

Jason et les Argonautes

Don Chaffey
Grande-Bretagne, 1963, couleur.



Sommaire

Générique, résumé	2
Autour du film	3
Le point de vue de Antoine Thirion :	
<i>Haut en couleurs</i>	6
Déroulant	16
Analyse d'une séquence	21
Une image-ricochet	26
Promenades pédagogiques	27
Bibliographie	31

Ce Cahier de notes sur... *Jason et les Argonautes* a été réalisé par Antoine Thirion.

Il est édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma* par l'association *Les enfants de cinéma*.

Avec le soutien de la Direction de l'enseignement scolaire du ministère de la Jeunesse, de l'Éducation nationale et de la Recherche et du Centre national de la Cinématographie, ministère de la Culture et de la Communication.

Générique

Jason et les Argonautes

Grande-Bretagne, 1963.

Réalisation : Don Chaffey. **Scénario** : Jan Read, Beverley Cross. **Image** : Wilkie Cooper. **Musique** : Bernard Hermann. **Montage** : Maurice Rootes. **Décors** : Geoffrey Drake. **Effets spéciaux** : Ray Harryhausen. **Producteur** : Charles H. Schneer. **Producteur associé** : Ray Harryhausen. **Production** : Columbia Pictures, Morningside Productions.

Interprétation : Todd Armstrong (Jason), Gary Raymond (Acastus), Nial McGinnis (Zeus), Nancy Kovack (Médée), Nigel Green (Hercule), Laurence Naismith (Argos), Michael Gwynn (Hermès), Douglas Wilmer (Pélias), Jack Gwillim (Aétès), Honor Blackman (Héra), John Cairney (Hylas), Patrick Troughton (Phinéas), Andrew Faulds (Phalerus).

NB : l'orthographe des noms est ici reprise de la version anglaise sur le DVD du film.

Résumé

Invoquant Zeus, Hermès fait à Pélias une double prédiction : si l'invasion du royaume de Thessalie qu'il s'apprête à lancer à la nuit tombée sera couronnée de succès, l'un des enfants du roi assassiné lui reprendra bientôt le trône. S'il tue les deux filles, Philomèle et Briséis, Jason lui a déjà échappé et reviendra pour reprendre par la force le royaume de son père, chaussé d'une seule sandale selon Héra. Lorsque Jason secourt Pélias vingt ans plus tard d'une noyade, ce dernier le reconnaît ainsi aussitôt, mais pas le jeune homme qui lui avoue ses intentions avec imprudence. Afin de se débarrasser de lui, Pélias l'envoie d'abord chercher la Toison d'Or – une peau de bélier capable de guérir les maux de son peuple – et charge son fils Acaste d'intégrer l'équipage.

Bien qu'une déesse ne puisse habituellement aider que des femmes, Zeus autorise exceptionnellement Héra à porter cinq fois secours à Jason dans sa quête. Emmené sur l'Olympe par Hermès, Jason reçoit les conseils d'Héra qui lui indique qu'il trouvera la Toison d'Or en Colchide, mais il refuse l'aide de Zeus qui lui proposait un équipage et un navire. Il recrute ses hommes en organisant des jeux dont il choisit les vainqueurs. Précédé par sa réputation, Hercule n'a même pas besoin de concourir. Argos offre enfin son navire à Jason, qui le baptise Argo du nom de son constructeur, l'équipage prenant ainsi le nom d'Argonautes.

De nombreux obstacles compliquent le chemin des Argonautes. Le manque de vivres et d'eau les forcent à un détour par l'île de Bronze, qu'aucun mortel n'a jamais abordée. Négligeant une mise en garde d'Héra, Hercule pille une chambre aux trésors gardée par Talos : le colosse de bronze les poursuit et coule l'Argo, avant d'être détruit par Jason qui l'attaque à la cheville.

Ayant réparé leur navire, les Argonautes reprennent leur route pour rencontrer l'aveugle Phinéas. Mais celui-ci, en échange d'un conseil, leur demande de l'aider à se délivrer des Harpies par lesquelles Zeus le punit chaque jour d'un péché. Une fois les créatures capturées, Phinéas leur révèle que le passage des Rochers Fracas mène en Colchide, et donne à Jason un pendentif censé les protéger pendant leur traversée. En le lançant dans l'eau, le dieu Triton apparaît pour retenir l'écroulement des rochers et permettre au navire d'en sortir indemne, à la différence d'un autre bateau, coulé avec son équipage, et dont Jason sauve l'une des passagères, Médée. Elle le conduit en Colchide auprès de son roi Aétès ; mais celui-ci a été prévenu des intentions de Jason par Acaste, et met les Argonautes en prison. À la nuit tombée, Médée drogue les géôliers, libère l'équipage et mène Jason, dont elle est tombée amoureuse, à la Toison d'Or. Dans la clairière qui l'abrite, Jason doit encore combattre une Hydre à sept têtes, puis, poursuivi par Aétès, des squelettes que celui-ci a fait apparaître en lançant sur le sol les dents de l'Hydre tuée par Jason. Les Argonautes parviennent finalement à fuir avec la Toison. Zeus leur promet d'autres aventures.

Autour du film

Fantaisies



La première collaboration du créateur d'effets spéciaux Ray Harryhausen et du producteur Charles H. Schneer remonte à 1955. *It Came From Beneath The Sea*, série B réalisée par Robert Gordon, traitait du mystère d'un poulpe géant aux États-Unis. Harryhausen travaillait jusque-là avec son mentor, le précurseur Willis O'Brien, célèbre créateur de *King Kong*, qu'il assista sur une suite destinée aux enfants (*Mighty Joe Young*, Ernest B. Schoedsack, 1947). Il avait aussi créé d'autres monstres, dragons et martiens, auxquels le contexte tendu de

la guerre froide donnait une puissante résonance. Mais au milieu des années 50, Harryhausen décide avec Schneer de n'employer les effets spéciaux que pour raconter des récits adaptés de grands mythes populaires qui les légitiment réellement. Ils les nommèrent *fantasy features*.

Ray Harryhausen : « À l'époque de *Jason et les Argonautes*, il y avait toute une vague de films inspirés de la mythologie grecque, comme ceux avec le Monsieur Muscle Steve Reeves,

mais ils ne correspondaient jamais à ce que j'avais envie de voir. Quand le cyclope apparaissait, c'était juste un catcheur avec un œil collé au milieu du front ! (...) À travers mes films, j'avais envie enfin de mettre des images fantastiques sur tout ce que l'on disait et que l'on ne montrait jamais. Bien sûr, les effets spéciaux me permettaient de faire ça, mais les utiliser n'était pas l'unique idée de départ. »

« À aucun moment, nous n'avons utilisé les trucages pour le seul plaisir de montrer de simples "trucs". La plupart de nos sujets correspondaient à un choix d'histoires qu'il aurait été impossible de raconter avec les techniques ordinaires. »

Afin de trouver leur indépendance et de se rapprocher des sources culturelles du Vieux Continent dans lesquelles ils entendaient désormais puiser, Harryhausen et Schneer décident alors de quitter Hollywood pour la Grande-Bretagne. Leur première production anglaise est *Le Septième voyage de Sindbad* (1958), dont ils confient la réalisation à Nathan Juran. Cependant, Harryhausen, en ses qualités de coproducteur et de créateur d'effets spéciaux, est fortement présent sur le tournage afin que les plans tournés correspondent à ceux dont il compte se servir en post-production. C'est en effet à l'occasion de *Sindbad* qu'il expérimente un procédé d'animation améliorant le traditionnel *Stop-motion*, lequel consiste à animer une figurine image par image afin d'obtenir à la projection une illusion de mouvement. À cette animation classique, le *Dynamation* d'Harryhausen ajoute une notion de feuilletage : plusieurs plans peuvent être superposés afin de combiner, par exemple, une figurine de petite taille animée image par image et un arrière-plan réel, occupé par des acteurs en chair et en os. Ces deux prises paraissent alors cohabiter, mais à des échelles radicalement différentes. Le récit, qui narre la tentative du marin Sindbad pour rendre taille humaine à une fiancée miniaturisée par un magicien, jouait déjà de ce jeu d'échelles en quoi se retrouvent mythologie populaire et cinéma fantastique. Le succès de *Sindbad* permet à Schneer et Harryhausen de lancer d'autres projets, d'autres récits où le minuscule et le monumental s'échangent à nouveau jusqu'au vertige : d'abord *Les Voyages de Gulliver* (Jack Sher, 1960), dans lequel s'affrontent lilliputiens et géants, puis *L'Île mystérieuse* (Cy Endfield, 1961), où le cap-

itaine Nemo protège une troupe d'officiers des dangers d'une île peuplée d'animaux préhistoriques, d'énormes insectes et de crabes démesurés.

