



▼ A L'ÉCOLE

Ecole et cinéma

Auteur

Amélie Dubois

Date

2016

Descriptif

Éléments de synthèse de la formation organisée dans le cadre d'École et cinéma consacrée au film : « E.T. L'extra-terrestre » (1982) de Steven Spielberg.

« E.T. L'EXTRA-TERRESTRE » DE STEVEN SPIELBERG

Introduction

E.T. appartient au Spielberg 1ère période : celle où le cinéma Spielberg, bien qu'extrêmement populaire, n'était pas considéré par la plupart des critiques spécialisés comme un véritable auteur. Il sera totalement reconnu comme tel à partir de *Intelligence Artificielle* et *Minority Report*. A revoir ce film qui a marqué toute une génération de spectateurs, on réalise à quel point les obsessions du cinéaste sont déjà fortement présentes : la famille, l'enfance, l'abandon. *E.T.* concrétise la prise de pouvoir de Spielberg dans le cinéma hollywoodien et l'imaginaire collectif au même titre que George Lucas. Il impose définitivement avec *E.T.* un style et presque un genre qui marqueront l'histoire du cinéma. De quel genre s'agit-il ? Un cinéma pour les enfants et les adolescents (citons dans cette lignée *Les Goonies* et plus récemment *Super 8*) mais aussi un cinéma de l'enfance qui parle aussi aux plus grands. La participation du cinéaste François Truffaut à l'un de ses précédents films, *Rencontres du troisième type* (également sur l'arrivée de présences extra-terrestres) annonçait déjà cette dimension-là. Tout en signant une grosse production hollywoodienne, Spielberg s'inscrit avec *E.T.* dans un registre très personnel, voire intimiste. Il explique d'ailleurs que le film parle du divorce de ses parents.

Avant la séance :

Pour inviter les élèves à rentrer dans l'imaginaire ouvert par le film, les enseignants pourront leur proposer d'imaginer un extra-terrestre, qu'ils peindront ou dessineront, et de lui inventer autant de caractéristiques qu'ils voudront (un prénom, un langage, une planète, un mode de communication spécifique). Est-il menaçant ou pas ? A eux de choisir.

I – Imaginaire de l'enfance

Comment le film donne vie à l'imaginaire de l'enfance ? Comment cet imaginaire transforme-t-il l'Amérique ordinaire pour en faire un lieu de projection et un décor fantastique ?

E.T. est un film sur la croyance propre à l'enfance et aussi au cinéma. Le meilleur moyen de saisir ce dispositif de croyance est de partir de la lumière. Il est troublant de voir à quel point la lumière est centrale dans le film. Tout part d'elle.

A. Foyers lumineux

La lumière comme source d'énergie première de la narration et de la fiction

Au début du film, tout s'écrit, se raconte à travers des jeux de lumière. La mise en scène joue sur la multiplication de sources lumineuses artificielles et pose ainsi les bases de son dispositif de croyance. Exemples emblématiques : la scène de nuit (la ville et le vaisseau, les lampes torches), la première rencontre d'ET et Elliott, la première matinée dans la



chambre, le passage du vélo devant la lune.

L'éclairage du film participe à son ancrage dans un monde imaginaire, à la fois merveilleux mais aussi angoissant. Voir les images apocalyptiques de la fin, quand le ciel devient rouge et sert de décor inquiétant à l'apparition des hommes en tenue de cosmonautes. Par la lumière, Spielberg décline toutes les formes possibles du surnaturel au cinéma, de son expression la plus intime (la chambre, le rêve) et à sa propagation la plus spectaculaire.

Transfigurer l'ordinaire :

L'extraordinaire semble venir davantage de l'intérieur, c'est-à-dire de l'univers des enfants, que de l'extérieur. Tout comme la figure de l'étranger menaçant semble davantage venir du monde des adultes que de l'espace. La science-fiction semble même partir d'une réalité urbaine : dans un plan nocturne du début, le vaisseau spatial se confond avec les lumières de la ville comme s'il en était une extension, un prolongement imaginaire. La nuit et les lumières de cette banlieue pavillonnaire invitent inmanquablement l'imaginaire à se développer et semblent offrir une base à une relecture fantastique d'un monde ordinaire. Il y a l'idée de transfigurer une réalité à partir des moyens propres au cinéma : projecteurs de lumière, effet de lampes torches toutes-puissantes qui donnent d'emblée au film une dimension fantastique.

