



▼ A L'ÉCOLE

Ecole et cinéma

Auteur

Michel Meyer

Date

2012

Descriptif

Éléments de synthèse de la formation organisée dans le cadre d'Ecole et cinéma consacrée aux films « Jason et les argonautes » de Don Chaffey et « Le dirigeable volé » de Karel Zeman.

AUTOUR DE « JASON ET LES ARGONAUTES » ET « LE DIRIGEABLE VOLÉ »

« Jason et les Argonautes » de Don Chaffey (1963) ou « L'Abscisse et l'Ordonnée »

Je situe historiquement le film. J'insiste sur le fait que Ray Harryhausen, co-producteur et responsable des effets spéciaux du film en est le véritable auteur. Je raconte le début du récit avant de projeter le premier extrait.

Celui-ci débute à 13'34 et dure environ 6 minutes (chap. 6/7). Jason y rencontre, sur les ruines d'un temple dédié au dieu Hermès, un vieil homme qui joue de la lyre et s'avère être le dieu lui-même ; il est là pour convaincre Jason que les dieux existent et qu'ils peuvent l'aider dans sa quête de la toison d'or.

Pour ce faire, le vieil homme, sous les yeux médusés de Jason, se transforme en un dieu jeune, armé et casqué qui grandit démesurément avant de disparaître et d'entraîner le jeune héros jusqu'à l'Olympe.

Là, minuscule parmi les dieux géants, Jason refuse courageusement l'aide de Zeus mais accepte celle d'Héra, obtenant ainsi l'assentiment de tous, Zeus reconnaissant à Jason le courage de ceux qui comptent d'abord sur eux-mêmes et servent ainsi mieux les dieux.

Nous reprenons ensuite plan par plan l'analyse de la séquence pour mettre en lumière la « grammaire » du film.

La mise en scène nous montre ce qui doit être vu, nous guide, pose les signes et les personnages dans leurs actions/réactions ce qui permet au spectateur de se situer dans l'espace, de comprendre et de s'identifier.

Dans cette séquence, le premier effet spécial spectaculaire du film a lieu : cet effet travaille sur le rapport d'échelle entre les personnages et prouve par là même l'existence des dieux. C'est l'ordonnée du film.

Or, cette preuve de l'existence des dieux n'est bien sûr rien d'autre que le résultat d'une manipulation technique. On étudie donc les effets spéciaux, décrypte les principes de stop-motion et de dynamation, c'est-à-dire de surimpression d'images.

On évoque également de travail de Bernard Hermann avec le Royal Philharmonic Orchestra sur la musique qui vient accompagner et amplifier les actions successives.

Je présente ensuite un deuxième extrait qui se situe à 1h22'54 et finit vers 1h27. Il correspond aux chapitres 25/26 (1ère moitié).

Nous assistons là à une scène de suspense durant laquelle Jason, sous le regard de Médée, combat Hydre pour pouvoir enfin récupérer la toison d'or.

Dans cette séquence, nous avons un exemple des scènes qui construisent le voyage de Jason et des Argonautes, l'une des épreuves du voyage non plus dans son rapport vertical aux dieux mais horizontal au voyage. C'est l'abscisse du film.



Et comme presque à chaque fois, on retrouve là le principe du mélange d'animation en volume et de prise de vue réelle entre l'Hydre construite et l'acteur, dont on a aussi construit pour certains plans la poupée animée.

J'insiste sur la variété et la complexité des axes de prise de vue.

Globalement, mais pas toujours, les plans qui mélangent animation et vue réelle sont en plan fixe (dynamation), parfois en mouvement sur la prise réelle et fixe sur l'animation (stop-motion).

Pour ce type de séquence, le découpage est prévu à l'avance, de façon très précise, puisque l'acteur se bat dans le vide et qu'ensuite l'Hydre est ajoutée.

Médée, qui suit le combat, a deux fonctions : d'abord, elle est le regard qui double et guide le regard du spectateur ; elle permet aussi le passage d'un plan de combat à l'autre quand le procédé technique change.

Je conclus sur Ray Harryhausen, qui n'est rien d'autre qu'un grand enfant qui joue (comme Zeus joue avec les hommes) et enchaîne sur Karel Zeman qui en est un autre.

« Le Dirigeable volé » de Karel ZEMAN (1966) ou « Les Vacances du Réel »

Je resitue le film dans la Tchécoslovaquie communiste des années soixante.

Je présente d'abord la frise historique qui ouvre le film jusqu'aux premières images du film en lui-même avec les cinq jeunes héros jugés par trois adultes sévères. C'est ni plus ni moins le programme du film qui est annoncé là : de tous temps, les enfants ont aimé jouer, faire ce que les adultes considèrent être des bêtises, et ont été grondés et empêchés par les grands alors que, comme le dit Jacques à la barre « On n'a rien fait de mal. On voulait juste s'amuser. »

Je propose alors une approche différente de l'analyse pour l'extrait que je m'apprête à présenter, plus immédiatement utilisable avec des enfants de 6-7 ans ; l'approche sensible : quel effet produit l'extrait sur moi ? Pourquoi ? Comment ?