Entre temps, les écrans mondiaux voient la prolifération d'autres créatures, provenant du studio anglais Hammer ou du cinéma d'exploitation japonais (*Godzilla*). Mais c'est surtout la vogue du péplum italien qui suggère à Schneer et Harryhausen d'aborder la mythologie grecque dans un ton poétique et réaliste, en choisissant de tourner majoritairement en extérieurs. S'il avait d'abord été prévu en Yougoslavie, c'est en Italie que le tournage débute dès septembre 1961 : au village de Palino dans la région de Naples, ainsi qu'au temple grec de Paestum, les intérieurs – mont Olympe, Palais d'Aétés, clairière de la Toison d'Or – étant construits aux studios Safa Palatino de Rome. Une partie non négligeable du budget – trois millions de dollars – est utilisée pour construire l'Argo, un navire de cinquante mètres de long auquel ont été ajoutés deux moteurs et une plateforme accrochée à la coque afin de permettre de le filmer à distance. Le bateau sera réutilisé sur le tournage autrement plus coûteux de *Cléopâtre*. Car en réalité, la fabrication de *Jason et les Argonautes* fut loin d'être des plus onéreuse, Schneer et Harryhausen ayant pris soin de limiter autant que possible les dépenses imprévues. Hormis la présence comme compositeur du célèbre Bernard Hermann, qui créa entre autres les partitions des films les plus célèbres d'Alfred Hitchcock et était déjà auteur de la musique des *Voyages de Gulliver*, le casting ne comporte aucune star. Honor Blackman, l'une des vedettes de *Chapeau Melon & Bottes de cuir*, fait quelques apparitions en Héra, mais les autres rôles sont soit incarnés par de jeunes acteurs qu'aucun rôle imposant n'a précédé (Todd Armstrong en Jason, Nancy Kovack en Médée), soit par des seconds rôles typés et typiques du cinéma fantastique : Nial Mc Ginnis (Zeus), Nigel Green (Hercule), Michael Gwynn (Hermès), etc.

Si Schneer et Harryhausen engagent Don Chaffey, réalisateur de films fantastiques et d'épisodes de séries télévisées, c'est de même pour son expérience de directeur artistique, ca-

pable de comprendre et de prévoir les problèmes économiques d'un tournage. Harryhausen est, comme pour ses précédents projets, très présent lors des prises. S'il supervise les effets spéciaux directs, tels ces fumigènes actionnés sur le plateau pour faire disparaître Hermès ou Jason, il peut également être dit co-réalisateur des séquences nécessitant un traitement en post-production, puisqu'il lui fallait s'assurer que les scènes tournées correspondent aux animations qu'il comptait y insérer. Celles-ci étaient prévues avant même le premier tour de manivelle, par un travail de croquis préparatoires au crayon où Harryhausen évoque Gustave Doré et Gustave Moreau. C'est une méthode qu'il réitéra pour chacun de ses films : dessiner les principales séquences afin d'évaluer leurs qualités visuelles et leur coût, et si besoin, modifier la scène afin d'éviter tout gaspillage. Parmi les croquis réalisés pour *Jason et les Argonautes*, certains n'ont pas été retenus, notamment un affrontement avec un Cerbère, des guerriers sortant de leurs tombes. Mais on leur a substitué une scène similaire fondée sur une autre idée visuelle : des squelettes à la place des cadavres, une Hydre à sept têtes à la place d'un Cerbère, etc. Il a ainsi fallu prévoir au tournage l'espace nécessaire dans chaque plan pour inscrire les créatures qui seront ajoutées en post-production. Pour la séquence des Harpies, l'acteur jouant Phinée est relié à des câbles actionnés par des techniciens afin de rendre sa frayeur plus vraisemblable – câbles d'ailleurs encore visibles dans certains plans de la séquence. Pour la scène des squelettes, des répétitions sont organisées avec des figurants à la place des créatures, afin que chaque acteur mémorise la place de ses adversaires imaginaires.

Ray Harryhausen : « La séquence finale représentait un véritable défi technique dans le domaine du film fantastique. Il y avait sept squelettes combattant trois hommes ; chacun des squelettes comprenait cinq parties de lui-même à bouger à chaque image ; et tout cela devait être synchronisé avec le mouvement des comédiens. »

Pour Harryhausen, la post-production est bien évidemment l'étape la plus importante du travail. Aux studios londoniens de Shepperton, il a ainsi passé quatre mois et demi sur

la seule séquence des squelettes, une journée de travail ne permettant pas de réaliser plus de quinze images, soit moins d'une seconde de film. Outre la technique traditionnelle du *Stop-motion* et son amélioration *Dynamation*, il conçoit d'autres types de trucages mêlant prises de vues réelles et animées. Le guerrier Talos, par exemple, fait l'objet d'un double traitement. Lorsqu'il est intégralement montré devant les Argonautes fuyant sur la plage, il s'agit évidemment d'une figurine : Harryhausen n'a pas pour autant cherché à lui conférer la fluidité d'un humain, mais l'a pensé selon ses spécificités, celles d'un géant de métal, grinçant et lourd, imaginé à la suite du *Colosse de Rhodes* (1961) de Sergio Leone. Mais Talos n'est parfois montré qu'en partie, notamment lorsque Jason attaque sa cheville : il s'agit alors d'une maquette grandeur nature construite pour le tournage du film. Cette technique de morcellement avait déjà été utilisée par Willis O'Brien dans *King Kong*, dont certains plans ne montrent qu'une immense main velue attrapant la blonde Ann Darrow. Enfin, c'est parfois l'humain qui prend des proportions monumentales grâce au *Dynamation* : les vues de l'Argo sont superposées à celle d'un bassin miniature d'où émerge le dieu Triton, un simple acteur. Voyez la taille et la consistance des vagues formées par l'écroulement des rochers, ce sont évidemment de simples gouttes d'eau filmées de près. Mais l'un des intérêts du film réside dans le fait que si cet artisanat peut aisément être analysé sans connaissance préalable, il n'en conserve pas moins toute son efficacité.

D'abord intitulé « Jason & the Golden Fleece » (« Jason et la Toison d'Or »), *Jason et les Argonautes* sort en Grande-Bretagne en juin 1963. Il y réalise d'excellents résultats, l'un des dix meilleurs de l'année. Mais l'échec relatif du film à l'étranger – bien qu'il ait été présenté aux États-Unis dans la catégorie A, alors que les précédents Harryhausen étaient considérés comme des séries B – annule l'idée d'une suite que la fin du film se risquait pourtant à annoncer clairement.





Haut en couleurs

par Antoine Thirion

« *For the Greek, gods are just big people* »

Ray Harryhausen

Jason et les Argonautes est certes un spectacle pensé avant tout pour le grand public. Mais son illustre récit invite néanmoins à tenter de comprendre quel lien, quel rapport est établi entre mythologie et cinéma, création artistique et divine. C'est précisément l'art de Ray Harryhausen – un artisanat plutôt – qui introduit dans le film des questions liées à la croyance, au rapport des hommes au sacré. Mais plutôt que d'en faire une relation invisible, ce rapport est montré de façon parfaitement immanente. Le sacré est débarrassé de tout glacis historique, pour apparaître dans une certaine puissance primitive – colosses malhabiles, squelettes à la démarche saccadée, harpies en pâte à modeler, et des dieux montrés comme de simples parents ou de vieux époux. C'est la grande force de *Jason et les Argonautes* que de faire ressurgir des questions antiques dans une visibilité renouvelée, à la fois spectaculaire et mal ajustée, brute et ouvragée.

Un mythe impur

Comme toute légende, celle de Jason, l'une des plus anciennes, s'est construite peu à peu, au gré de multiples versions complémentaires ou contradictoires. Lors de l'émergence de cette civilisation vers 2000 avant Jésus-Christ, les Grecs ont en effet repris des mythes antérieurs dans les religions d'Égypte et du Moyen-Orient, tout en forgeant de nouveaux, telle la figure du demi-dieu Hercule.

Si *Jason et les Argonautes* reprend la trame globale de la saga – le voyage héroïque d'un mortel confronté à l'humeur changeante des dieux –, les noms des protagonistes ou des lieux traversés diffèrent si souvent que chercher leur origine devient un problème épineux, voire une véritable impasse. Si Ray Harryhausen et ses scénaristes ont tenté d'adapter la mythologie plus fidèlement que d'autres à la même époque, ils ont aussi veillé à ce que le résultat corresponde aux attentes d'un public large.