De la lune à l'ampoule :

Deux pôles lumineux se font écho dans le film : la lune et les ampoules électriques. La lune (mise en avant sur l'affiche du film) est le point de départ du film, comme une image originelle, un écran de cinéma blanc qui appelle la projection d'un imaginaire. Elle nous renvoie à cet espace inconnu dont viendrait ET : elle est sa maison, son foyer (lumineux), c'est-à-dire l'expression d'une chaleur familiale. Gertie appellera d'ailleurs ET « l'homme de la lune » mais les adultes donneront une version nettement plus inquiétante de l'homme de la lune. Le film passera donc de la lune comme éclairage propice à la rêverie à une réalité lunaire plus glaçante (la maison transformée en base spatiale).

L'ampoule électrique (elles sont incroyablement nombreuses dans le film) apparaît comme une réplique miniature de la lune et nous renvoie autrement à l'idée du foyer, celui d'Elliott mis en parallèle avec celui d'ET. Ce parallèle sera d'autant plus frappant que le doigt de l'extra-terrestre dont le bout s'allume s'apparente à une ampoule (qui soigne et reconforte). ET est celui qui éclaire le monde autrement, celui qui redonne de la chaleur à ce foyer quitté par le père. Ainsi la lumière apparaît comme le cœur du film (au sens propre comme au sens figuré : voir le cœur d'ET qui s'allume au début et à la fin), le fil à suivre pour comprendre la nature du lien qui s'instaure entre Elliott et ET.

B. Lanterne magique

Le placard, chambres noires à histoires :

Une scène met particulièrement en évidence l'idée que la lumière (et les ombres qu'elle dessine) est le moteur premier de la fiction, le commencement d'un monde magique étroitement lié à l'enfance. Il s'agit de la scène où la mère des enfants lit l'histoire de Peter Pan à Gertie. Cachés dans le placard qui sépare la chambre de la fillette de la chambre d'Elliott, le garçon et l'extra-terrestre écoutent religieusement l'histoire. Le passage lu n'est évidemment pas anodin et annonce clairement la fin du film : Clochette vient de mourir et elle ne pourra ressusciter que si les enfants expriment avec ferveur leur croyance dans les fées. En s'arrêtant sur l'ombre de la mère et de la fillette projetée sur les portes du placard (derrière lesquelles se cachent deux autres petits auditeurs), Spielberg offre une synthèse, une épure parfaite du dispositif de croyance qui fait la force du film et de ses personnages. Le placard occupe une fonction centrale dans le film, particulièrement mise en évidence dans cette scène : ce véritable refuge de l'enfance apparaît comme la chambre d'écho et la chambre noire à partir de laquelle l'imaginaire prend vie ; des formes, des ombres s'animent comme celles d'une lanterne magique. Beaucoup de scènes tourneront autour de ce placard où les enfants cachent ET et où le grand frère viendra se réfugier la nuit où ET meurt. Il nous renvoie directement aux enjeux de l'histoire de J. M. Barry : au pouvoir créatif de l'enfance et au désir de ne pas grandir.

- L'autre élément central de la maison est le frigo, qui nous renvoie lui au monde des adultes. C'est parce qu'elle a le nez dans le frigo et qu'elle semble préoccupée par l'augmentation du prix de certains articles que la mère ne voit pas ET lorsque Gertie lui présente.



- Un autre élément associé à ce placard symbolique est particulièrement mis en avant pas Spielberg : il s'agit des stores que l'on retrouve notamment dans la chambre, dans la cuisine, et qui crée un entre-deux : un éclairage entre le jour et la nuit, la réalité et l'imaginaire, l'intérieur et l'extérieur. On retrouve ce motif dans la cabane du jardin où ET est découvert par Elliot. Cette petite réserve apparaît clairement comme une réplique du placard, véritable chambre noire de l'enfance.

Analyse de la deuxième rencontre entre d'Elliot et ET, de 18min37s à 23min49s

- *Qu'est-ce qui donne l'impression qu'Elliot rêve ? Pourquoi s'identifie-t-on à Elliot ? En quoi sa position rappelle celle du spectateur ?*

- On peut dans un premier temps repérer un effet d'écho entre la vapeur qui monte de l'évier de la cuisine quand Elliot regarde par la fenêtre (son attention se porte sur le cabanon hors champ) et la fumée qui semble émaner d'ET lorsqu'il sort de la réserve pour se diriger vers Elliot. Images que l'on peut associer aux nuages qui voilent la lune et contribuent à créer une ambiance irréelle et onirique.

