à l'étranger (Prague, Olomouc, Bratislava, Munich). Outre les arts plastiques, il se consacre aussi à la création littéraire et depuis peu à l'organisation d'expositions. Il est l'auteur de la grande exposition multimédia L'atelier de Jiří Trnka.

Matyáš Trnka

Matyáš Trnka (1981) est diplômé du département d'animation de l'école de cinéma de Prague, la FAMU. Il est animateur, plasticien, réalisateur, graphiste et auteur de

plusieurs courts-métrages et notamment du trailer de la 11e édition du Festival international de films d'animation AniFest. Il s'est fait connaître notamment grâce à la bande-dessinée interactive inspirée d'un célèbre livre pour enfants Malý Alenáš (www.tinybut.com). Il enseigne à l'Ecole Václav Hollar à Prague.

CV complet : www.matyastrnka.cz