Fig. 1

L'idée d'une suite ne fut pas moins abandonnée en raison des recettes décevantes du film que parce que Médée se révèle, pendant le retour de Jason en Thessalie, un personnage sanguinaire. Alors que Ray Harryhausen expliquait avoir voulu apporter certaines modifications à la légende afin de respecter les règles classiques de la narration cinématographique et d'offrir aux spectateurs un spectacle inédit, la suite aurait nécessité une trahison pure et simple de la légende à laquelle il ne voulait pas céder. « La suite de l'histoire de Jason est tellement morbide : Médée tue ses enfants et jette leurs membres aux quatre vents ! Peut-être que le public d'aujourd'hui aimerait ça, mais à l'époque on ne pouvait vraiment pas le montrer. »

Il faut ainsi moins considérer *Jason et les Argonautes* comme l'adaptation d'un mythe que comme une nouvelle transformation d'un matériau déjà impur. Le film ne peut peut-être pas prétendre nous documenter de quelque manière sur la mythologie, mais les transformations apportées à celle-ci aident à comprendre certains aspects du projet de Ray Harryhausen. Par exemple, dans l'épisode de l'île de Bronze tel que le poète Apollonius de Rhodes l'a raconté au III^e siècle, Hylas commet l'imprudencence de se laisser séduire par une nymphe des forêts qui s'était jetée à son cou. Cet impair aurait paru peu vraisemblable au spectateur, à qui Hylas a été présenté comme un être particulièrement malin.

Dans *Jason*, l'imprudencence qui attise la colère de Talos sur l'île de Bronze vient ainsi d'Hercule. On peut d'abord voir dans cette faute transférée du faible au fort un moyen par lequel les auteurs du film entendaient se démarquer d'autres récits héroïques fondés sur la mythologie grecque, et en particulier de la figure d'Hercule tel que le Monsieur Univers Steve Reeves l'avait incarnée peu subtilement à la même époque dans *Les*



Fig. 2

douze travaux d'Hercule (Pietro Francisci, 1958) et *Hercule et la reine de Lydie* (1959). Celui que la mythologie avait présenté comme un demi-dieu, fils de Zeus, et dont le cinéma avait fait jusqu'alors l'équivalent d'un super-héros, est ici montré comme un homme impulsif et moralement faible. Il réalise trop tard que son irresponsabilité a condamné Hylas, victime en raison de sa loyauté à l'égard d'Hercule et des autres Argonautes. Et, aussi bien, de son respect quasi-filial pour les dieux (fig. 1 et 2).

Enfants contre adultes

La logique est en effet moins celle de la force et de la faiblesse que celle de la responsabilité morale incarnée dans une relation d'adulte à enfant. Ray Harryhausen a un jour résumé d'une formule simple la manière dont il avait dépeint les habitants de l'Olympe : « *For the Greek, gods are just big people* » (cité par Pierre Alferi dans un beau texte sur le film de Don Chaffey pour le site *cahiersducinema.com*, et repris dans *Des Enfants et des monstres*, paru chez P.O.L.). « Pour un Grec, les dieux ne sont que de grandes personnes. » Cette traduction partielle fait vibrer l'expression « *big people* » d'un sens double, auquel il est douteux qu'Harryhausen n'ait pas pensé : elle ajoute à la démesure des corps divins une différence d'âge, dieux adultes contre mortels enfants. Il n'est pas anodin que ce soit un demi-dieu, Hercule, qui mette en danger les Argonautes, et que ce demi-dieu soit montré comme un être d'une force certes incomparable aux autres, mais aussi incapable de faire passer l'intérêt du groupe avant ses propres désirs, femmes ou trésors.

Zeus et Héra sont montrés d'une manière similaire comme des êtres en perpétuelle lutte de pouvoir, volontiers déraisonnables et mesurant souvent mal la portée de leurs chamaille-

ries sur le commun des mortels. Leurs dialogues sont ceux d'un couple ne cessant de mettre en balance ses années de vie commune : « – Tu es le Dieu de maints pays, pourtant quand toutes ces foules auront cessé de croire en toi tu retourneras au néant », « – Tu en as conscience, mais tu restes quand même avec moi », « – Tu crois que c'est par faiblesse, seigneur ? », « – Non pas. Tu es presque humaine ». Dans le film, ils ne sont pas différents des humains parce qu'ils sont immortels, mais parce qu'ils sont « grands », adultes : c'est moins leurs pouvoirs qui impressionnent les mortels que leur façon d'intervenir constamment pour leur faire la morale, les éduquer ou les mettre à l'épreuve, ou bien se soumettre à un examen de conscience. Jason peut ainsi espérer combattre ces géants en raison même de leur faiblesse et de leur humanité, les détruire (le colosse Talos) ou leur faire l'affront d'un refus, en ne provoquant pas davantage que des regards moqueurs et attendris habituellement réservés aux enfants.

Chacun demeure néanmoins dans les limites du respect filial : Acastus en s'inquiétant de la stratégie de son père Pélidas puis en accomplissant à la lettre le programme qu'il avait fixé pour lui ; Jason en poursuivant opiniâtrément la reconquête du royaume de son père. Seule Médée trahit Aétès, mais significativement, le film ne dit pas que ce dernier, dans la légende, est son père. Ainsi resserré sur une relation d'enfant à adulte, le récit de *Jason* ne pouvait nécessairement pas aborder l'infanticide commis par Médée, acte omniprésent dans la tradition littéraire grecque.

Deux axes, une perpendiculaire

La fin ouverte du film peut évidemment laisser sourire, mais la structure même du récit n'appellait peut-être aucune clôture. La progression se joue en effet sur deux axes. L'un, horizontal, est une succession d'épreuves imposées aux Argo-

nautes : celles-ci surviennent à chaque étape de leur voyage, sur l'île de Bronze (l'attaque de Talos pendant le ravitaillement), au temple de Paestum (la condition posée par Phinée de capturer pour lui les Harpies), dans le détroit des Rochers Fracas (l'éboulement, puis la trahison d'Acastus), et enfin en Colchide (la résistance d'Aétès, l'Hydre, les squelettes). L'autre axe, vertical, met Jason en rapport constant avec les dieux de l'Olympe. Ceux-ci commentent ou observent les affaires terrestres comme un spectacle (Fig. 3).



Fig. 3

Si le premier axe consiste en une juxtaposition ne formant aucun cycle et à laquelle pourraient s'ajouter à l'infini de nouveaux défis, le second est pour Harryhausen l'objet d'inventions constantes. La plus connue est celle du bassin dans lequel les dieux observent depuis l'Olympe les agissements de Jason : on peut aujourd'hui mesurer toute l'influence de cette transparence liquide dans la science-fiction contemporaine puisqu'elle est entre autres ultérieurement apparue sous des formes diverses chez Steven Spielberg (*Minority Report*), M. Night Shyamalan (*Incassable*), Ang Lee (*Hulk*) et dans d'innombrables spots, devenant ainsi l'un des clichés de notre temps. D'un geste de la main, Zeus et Héra font apparaître ou



Fig. 4

disparaître dans ce bassin des images du monde des mortels, comme s'ils en étaient les metteurs en scène. Le trucage est simple : il s'agit de superposer un plan en contre-plongée du bassin et un écran bleu à la place duquel viendra se placer en post-production une autre image, qui paraîtra alors se refléter dans l'eau (Fig.4).

Olympe-Terre

Le film comporte bien sûr d'autres transparences, moins visibles, sans ondes ou fumée pour les surligner, lorsque Jason vient par exemple chercher l'aide d'Héra sur l'Argo en s'adressant à la figure de proue. Dans le plan qui le montre en conversation avec elle, Jason paraît s'abstraire du reste de l'équipage : c'est qu'il a en réalité été placé devant un fond bleu, à la place duquel Harryhausen a intégré l'image des Argonautes (Fig. 5). Pourquoi cet effet de dissociation, alors qu'il aurait été plus facile de filmer l'avant (Jason) et l'arrière-plan (les Argonautes sur le navire) en une seule prise ? Sans doute parce que cette communication directe avec les dieux nécessitait une coupure au sein même du plan, une annulation de sa profondeur. L'effet de la transparence est en effet d'aplatir la profondeur de champ, réduite à une simple image de la profondeur, une profondeur au second degré. Plutôt qu'une profondeur de champ, on assiste ici, même lorsque des effets spéciaux ne sont pas absolument nécessaires, à une superposition de plans en laquelle humain et divin dialoguent. Ici, Jason semble placé devant une



Fig. 5

surface verticale, et c'est tout l'espace qui subit une verticalisation. Par ce trucage simple, Harryhausen coupe un instant Jason du monde horizontal des mortels, pour le mettre en relation verticale avec les Dieux.