- Elliot est filmé comme un spectateur mais progressivement la rampe entre lui et ET s'efface : il n'y a plus de vitre entre eux, juste un jeu de champ, contre-champ les sépare, puis les deux personnages finiront par cohabiter progressivement dans le même plan.

- Lorsqu'ET sort de sa cachette, il est filmé en contrejour et semble sortir d'un rêve. Ceci est d'autant plus frappant qu'Elliot se trouve dans une position de dormeur, position qu'il reprend au terme de la séquence, lorsqu'il se rendort dans sa chambre face à ET. La manière totalement improbable dont sont éclairés les yeux de l'enfant (sa lampe torche est dirigée vers ET, ce n'est donc pas elle qui souligne son regard) met en évidence le pouvoir de fascination exercé par la créature extra-terrestre mais aussi la toute-puissance du regard, moteur premier de la mise en scène. Un regard suspendu à une image qui se révèle au fur et à mesure, pour mieux susciter l'attente.

- Fin de l'extrait dans la chambre : se met en place le jeu de miroir entre les deux personnages, chacun éclairé par une lumière. On peut dès ce moment-là deviner le rapport de dépendance qu'il y aura entre eux, pas seulement parce que leurs gestes sont les mêmes mais aussi parce qu'ils sont gagnés en même temps par le sommeil. La lampe posée à côté du globe (qui éclaire ET) évoque très clairement la lune, c'est-à-dire la maison d'ET.

Apparitions ET :

Les modes d'apparitions d'ET soulignent eux aussi le rapport de croyance sur lequel repose le film. Croyance en ce que l'on entend (voir la scène de la forêt). Croyance en une forme indistincte qui s'anime (une silhouette, une main). Cette croyance s'exprime à travers une manière de mettre en scène cette créature extraterrestre avec des moyens assez rudimentaires, malgré l'aspect grand spectacle du film. Cette créature existe bel et bien mais tout dans la manière dont elle est mise en scène nous renvoie à un imaginaire propre à l'enfance. L'apparition de ET est progressive, elle se fait en 3, 4 temps :

- Apparition aux yeux ou plutôt aux oreilles du spectateur,
- Première rencontre avec Elliot : apparition surprise dans le champ qui correspond au seul moment où la créature fait peur à Elliot, une peur liée autant à la surprise de la rencontre qu'à la nature de la personne rencontrée,
- Deuxième rencontre dans le jardin : la peur laisse place à la fascination et à la vraie rencontre,
- Présentation au frère et à la sœur (ET à l'épreuve du jour), mais lumière toujours un peu tamisée.

Plusieurs types d'ateliers peuvent être mis en place à partir des points abordés précédemment.

- Atelier « rêve/cauchemar » : faire évoquer aux élèves ce qui dans l'éclairage du film suggère le monde du rêve et le monde du cauchemar en revenant sur certaines images.

- Atelier « personnages de la lune » : la présence de la lune et l'évocation d'ET comme d'un personnage de la lune invite à se pencher sur d'autres personnages associés à la lune (par exemple *Peter Pan*, cité dans le film) et plus largement sur l'imaginaire fantastique qu'elle inspire.

- Atelier « apparitions et effets spéciaux : suggérer et montrer la créature » : les enseignants peuvent revenir sur la manière dont on peut raconter, mettre en scène des apparitions en passant par la suggestion. Il y a la suggestion liée à la lumière, aux jeux d'ombres (projeter l'ombre d'un jouet sur un mur et donner l'impression qu'il est très grand) et celle liée aux sons,



que l'on peut associer pour recréer une scène d'apparition fantastique. L'occasion de sensibiliser les élèves au bruitage, à la notion de hors champ, au pouvoir du cadrage. L'occasion aussi de parler avec eux des effets spéciaux du film : ceux qui n'appellent pas de gros moyens et qui passent par la suggestion et d'autres plus élaborés. Ainsi, la créature d'ET s'anime de différentes manières : via des personnes glissées dans la peau de la créature ou via un procédé appelé l'animatronique qui consiste en l'animation d'un robot recouvert d'une peau en latex.

Les élèves pourront tenter de repérer les trucages du film et les comparer avec d'autres trucages utilisés pour des scènes d'apparition de créatures au cinéma (*King Kong*, *Jurassic Parc*). Quels sont les effets qui les fonctionnent le mieux à leurs yeux ?