L'extrait en question est celui qui suit directement le précédent : 1891, Prague, tout le monde (personnages animés, personnages réels, objets animés) afflue à l'exposition universelle où la machine, et surtout les ballons et autres machines volantes, sont à l'honneur.

Durant cette séquence, qui dure 8 minutes environs, les 5 héros du film se rencontrent. La plupart des autres personnages adultes importants du récit y apparaissent également.

Par la musique, par le mouvement, par le rythme, le film, très vite, entraîne le spectateur dans son ambiance joyeuse et désordonnée, comme un jeu qu'on inventerait au fur et à mesure.

La scène se termine lorsque les enfants, lassés d'être trompés par les grands, s'envolent dans un ballon.

D'emblée, les enfants se présentent eux-mêmes comme des personnages fictifs, se révèlent souvent plus malins et moins naïfs que les grands (comme c'est le cas lors du tour de magie auquel sont associés les deux derniers garçons du groupe des cinq), mais se font sans arrêt éjecter, disparaissant à l'image derrière les groupes compacts des adultes, physiquement plus grand. Pourtant, leur petite taille est aussi un avantage ; ils se fauillent plus facilement, voient ce que d'en haut on ne voit pas... Ils se caractérisent peu à peu, au cours de la séquence : Jacques est le taiseux qui au cours du voyage révélera la peur de partir et le besoin de se rassurer, malgré tout le plaisir de la liberté et du jeu. Toms est le chef, celui qui décide et donne les ordres, ce que les autres acceptent sans rechigner.

Les procédés, principalement le décor peint, avec ou sans juxtaposition de prise réelle, se mélangent dans un « joyeux bordel ». La référence stylistique principale du film est celle des illustrations des éditions Hetzel des romans de Jules Verne qui est bien sûr aussi la référence narrative du film. Pour autant, « Le Dirigeable Volé » n'est pas l'adaptation d'un roman de Jules Verne mais plutôt le résultat des réminiscences de lecture de l'enfant Karel Zeman.

Du point de vue de l'initiation par exemple, Zeman s'affranchit de Verne chez qui cette dimension est fondamentale. Pas chez Zeman qui construit son film sur l'instant et sur des figures plus que des personnages qui évolueraient par l'expérience.



C'est le jeu, l'esprit de jeu, l'énergie du jeu, le désordre du jeu, l'improvisation dans le jeu qui anime l'auteur.

L'autre référence pour Zeman est Méliès qui dès les débuts du cinéma avait déjà tout inventé en terme d'effets spéciaux. « On est au siècle de la machine » affirme, péremptoire, Tomas. Et en effet, le film lui-même est une machine, un objet à construire, à fabriquer. Là est le vrai plaisir.

Du point de vue de l'animation d'ailleurs, la dimension artisanale de la fabrication du film est assumée, voire appuyée. Tout ici est trucage et le plaisir du réalisateur mais aussi du spectateur n'est que plus grand si le truc derrière l'effet est révélé.

Dans « Le Dirigeable volé », si Dieu existe, c'est un enfant. Une autre foi se fait jour ici, la foi en l'imagination, au jeu, en l'enfance en somme ! C'est le point de vue de l'enfance au pouvoir que prend et défend Zeman dans ce film qui prend ses vacances du réel.

« Réaliser un film à la manière des frères Lumière »

Après déjeuner, nous passons à la phase « Atelier Pratique » de la journée de formation.

Je présente trois versions de « La Sortie des Usines Lumière ».

Je rappelle les contraintes techniques : un seul plan fixe en noir et blanc muet de 50 secondes constitue une prise Lumière.

Pour autant, la question de la mise en scène et du point de vue se pose, bien sûr.

Où vais-je placer ma caméra ? Quel plan vais-je composer ? Quel sens vais-je donner au réel que je filme ? Quelle influence vais-je avoir sur le réel ? Si trois prises des sorties d'usine existent, c'est bien que les frères Lumière, d'une prise à l'autre ont changé, voire amélioré certains aspects visuels ou rythmiques du plan.

Par groupe de deux, j'envoie ensuite les stagiaires réaliser leur propre prise à la manière des frères Lumière, avec la possibilité de se servir aussi du son (ou pas) et en couleur.

Nous visionnons ensuite les résultats, constatons que le hasard joue sa part, que certaines séquences fonctionnent mieux avec ou sans le son, selon l'image, qu'un minimum d'emprise sur le réel est indispensable pour créer du sens, que le mouvement en lui-même produit déjà son effet.

Nous réfléchissons à comment adapter l'exercice à des enfants de l'âge de leurs élèves.

On évoque ensuite rapidement Méliès et certains de ses procédés : apparition/disparition, doublement d'un même personnage dans une même image...

Il est alors 16h. La journée est terminée.