Sur l'Olympe, cet accès d'un monde à l'autre est inversé : l'image du monde des mortels s'horizontalise en apparaissant dans le bassin, sur lequel se penchent les dieux. De ce bassin, on peut d'abord dire qu'il matérialise le trucage même de la transparence et du fond bleu. D'ordinaire, celui-ci est un support immatériel, visible pendant le tournage mais s'effaçant au profit d'une nouvelle image au moment de la post-production où le bleu est remplacé par l'image qu'on veut insérer. Le bas-



Fig. 7

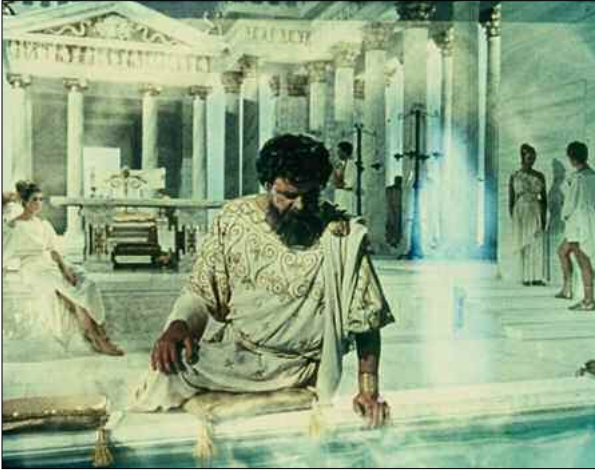


Fig. 6

sin métaphorise ce fond bleu. Il devient certes le support horizontal des visions divines, mais tout autant de celles de Ray Harryhausen. Car il est vrai que si ce dernier partage le fond bleu avec Zeus, l'Olympe devient l'équivalent de l'atelier du créateur d'effets spéciaux.

Dans son atelier, Harryhausen fait bouger image par image ses créatures (Fig. 6). Sur l'Olympe, Zeus et Héra font apparaître le monde comme s'ils voyaient un film, ou bien font avancer case par case, sur un plateau de jeu d'échecs, des humains miniatures symbolisés par des figurines ou des pions. D'une certaine manière, Harryhausen s'approprie l'Olympe comme son terrain de jeux. Ce n'est pas anodin. N'étant pas réalisa-

teur en titre, il laisse à Don Chaffey le monde des mortels et le tournage en décors réels. Puis, une fois revenu au studio, il resaisit le monde à sa sauce, se le réapproprie en y dressant ses créatures divines, colosse, Hydre, squelettes, Harpies.

À une époque où triomphe au cinéma la figure de l'Auteur, celle d'un metteur en scène démiurge concevant en toute lucidité chaque détail de son œuvre, l'autoportrait d'Harryhausen en Zeus rend au réalisateur une place qu'il occupait aux premières heures du cinéma : contremaître soumis aux exigences du producteur, privé du *director's cut* et de toute autre décision finale, offrant à un traitement ultérieur des images nues et sans signature. Non pas qu'il faille négliger le travail de Don Chaffey, mais son importance est égale à celle des scénaristes, chef-opérateur, monteurs, engagés dans un travail collectif dont nul ne saurait tirer les bénéfices en son seul nom. Sinon bien sûr les initiateurs du projet, Charles H. Schneer et Ray Harryhausen, dont le travail commun maintient le cinéma au rang d'un humble artisanat et d'un divertissement populaire.

À travers le fond bleu

Il faut encore dire quelques mots du fameux bassin olympien. Celui-ci ne représente pas seulement le fond bleu, dévoilant les artifices du créateur en même temps qu'il les poétise. Le monde qui y apparaît est en retour affecté, il devient une image. Peu à peu, les épisodes terrestres nous sont montrés



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10

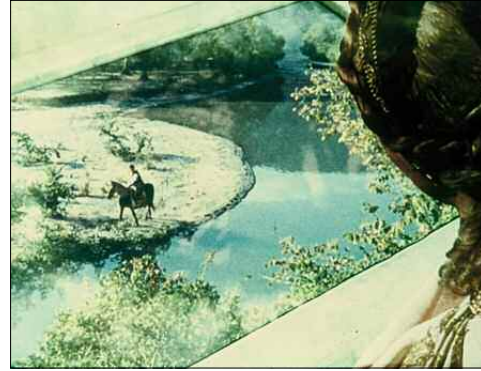


Fig. 11



Fig. 12

dans des couleurs saturées, notamment pendant la très belle séquence de rébellion d'Acastus après que l'Argo a passé le détroit des Rochers Fracas : nuit américaine, bleu intense de la nuit et de l'océan où s'improvise une bataille (Fig. 7, 8 et 9). C'est comme si, désormais, le spectateur lui-même voyait le monde à travers le fond bleu et que les personnages avaient plongé dans la couleur. L'océan se confond avec le ciel, le liquide avec le solide.

La première fois que le bassin sert d'écran, c'est pour montrer Pélidas en contre-plongée après le meurtre des filles du roi de Thessalie et l'intervention d'Héra lui révélant l'inutilité de ses crimes. Respectant le point de vue surplombant que devraient avoir sur le monde les dieux du mont Olympe, cette inclinaison semble faire du bassin une sorte de trappe ouverte sur le monde. Mais le raccord opère en même temps une brusque distanciation, comme si l'assassin prenait brusque-

ment conscience de la perte de son libre-arbitre et du regard des dieux posés sur lui (Fig. 10 et 11). Peut-être est-ce surtout le spectateur lui-même qui, à cet instant, passe du corps de Pélidas à celui de Zeus. Plus tard sur l'Olympe, Jason ne sera de la même manière qu'un homoncule en comparaison des dieux (Fig. 12). En effet, ce raccord du temple à l'image du temple vu depuis l'Olympe, accomplit mentalement un brutal changement de proportions en nous. Ce n'est pas tant la taille des dieux qui grandit que celle des hommes qui diminue.

Chacun a pu faire l'expérience, lors d'un rêve, d'une sensation de réduction de son propre corps, par laquelle celui-ci semble se recroqueviller peu à peu sous le poids d'un lieu qui l'enveloppe. Cette enveloppe mouvante est, on le sait, la matière même du sommeil : un lieu ne cesse de se reconfigurer et de nous échapper. À cet instant du film, Pélidas fait une expérience semblable de la perte de soi. Durant les vingt ans que s'avèrera représenter la courte séquence sur l'Olympe, entre l'invasion du royaume de Thessalie et l'arrivée de Jason, l'assassin est mis en sommeil. C'est comme s'il avait été emprisonné dans l'eau du bassin et que ces deux décennies n'avaient eu aucune importance.

Ils s'agit littéralement pour Pélidas d'une perte de conscience. Elle est représentée par une double noyade : métaphorique lorsqu'il disparaît dans l'eau du bassin, réelle lorsqu'il est éjecté de son cheval par l'apparition d'Héra et secouru par Jason. Mais pour le spectateur, parachuté sur l'Olympe où vingt années filent en quelques minutes, cette perte de soi s'accompagne de l'étonnement d'une nouvelle puissance du regard dans un espace-temps capable de se dilater à l'extrême, affecté de propriété liquide, l'eau ralentissant les gestes et déformant les lignes. C'est cet intervalle absolu entre le repli de notre corps d'humain et l'ubiquité de cette nouvelle visibilité que construit le bassin d'Harryhausen.

Autorité du ciel et de la couleur

Pélidas ressent d'emblée ce surplomb du ciel sans tout à fait en prendre conscience : prêt à offrir son arme à Zeus tant que la volonté de celui-ci l'avantage, il croit néanmoins un moment pouvoir se soustraire à son autorité. Pour Jason en revanche, ce lien de la terre au ciel semble au départ totalement rompu

par la tragédie qui a frappé sa famille alors qu'il était enfant, si bien qu'à tous il se présente comme un non-croyant (Fig. 13 et 14). Lorsque Hermès l'emmène sur l'Olympe vérifier de ses propres yeux l'existence des dieux, cette non-croyance est remplacée par un doute concernant la justice divine. Ce doute l'amène à affronter Zeus comme s'il tenait celui-ci pour responsable de la mort de son propre père. Son trajet est dès lors sans cesse soumis au regard surplombant des dieux : soit par un montage parallèle montrant la réaction de ceux-ci aux victoires de Jason, soit par une présence écrasante du divin au sein même du plan (Fig. 15 et 16).



Fig. 13



Fig. 14



Fig. 15

Il faut alors prêter une attention particulière aux décors. Et constater que si les temples y sont légion, ce n'est pas seulement en raison des impératifs du genre. Philomèle est assassinée dans le temple d'Héra, Jason retrouve Hermès dans un temple en ruine jadis consacré à sa gloire, Phinéas loge dans un autre temple en ruine, tandis que Médée danse dans le temple d'Hécate, déesse du peuple de Colchide. À chaque fois qu'un personnage s'oppose aux dieux, il est présenté dans un décor désolé, tandis qu'une communication apaisée avec l'Olympe ne peut s'opérer que dans l'obscurité d'un temple clos.