C. Le pouvoir absolu

Le fait que la croyance soit la clé de tout le film est résumé en une seule phrase : « j'ai le pouvoir absolu ». Au début du film, Elliot subit l'autorité des grands qui ont le pouvoir absolu et l'excluent d'un jeu. A partir du moment où le garçon héberge ET, c'est à lui que revient ce pouvoir, qui relève à l'origine du jeu associé au pouvoir même de la parole, un peu comme s'il jouait à « Jacques a dit ». Le film ne cessera de prouver la force de réalisation de ce pouvoir, lorsque les vélos s'envolent par exemple quand les enfants sont poursuivis par les adultes. A ce moment-là, Elliot ferme les yeux et le décollage du vélo semble être la conséquence de son désir à lui, bien plus que de la magie d'ET. La scène du retour à la vie d'ET s'inscrit dans la continuité de cette pensée magique. Il y a d'abord le vœu formulé par la petite sœur puis les mots d'Elliot prononcés au-dessus du corps sans vie de la créature : il lui dit qu'il croira toujours en lui. La scène évoque le miracle final du film « Ordet » de Carl Theodor Dreyer (1955) et apparaît même comme une citation du sidérant retour à la vie mis en scène par le cinéaste danois. La croyance y apparaît déjà comme le pouvoir absolu et miraculeux de l'enfance.

II – Enfants et adultes

A. Jeux de miroir

Dès la première rencontre entre Elliot et ET se met en place un véritable jeu de miroir : en effet, l'extra-terrestre a aussi peur du garçon que le garçon a peur de lui (comme dans l'album « Papa ! » de Philippe Corentin, éd. Ecole des Loisirs). Ce face-à-face contribue à humaniser d'emblée ET et à faire de lui une figure de l'Autre certes surprenante mais finalement beaucoup plus familière qu'il n'y paraît. Cette première scène annonce qu'ils deviendront dépendants physiquement et émotionnellement l'un de l'autre et que finalement ils ne font qu'un dans le sens où ET apparaît comme une projection imaginaire d'Elliot (voir l'analyse de séquence).

Atelier « ressemblances » :

Les élèves pourront repérer tous les moments, tous les détails qui mettent en évidence le lien de ressemblance et de dépendance entre les deux personnages. *A quels moments comprennent-ils la singularité de leur relation ?*

Un retour pourra être fait sur la « séquence des grenouilles » (de 44min08s à 49min54s) qui met particulièrement en évidence leur lien en créant un rapport de cause à effet entre les deux. La scène est construite sur un principe de similitude et de mimétisme. Le prof commence d'ailleurs la séance en disant « *vous verrez beaucoup de similitudes durant la dissection* », phrase qui sonne comme une indication amusante au spectateur. La scène se présentera comme une véritable leçon non pas d'anatomie mais de cinéma. Tout le montage repose sur un jeu d'associations d'idées : le spectateur comprend le lien entre les deux personnages en associant les réactions de l'un (l'alcool bu) aux réactions de l'autre (l'ivresse) tout comme ET relie lui aussi plusieurs éléments entre eux (le téléphone, la dictée magique, le comic book) et imagine un objet pour communiquer avec les siens.

B. Visages d'ET



A qui, à quoi ressemble-t-il ? Les élèves pourront revenir sur tous les états d'ET (poupée/jouet, fantôme nain pour Halloween, américain dépressif et alcoolique dans la scène des grenouilles..) et se demander aussi ce qui le différencie d'Elliot. Si ET a la taille d'un enfant, il a aussi l'apparence d'un vieillard, pourquoi ? Qu'est-ce qui meurt, qu'est-ce qui change dans le film ?

Pour mieux éclairer la thématique du film il sera intéressant de revenir sur son lien avec l'histoire de *Peter Pan*.

Visages/Emotions :

Comme toujours chez Spielberg, le visage apparaît comme le premier vecteur d'émotions (auquel se joint la musique). Ceci est particulièrement mis en évidence à travers les jeux de miroir, de réactions spontanées qui se mettent en place autour de l'extra-terrestre.

Atelier « Palette d'émotions » :

Quelle est l'émotion qui a dominé pour les enfants ? Quelle scène retiennent-ils ? A partir de ces interrogations et des réponses faites par les élèves pourront être évoquées les émotions très différentes qui traversent le film : du rire aux larmes en passant par la peur. Revenir si possible sur les différentes manières de susciter ces émotions au cinéma.