Lorsque le plafond d'un temple est absent, l'emprise des dieux est totale. Leur présence est d'autant plus prégnante



Fig. 16

dans des lieux désertés. Les dieux ne cessent ainsi de s'affirmer par l'intermédiaire d'émissaires chromatiques, fumées, vapeurs, créatures, eau d'un bleu intense (Fig. 17, 18, 19, 20, 21). Cette prise de conscience, évoquée par l'historien d'art Georges Didi-Huberman¹ à propos du travail du plasticien James Turrell, « qu'être sur terre signifie être sous le regard du ciel », est précisément la condition par laquelle le cinéma d'aventure peut construire un rapport avec la mythologie dans des lieux que celle-ci a désertés depuis longtemps. La couleur du ciel demeure la condition permanente d'une familiarité de l'homme contemporain avec les héros légendaires.

1. In *L'homme qui marchait dans la couleur*, Éd. De Minuit, 2001.



Fig. 17



Fig. 18



Fig. 19

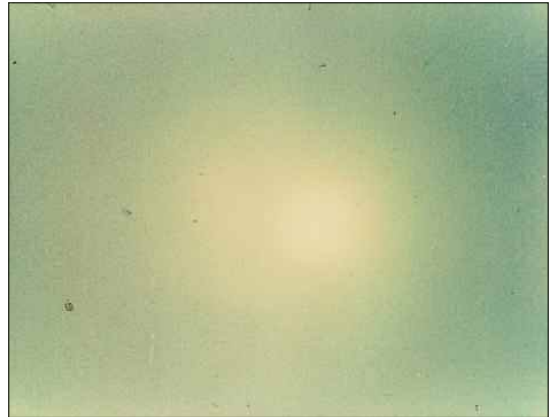
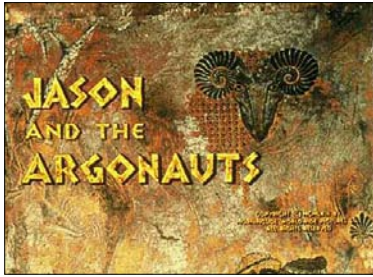


Fig. 20



Fig. 19



Déroulant

Afin de faciliter la navigation dans le film, le découpage suivant reprend le chapitrage du DVD édité par Columbia. Néanmoins, ces chapitres ont été regroupés dans des ensembles plus larges afin de faire apparaître clairement les différentes étapes du voyage de Jason.

Le générique du film s'inscrit sur différentes scènes d'une fresque murale abîmée, coulissant par travellings.

Conquête de Pélias

Dans ses mains noircies par les braises d'un chaudron fumant, un devin grisonnant voit un arbre au bout du monde, sur lequel est accrochée la Toison d'Or. Impatient, Pélias lui ordonne de lui prédire l'issue du combat qu'il s'apprête à mener. Le devin révèle qu'il vaincra le roi Aristo, conformément à la volonté de Zeus, lequel lui reprendra néanmoins bientôt le royaume de Thessalie, au profit d'un des trois enfants du roi défunt : Philomèle, Briséis et Jason que Pélias, afin de contredire son destin, entend désormais bien assassiner.

L'armée romaine met à feu le royaume de Thessalie. Philomèle porte dans ses bras sa jeune sœur Briséis jusqu'au temple d'Héra, et dépose le bébé sur les genoux de la statue. Malgré les prières de Philomèle, Pélias l'assassine. Dans l'obscurité apparaît Héra. Sans révéler son identité, elle annonce à Pélias que Jason lui a déjà échappé et qu'il reviendra dans vingt ans, chaussé d'une seule sandale, pour reprendre sa place sur le trône. Pélias comprend alors l'inutilité de ses meurtres : s'il est dans la volonté de Zeus qu'il obtienne le royaume, il est aussi déjà écrit qu'il le perdra.

Depuis l'Olympe, Zeus observe la scène qui se reflète dans un bassin, tandis qu'Héra apparaît à ses côtés pour lui demander pourquoi il a autorisé la profanation d'un de ses temples. Elle lui fait part de son désir d'aider Jason, bien qu'une déesse ne puisse habituellement pas aider un homme. Zeus l'autorise cependant à porter cinq fois secours à Jason – le nombre de fois que Briséis a invoqué son nom avant de mourir. Le temps s'écoulant plus rapidement sur l'Olympe, Héra peut déjà voir Pélias sur un cheval, vingt ans après sa prise de pouvoir.

Manipulations

L'apparition d'Héra effraie le cheval portant Pélias. Celui-ci est projeté dans le lac auprès duquel il trottait : premier des cinq forçages du destin dont la déesse dispose pour aider Jason dans sa quête. Ayant aperçu la scène, celui-ci accourt pour sauver Pélias de la noyade, perdant au passage une sandale : Pélias reconnaît ainsi l'homme chaussé d'une seule sandale, destiné à lui reprendre le royaume.

Mais Jason n'a pas reconnu l'assassin de son père : avant de lui indiquer son chemin, Pélias lui offre l'hospitalité de son camp. Après une danse, Jason se présente comme le roi de Thessalie, en exil depuis le meurtre de son père. Il révèle ses inten-

tions à Pélias, ainsi qu'à son fils Acastus et au devin : tuer Pélias puis trouver la Toison d'Or, une peau de bélier dont la légende dit qu'elle est capable de guérir, pacifier et supprimer la famine dans laquelle la région est plongée depuis vingt ans. Sans révéler son identité, Pélias lui suggère plutôt de trouver d'abord la Toison d'Or, pour ensuite reprendre le pouvoir. Ce stratagème inquiète Acastus, à qui son père ordonne d'infiltrer l'équipage.

Près des ruines d'un temple, devant une statue d'Hermès gisant sur le sol, Jason croise le devin et lui avoue ne plus croire en la justice des dieux alors même qu'il devrait s'adresser eux pour mener sa quête à bien. Pour y remédier, le vieil homme se transforme, son corps prenant des proportions monumentales à mesure qu'il révèle son vrai visage : c'est Hermès lui-même, « celui qui suscite les rêves et rode la nuit ». Il se volatilise, puis fait disparaître Jason dans un nuage de fumée. Hermès réapparaît sur l'Olympe.

Zeus et Héra disputent un jeu dont le plateau est une carte du monde et les pions des statuettes représentant les humains. Mais une pièce manque à ce jeu : dans ses mains, Hermès apporte un Jason minuscule, comparé aux géants qui habitent le Mont Olympe. Zeus l'interroge sur ses intentions et lui offre un navire et un équipage. Mais Jason les refuse, arguant qu'en comptant sur le cœur et la fierté des athlètes grecs, il pourra bien les trouver lui-même. Héra – c'est la seconde de ses cinq interventions – satisfait une requête que Jason n'a même pas eu besoin de poser : pour trouver la Toison d'Or, il lui faudra se rendre en Colchide. D'abord outragé qu'un homme refuse l'aide des Dieux, Zeus marque finalement de l'intérêt pour Jason, car « les dieux sont le mieux servis par ceux qui veulent le moins leur aide ».

Jeux

Pour recruter son équipage, Jason organise des jeux et choisit les vainqueurs : les lutteurs Polydeuces et Castor de Sparte, les lanceurs Acastus de Thessalie et Spiros de Syracuse, l'archer Phalérus d'Athènes, le nageur Euphémios de Ténare. Précédé d'une réputation qui lui vaut les acclamations de la foule, Hercule est engagé d'office.

Il est cependant défié par un homme frêle et audacieux, Hylas. Bien qu'il n'ait jamais lancé de disque, il parvient à égaler Hercule et atteint comme lui l'îlot qu'il devait viser en faisant ricocher le projectile sur l'eau. Cette réussite efface les moqueries qui l'avaient accueilli et lui vaut un triomphe, chez les hommes comme chez les dieux.

Jason vient trouver Argus sur son navire, qu'il propose de nommer l'Argo. Argus dévoile la proue de son bateau, étrangement placée à l'arrière : elle représente le visage d'Héra, à laquelle des battements de paupière mécaniques semblent donner vie.

L'Argo prend le large avec ses hommes à bord. La mer est joyeuse et les Argonautes pleins d'entrain. Mais bientôt, l'eau et la force viennent à manquer et les hommes contestent les décisions de Jason.





Celui-ci doit alors demander conseil à Héra, devant sa statue : elle lui conseille de mettre le cap au nord jusqu'à l'île de Bronze. Inconnue des mortels, elle fut la terre d'Héphaïstos qui y fabriquait des armures pour Zeus. Jason relaie à son équipage la mise en garde que lui a faite Héra : s'ils pourront se ravitailler à midi, il ne leur faudra rien emporter d'autre que des vivres et de l'eau, sous peine de s'attirer la colère du guerrier Talos. Hercule conteste l'ordre et avoue que personne ne pourrait l'empêcher de succomber aux charmes d'une femme s'il venait à en croiser une.

Île de Bronze

L'Argo jette l'ancre dans la baie de l'île de Bronze. Dès qu'ils mettent pied à terre, Hercule et Hylas pourchassent des chèvres qui les attirent vers une large carrière où se dressent de monumentales statues, dont celle du guerrier Talos. Sur l'une des faces de son socle, ils aperçoivent une porte ouvrant sur une chambre aux trésors.

Ces trésors appartiennent aux dieux : l'immense broche qu'Hercule veut emporter a la taille d'un javelot. Ce vol attire les foudres de Talos, mais Hercule et Hylas parviennent à rouvrir la porte qui s'était refermée sur eux.

La statue de Talos s'anime et descend de son socle pour suivre Hercule et Hylas jusque sur la plage où les Argonautes reviennent avec des vivres. Talos les empêche de sortir de la baie et renverse le navire, jetant l'équipage à l'eau. Jason doit demander conseil pour la quatrième fois à Héra, dont la statue s'est brisée et flotte désormais dans la baie. Elle lui conseille de combattre Talos intelligemment en regardant ses chevilles. La mer ramène les hommes, toujours poursuivis par Talos, sur la plage. Jason se cache pour attaquer le colosse par derrière, en ôtant de son talon un rivet par lequel s'écoule du sang semblable à de la lave. Le géant s'effondre sur Hylas et se brise en morceaux.

Les Argonautes réparent le navire. Après avoir cherché Hylas en vain, Jason et Hercule remontent à bord. Coupable, Hercule promet de rester sur l'île jusqu'à ce qu'il le retrouve – quitte à laisser l'Argo reprendre la mer sans lui. Acastus conteste le choix de Jason de le laisser partir : Jason demande pour la cinquième fois conseil à Héra, qui ne pourra désormais plus intervenir en sa faveur. Elle s'adresse à l'ensemble de l'équipage, médusé : Hylas est mort et le destin d'Hercule n'est pas de poursuivre la route avec eux. Ils doivent partir pour la Phrygie et y rencontrer Phinéas l'aveugle, qui pourra les guider. L'Argo reprend la mer.

Phinéas

Deux servantes apportent un repas près d'un temple en ruine, puis s'enfuient en courant. Sortant de l'enceinte du temple, Phinéas s'aventure jusqu'au plateau de nourriture mais est dérangé par des Harpies, créatures bleues ailées qui lui volent ses vivres. L'aveugle s'adresse à Zeus pour lui demander pourquoi il le punit chaque jour d'un seul péché, celui d'avoir abusé de ses dons de prophétie. L'arrivée des Argonautes à cet instant provoque la fuite des Harpies. Bien que les dieux lui aient ordonné

d'aider Jason, Phinéas défie ceux-ci en posant une condition : que les Argonautes l'aident à capturer les créatures.

Le soir venu, Phinéas prend son repas dans l'enceinte du temple. Alors que les Harpies y pénètrent, les Argonautes clôturent le périmètre en l'entourant de filets, qu'ils font tomber sur les créatures avant de les enfermer dans une cage. L'aveugle accepte alors de renseigner Jason : il lui faut barrer nord-ouest et passer par les Rochers Fracas pour atteindre Colchide. Phinéas remet à Jason un pendentif, censé l'aider pour traverser ce lieu particulièrement dangereux.

Rochers Fracas

L'Argo pénètre doucement dans le chenal des Rochers Fracas, tandis qu'un navire y entre par l'autre extrémité. Ce dernier est coulé par un effondrement de rochers, mais Jason décide néanmoins de tenter de passer.

Alors qu'ils se trouvent en mauvaise posture, Jason fulmine contre les dieux et lance de rage le pendentif que lui avait remis Phinéas. Poursuivant sa partie avec Zeus, Héra déplace simultanément un pion : Triton surgit des eaux pour retenir un temps les rochers et permettre à l'Argo de poursuivre sa route. Héra demande à Zeus pourquoi il a laissé la vie à un homme qui avait blasphémé.

Les Argonautes sont épuisés. Jason remercie les dieux de l'avoir épargné, contrairement à l'autre navire, puis aperçoit une rescapée du naufrage ; il plonge pour la secourir. C'est Médée, danseuse, servante du temple d'Hécate, la déesse des Colchidiens. Elle avait quitté la Colchide à l'aube pour participer à un sacrifice, censé assurer la sécurité de leurs navires. Jason lui demande si son peuple vénère bien, comme il l'a entendu dire, une peau de bélier.

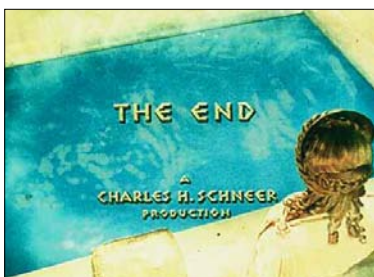
Aux hommes qui rament en pleine nuit, Jason fait part de son intention d'entrer seul en Colchide pour n'éveiller aucun soupçon. La nouvelle est mal accueillie, particulièrement par Acastus en qui Jason soupçonne un possible traître. Les deux hommes combattent à l'épée sous l'œil de Médée et de l'équipage. Alors que Jason a pris le dessus, Acastus prend la fuite et plonge. Il est poursuivi par Euphémus dont on ressort, plus tard, le corps inerte. Acastus est porté disparu.

Colchide

En Colchide, Médée soigne les blessures de Jason en leur appliquant une fleur venant du sang de Prométhée, puis ils se séparent.

Dans un temple, Médée exécute une danse en compagnie d'autres servantes d'Hécate. Le roi entre et s'assied sur un trône qu'on dispose pour lui. Médée prononce les mots d'Hécate, laquelle annonce qu'il y a parmi eux un homme venu du bout du monde, Jason, qui doit rencontrer le roi Aétès. Jason se présente aussitôt ; le roi le remercie d'avoir sauvé Médée. Tous les Argonautes sont invités à participer à une fête donnée en leur honneur.





Pendant que la fête bat son plein, Aétès interroge Jason sur la raison de sa venue. Mais il n'attend pas sa réponse pour menacer Jason, car on lui a soufflé qu'il est venu pour emporter la Toison d'Or. Avant de les emprisonner, Aétès remercie publiquement le fils du roi Pélias, Acastus, qui l'a informé des intentions de Jason.

Dans la nuit, Médée implore Hécate, tout en avouant combien sa situation est inextricable : soit elle trahit son peuple en indiquant à Jason l'endroit où se trouve la Toison, soit elle se trahit elle-même en agissant contre ses sentiments. Décidée, elle vole à un gardien endormi les clés des geôles et tente de convaincre Jason d'oublier la Toison. Mais devant le refus de celui-ci, elle préfère abandonner la patrie pour ne suivre que Jason. Ils libèrent les Argonautes puis partent à la recherche de la Toison.

Pendant ce temps, on vient informer Aétès que les Argonautes se sont enfuis pendant le sommeil des geôliers : le roi comprend que Médée les a drogués et que Jason va bientôt s'emparer de la Toison : il lance ses hommes à leur recherche.

Acastus est le premier à arriver dans la sombre clairière où se situe la Toison. Les Argonautes, patientant sur le navire, voient l'armée d'Aétès se diriger vers eux.

Jason arrive à son tour devant la Toison d'Or. Mais alors qu'ils s'apprête à s'emparer, une Hydre à sept têtes, dont la queue s'est enroulée autour d'Acastus, sort d'une caverne. Médée assiste au combat. Jason parvient à planter son épée dans la gorge du monstre. Argos vient prévenir Jason de l'arrivée imminente de l'armée, puis emporte la Toison. Aétès à leurs trousses, ils s'enfuient par les montagnes.

Dans la clairière, le roi invoque Hécate. Des boules de feu venues du ciel brûlent l'Hydre jusqu'au squelette, puis les hommes d'Aétès récupèrent les dents du monstre. Pendant sa fuite, Médée est touchée par une flèche. Jason la couvre de la Toison, prouvant les pouvoirs de guérison de celle-ci. Mais au sommet d'une falaise, ils sont rejoints par Aétès. Celui-ci sème les dents de l'Hydre. Les squelettes des guerriers tués par l'Hydre surgissent.

Sept squelettes armés attaquent Jason. Deux Argonautes sont tués, et Jason doit fuir en sautant de la falaise. Sur l'Olympe, Héra voit Jason embrasser Médée. Zeus reporte la suite de leur partie ; d'autres aventures attendent Jason. D'un geste de la main, Héra efface l'image du couple sur le bassin où se reflétait le monde des mortels.