Atelier « effet Koulechov » :

Les enseignants peuvent initier les élèves au principe associatif du montage en essayant de faire exprimer un état, un sentiment aux élèves en quelques images. L'exercice peut s'inspirer de l'effet Koulechov, soit un principe de montage qui montre l'influence des images entre elles. Si l'image d'un visage sans expression est associée à gâteau, on y lira l'expression de la faim. S'il est associé à l'image d'un fantôme, on y lira l'expression de la peur, etc. L'exercice peut se faire sous forme de jeu de cartes à retourner et à aligner ou d'un cahier qui reprendrait un peu le principe du flip book.

C. Le conte initiatique et cinéma d'aventure

Plusieurs références au conte apparaissent dans le film :

- La forêt, comme lieu originel du conte : voir le rapport de ET au végétal, la plante, plantes dans le vaisseau... ET apparaît autant comme une créature de la forêt que comme une créature des bois,
- Le petit Poucet : Elliott sème des bonbons comme les cailloux du petit Poucet,
- Peter Pan qui nous renvoie au Pays imaginaire, à l'enfance, au refus de grandir,
- Halloween et ses contes macabres, ses personnages de sorcières...

La référence au conte nous renvoie aussi au récit initiatique : il est question d'un petit garçon qui quitte l'enfance, qui apprend à grandir en se séparant d'un être cher qui incarne son enfance.

Du jeu à l'action :

La lumière, les déguisements qui nous plongent dans l'imaginaire de l'enfance qui devient non seulement un terrain de jeu mais également un terrain d'action et d'émancipation. Les enfants prennent des décisions seuls, défient le monde des adultes, rusent, partent à l'aventure comme des grands.

Atelier « astuces » :

Relever toutes les astuces des enfants pour déjouer la méfiance des adultes : bonbons, fausse fièvre, déguisement Halloween, mensonge sortie Halloween... *Comment déjouent-ils le monde des adultes ? Comment deviennent-ils à leur manière des acteurs et metteurs (menteurs) en scène ?*

D. Représentation des adultes

Le film fait un constat un peu sévère sur le monde des adultes même si certains d'entre eux semblent avoir un visage plus humain à la fin (l'homme aux clés).



La mère :

Comment cela se fait-il que la mère ne se rend compte de rien ?

La mère se caractérise par un certain ancrage dans la société de consommation : pour elle, le frigo est au centre de tout, parce qu'elle se retrouve seule à s'occuper de ses enfants. C'est le frigo qui détourne son regard d'ET. Les enfants pourront revenir sur ses moments d'aveuglement : elle ne voit pas ET dans le placard (comme si c'était un monde sans magie – inanimé pour elle) ni lorsqu'il est juste à côté d'elle lorsqu'elle range le frigo.

Des adultes menaçants : la menace vient de l'intérieur et non de l'extérieur.

Atelier autour de l'expression de la menace :

Les enseignants pourront revenir sur les différentes manières d'exprimer la menace au cinéma. Via notamment des contre-plongées et la présence en avant-plan d'un élément (des clés accrochées à une ceinture, des voitures) qui semble dominer l'image et qui fait peur aussi car il n'a pas de visage (le visage de l'homme aux clés n'apparaît qu'à la fin et cette découverte le rend plus humain). Ce personnage fait écho au père, le grand absent du film. Père dont Elliot dit que s'il avait été là, il l'aurait cru.

Parce qu'il est associé à une menace, le monde des adultes semble très éloigné de celui de l'enfance, on comprend à la fin du film que cela n'est peut-être pas totalement juste et que certains adultes (comme l'homme aux clés) sont restés de grands enfants : il dira à Elliot qu'il a rêvé depuis qu'il est tout petit de cette rencontre avec un extra-terrestre.

Mythes américains : le foyer et l'ailleurs

A la fin du film, la maison est devenue étrangère, le foyer ressemble à la lune et la lune est envisagée comme un foyer possible par Elliot jusqu'à ce que le départ d'ET réinverse la tendance. Spielberg active ainsi les deux pôles, les deux mythes qui nourrissent la grande Fiction américaine : le foyer et l'Ailleurs. A ce titre, on peut comparer *ET l'extra-terrestre* au *Magicien d'Oz* de Fleming (que Spielberg cite d'ailleurs dans la scène du vélo qui s'envole). La conclusion du film pourrait être la même : « *there's no place like home* ». Grâce à ET, Elliot va retrouver non pas un foyer (il l'avait déjà) mais peut-être le sentiment du foyer que la présence de l'extra-terrestre va réactiver.