Analyse de séquence

Une arche

Chapitre 19 et 20

De 1 : 01 : 25 à 1 : 06 : 01

Cette séquence constitue la seconde partie de l'une des scènes majeures, la traversée par Jason et les Argonautes du détroit des Rochers Fracas. Bien qu'une unité de lieu lui donne son homogénéité, il est possible d'y opérer une division en fonction d'un principe simple. Dans la première partie, l'Argo pénètre prudemment dans le chenal et marque une pause quand un second navire se profile à l'horizon pour tenter, lui aussi, la traversée. Le naufrage de ce bateau causé par l'effondrement des rochers, conformément à la réputation du lieu, provoque la colère de Jason à l'égard des dieux. C'est dès lors comme un affront que Jason brave à son tour le danger. La première partie serait la prévisualisation de la seconde, si les dieux ne venaient, malgré tout, porter secours aux Argonautes.

Quatre-vingt plans se succèdent dans cette séquence. Toutefois, il n'y en a en réalité guère plus qu'une vingtaine, combinés dans un montage parallèle dont le rythme s'accélère à mesure que le lieu s'anime – éboulements rocheux, remous de la mer, effort des rameurs, etc. Afin d'éviter toute confusion dans la numérotation, nous les identifierons néanmoins de 1 à 80, sans les reproduire tous.

La cohérence de la séquence réside en premier lieu dans son encadrement par trois détours par l'Olympe. En 3, 4 et 5, alors que le bassin lui offre une vue plongeante sur l'Argo, Zeus s'offusque de l'impertinence de Jason (« *Jason va trop loin* »), impertinence qu'Héra relaie cependant (« *Parce qu'il dit la vérité ?* »). De 22 à 23, tandis que les premiers éboulements surviennent et que le naufrage de l'Argo est imminent, Héra déplace une figurine sur le jeu d'échecs auquel elle joue avec Zeus : celle-ci représente le dieu Triton, lequel surgit sur Terre afin d'aider les Argonautes à traverser le détroit. Enfin, les six derniers plans (de 75 à 80) montrent l'apaisement et la connivence retrouvée des dieux, tandis que les Argonautes se reposent à l'abri du danger. Ces trois détours coupent donc l'action en deux temps. De 6 à 21, les hommes abandonnés par les dieux sont soumis à la toute-puissance de la nature. De 24 à 74, l'intervention de Triton provoquée par les actions successives d'Héra (23a et 23b) et Jason (26), scelle l'union des efforts divins et humains.

Le découpage de la séquence est limpide. Il s'ordonne au double principe, horizontal et vertical, qui structure l'ensemble du film (cf. Point de vue). Un danger s'interpose d'abord sur la ligne que les hommes doivent parcourir pour

aboutir à l'objet de leur quête. Une entente doit ensuite se mettre en place entre les Argonautes et les dieux. L'intervention des dieux sur terre perturbe la verticalité du rapport terre-ciel pour produire une combinaison inédite. Si Zeus et Héra s'immiscent sur terre, Jason doit lui aussi investir le terrain des dieux, appeler leur attention.

Aux quatre vents

Dans un premier temps, l'impuissance des hommes se manifeste par une désorientation des regards. Chaque plan pointe une direction particulière. Mais chacun marque également un enfermement des corps, soit par inclinaison du point de vue (plongées récurrentes sur les rameurs : 10, 12, 34, 35, 36, 48, 49, 52, etc.), soit par saturation du cadre, les personnages étant alors plaqués sur la surface du plan tandis que derrière eux, les éléments se déchainent (20, 21, 24, 26, 46, etc.). Jason ne peut que tourner la tête (voir 2 et 9), et Argos le dos à la caméra, pour ne montrer à l'écran que sa sueur (15). Horizon bouché, piège qui se referme : ce désastre ne nécessite nulle image – s'il est vrai que le naufrage du précédent bateau en avait offert l'exacte prévisualisation – mais une mise en scène plus volontiers sensorielle, où l'agitation n'est pas moins l'affaire du contenu des



Plan 2



Plan 3



Plan 4



Plan 5



Plan 9



Plan 10



Plan 12



Plan 15



Plan 20



Plan 21



Plan 22



Plan 23a



Plan 23b



Plan 26



Plan 27



Plan 29



Plan 34



Plan 35



Plan 36



Plan 46



Plan 48



Plan 49



Plan 52



Plan 55



Plan 62



Plan 65



Plan 77



Plan 78



Plan 79



Plan 80

plans que celle du rythme des raccords. En pleine déconfiture, seul le traître Acastus affiche une mine réjouie, indifférent au déchaînement de la nature car porté par plus ample dessin.

La déconnection entre la Terre et l'Olympe est à cet instant totale, et les Argonautes sont condamnés à jeter des coups d'œil aux quatre vents. La suite de la séquence consistera donc à briser cette fatalité verticale par un aplanissement du rapport Terre-Olympe.

La comparaison des plans 3/5 et 78 permet de saisir le déplacement qui s'opère dans cette séquence. Au début, le point de vue des dieux est plongeant, comme si le bassin d'où ils suivaient l'Argo était une trappe ouverte sur la

Terre. À la fin, Jason voit la disparition de Triton sous l'eau (74). Lorsqu'il se retourne (78), il fait alors face à Héra, le bassin n'étant guère plus qu'un surcadrage. Celui-ci ne peut ainsi plus être assimilé à une trappe, mais plutôt à un écran transparent, une fenêtre autorisant une visibilité entre les deux mondes. Il n'y a plus rien d'indiscret dans le regard que les dieux posent sur les hommes, au contraire : le bassin semble désormais autoriser une réciprocité des échanges.

Miroirs

Avant d'en arriver là, le découpage fonctionne sur l'inscription d'un monde dans l'autre, soit par miniaturisation et schématisation, soit par agrandissement

et amplification. Sur l'Olympe, le monde est figuré deux fois. Un échiquier simplifie la géographie terrestre, les protagonistes étant réduits à des figurines de bois. Le bassin en condense ensuite l'aspect matériel, puisque l'eau se confond avec l'océan. La Terre est également soumise à des effets de miniaturisation. Ils résultent bien sûr des ruses employées par Harryhausen pour créer ses effets spéciaux, lesquels n'ont pas nécessité ici l'emploi du *Stop-motion*. Il lui a fallu créer de toutes pièces le décor, à échelle réduite. Triton est un simple acteur surgissant d'un bassin, que trahissent la taille et la transparence particulière des gouttes qui jaillissent au passage (voir les plans 27 ou 29).

Contre toute attente, ce trucage bien visible ne paraît nullement maladroit. Ses effets sont aussi inattendus que spectaculaires. C'est autant un géant qui apparaît que des humains qui rapetissent, réduits à une dimension lilliputienne dans un monde soudain repris en main par les dieux. Les rochers s'effondrent dans le détroit où navigue l'Argo comme une colère divine s'abattant sur les hommes. Mais il est frappant de voir combien ceux-ci, même minuscules, menacent encore l'ordre divin. Il s'agit peut-être du plus beau plan du film : en 65, on se surprend à frémir pour le dieu lorsque le mât de l'Argo frôle son coude, comme si cette aiguille, qu'Harryhausen fait passer avec humour à l'endroit où on pratique ordinairement les piqûres, était pour lui danger aussi grand que les rochers pour le navire.

Personne n'est à l'abri. Hommes et dieux doivent voguer de conserve s'ils veulent assurer leur existence respective. La prise de conscience par Jason du point de vue des dieux s'accompagne de l'affirmation par ceux-ci, non seulement d'une ubi-quité, mais aussi et surtout de leur responsabilité à l'égard des affaires du monde. La lutte des Argonautes contre les éléments naturels ne doit pas faire oublier qu'il s'en joue une autre sur l'Olympe, certes moins importante en termes de présence à l'écran : un affrontement d'idées qui n'aboutit à rien de

moins qu'à une remise en question du statut du divin. S'il y a tant de plans sur l'effondrement des rochers ou sur l'agitation de la mer – bien plus que ne le nécessite l'action – c'est parce qu'un monde s'écroule. La catastrophe terrestre devient le contrepoint plastique de la lutte d'idées que se livrent les dieux de l'Olympe. Cet anéantissement signifie aussi bien la mort des hommes que la perte d'influence des dieux. L'audace de Jason consiste ainsi surtout à placer l'Olympe devant ses pulsions meurtrières, une puissance qui, si elle ne s'exerçait que pour elle-même, ne serait que pure mégalomanie. Cette remise en cause est attestée par le dialogue final entre Zeus et Héra, laquelle découvre la part d'humanité que toute divinité doit prendre en compte pour gouverner à bon escient :

« – Jason a osé parler de la fin des dieux et tu le laisses en vie. Tu es le dieu de bien des hommes, et pourtant tu n'es rien sans leur foi.

– Tu comprends ça, et pourtant tu restes avec moi. »

Un nouveau cadre

À cet égard, l'intervention du dieu Triton est décisive pour les deux parties. Elle permet bien sûr aux Argonautes de poursuivre leur effort et de traverser sains et saufs le détroit. Mais Triton, tel un contrefort temporairement installé entre deux murs (55, 62), permet égale-

ment la tenue de l'édifice. La monumentalité de Triton est celle d'une cathédrale, d'une architecture dialoguant avec les dieux. Il assure la conservation d'un ordre ancien, d'un monde dessiné par les dieux, pour les humains. Autrement dit, c'est une sorte d'arche qui se construit ici, comme une immense construction architecturale par laquelle le dieu, absent, passe malgré tout une alliance avec les hommes.

Le plan 78 marque l'aboutissement de cette logique. Le bassin n'est désormais plus une trappe, on l'a dit, mais une fenêtre. Mieux : un cadre, affectant la profondeur de champ d'un léger halo bleuté, d'un léger flou. Le cadre permet en quelque sorte d'associer plusieurs couches, plusieurs types de visibilité : point de vue des hommes, point de vue des dieux, le cadre ne valant désormais plus que pour la trouée, la traversée qu'il rend possible. On pourra y reconnaître un élément des fables de Lewis Carroll, où Alice passait de même d'un monde à l'autre quand le miroir perdait de sa netteté et virait au flou. Entre la trappe délimitant un point de vue précis, presque voyeuriste en 3 et 5, et le cadre qui vaporise la perception, estompe la netteté des contours du monde en 78, le bassin est le moment d'une traversée, le moment d'une expérience inquiète de l'ouverture au divin.



UNE IMAGE-RICOCHET

Skyspaces (James Turrell, 1970-1972) : fenêtre ouverte sur le ciel, installation du Mendota Hotel.

Un contrechamp

Artiste américain né en 1943, James Turrell travaille sur la relation de l'architecture à la lumière, la manière dont celle-ci structure l'espace. Tantôt un rectangle de néon efface les arêtes d'un mur, tantôt une ouverture découpe une forme dans le ciel. Il n'y a pas à proprement parler d'images dans l'art de Turrell, mais des dispositifs de lumière ayant nécessité qu'il s'approprie un immeuble entier, le Mendota Hotel, plutôt que de travailler dans un simple atelier.

« Il y a des pièces de James Turrell faites justement pour se constituer en réceptacles de cette couleur immaîtrisable du ciel. Nommées *Skyspaces*, construites dès le début des années 70 au Mendota Hotel (...), elles nous obligent à renverser certaines conditions habituelles du regard porté sur une œuvre d'art. Habituellement (...), toutes les conditions sont réunies pour que notre corps puisse dominer l'œuvre si elle est petite, la parcourir à sa guise si elle est grande. (...) L'œuvre nous rend capable de maîtriser les conditions où elle s'expose. Ici, dans les *Skyspaces*, nous ne pouvons que renverser la tête – jusqu'à inverser l'équilibre entier de notre visée sur l'œuvre. Ce que nous regardons est à une distance immaîtrisable ; le ciel est de toute façon trop loin, il ne nous donnera jamais son détail ou l'intimité de sa texture ; et d'un autre point de vue il envahit déjà la pièce, il nous "touche" puisque déjà nous y étouffons s'il fait chaud et y grelottons s'il gèle. Ce que nous regardons nous surplombe alors littéralement, et à ce titre ce que nous regardons nous regarde, puisque ces œuvres ne sont, à tout prendre, rien d'autre que des oculi architecturaux. »

Georges Didi-Huberman¹

1. In, *L'Homme qui marchait dans la couleur*, Éd. De Minuit, 2001.

Promenades pédagogiques

Bestiaire

Talos

Dans la mythologie grecque, Talos, construit par un forgeron pour veiller sur l'île de Bronze, était un homme de fer. En en faisant un géant métallique haut de plusieurs dizaines de mètres, Harryhausen montre combien il fut inspiré par le Colosse de Rhodes, à quoi Sergio Leone venait de consacrer un film. Le Colosse représentait le dieu Hélios. Il aurait été construit sur le port de Rhodes. De nombreuses reproductions montrent une statue de plus de trente mètres, jambes écartées sur les deux bras d'une digue, bien que d'autres sources le situent plus vraisemblablement dans l'arrière-pays. Elle aurait été détruite vers 225 avant Jésus Christ par un tremblement de terre, un demi-siècle après sa construction, à cause d'un défaut de conception au niveau des genoux.

Position et défaut d'articulation ont été repris par Harryhausen. Alors que les Argonautes tentent de fuir, le géant posté à l'extrémité de la baie, les jambes appuyées sur deux bras de mer, s'empare du navire. Puis, plus tard, il s'écroule après que Jason a trouvé son point faible : un rivet au niveau de son talon par lequel s'écoule de la lave. Ainsi, Talos n'est pas un homme, fût-il géant : c'est une statue et une machine. Tantôt Harryhausen insiste sur sa dimension architecturale et fixe, tantôt sur sa dimension mécanique et ses réflexes



machinaux. Deux dimensions qui sont aussi réelles, puisque le créateur d'effets spéciaux a utilisé à la fois une poupée de caoutchouc de quelques centimètres pour figurer le titan dans les plans d'ensemble, et des morceaux de corps « grandeur nature », pied ou main gigantesque pour les plans rapprochés. Ici, plans d'ensemble et plans rapprochés ne peuvent bien sûr être

définis qu'en fonction du corps de Talos, puisqu'en face de lui, les Argonautes font toujours figure de nains.

Harryhausen n'a donc cherché ni mouvements fluides, ni allure humaine, mais plutôt à confondre la matière de Talos avec celle de l'île et de ses objets. Bien que de bronze, ses membres ont la même couleur que la roche, et son corps craque comme un rocher se fend. Reflets, patine, grincements métalliques, démarche saccadée, lave, renvoient à sa nature mécanique. La façon dont il surgit derrière une falaise rappelle bien évidemment d'autres géants et monstres aux dimensions colossales. Notamment *Godzilla* (Inoshiro Honda, 1954), qui est un produit, comme Talos, de son environnement. Seule différence : Godzilla amplifie la force de la nature, Talos celle de la mythologie. Mais toutes deux se déchainent pareillement sur les hommes et les acculent à la limite des terres, d'un monde.

Harpies

Les Harpies (du grec *harpazô*, enlever) apparaissent dans le film plus ou moins telles qu'elles sont décrites dans la mythologie : des monstres ailés qui persécutent l'aveugle Phinée, souillent sa nourriture et répandent une odeur pestilentielle. Ce sont des divinités persécutrices, proches des Érynnyes qui sanctionnaient le remords d'Oreste après le meurtre de son beau-père et de sa mère. Le mouvement de telles créatures insatiables se devait d'être aussi constant que parasite : rapides, insaisissables, jacassantes, personnifiant la tempête et la mort. Selon les auteurs, Hésiode ou Virgile, elles ont un corps ailé, des visages de femme et des serres d'oiseau de proie, et sont dotées des griffes et de la queue d'un aigle. Dans la mythologie, elles ont pour nom Nicothoé, Ocyptète ou Célaeno : « Bourrasque », « Vol rapide » ou « Sombre nuée ».

La difficulté résidait dès lors dans leur mobilité et dans la proximité de leur rapport aux acteurs. Harryhausen a utilisé des figurines de pâte à modeler de petite échelle : mais cette technique, autorisant peu de précision dans le dessin des expressions, contraint le créateur d'effets spéciaux à limiter les plans rapprochés afin qu'elles n'aient pas l'air trop artificielles. Ainsi, tant qu'elles sont libres, les Harpies sont pareilles à des insectes, raides, rapides, acharnées : c'est de ce côté qu'il faut trouver leurs cousines au cinéma. Dans les années 50, des films





innombrables mettent en scènes araignées ou mouches. Plus récemment, voir les insectes tueurs de *Starship Troopers* (1998) de Paul Verhoeven, *La Mouche* (1988) de David Cronenberg, ou les insectes comiques de *Men In Black* (Barry Sonnenfeld, 1998).

Hydre à sept têtes

Selon les sources mythologiques, Aétès demanda à sa fille Médée d'utiliser ses dons de magie afin d'appeler des profondeurs de la terre un gardien pour la Toison d'Or qui lui avait été offerte. Ses incantations furent récompensées par l'apparition d'un énorme dragon qui s'enroula autour de l'arbre où était accrochée la Toison. Son dos était orné d'une crête, et de sa gueule sortaient trois langues empoisonnées.

Harryhausen ne l'entendait pas ainsi. « On a vu des tas de dragons à l'écran, mais combien d'hydres¹ ? » Il s'inspira donc plutôt de l'Hydre de Lerne, dont le meurtre constituait l'un des douzes travaux d'Hercule, et dont Gustave Moreau fit un tableau célèbre en 1876, « Hercule et l'Hydre de Lerne ». Ce serpent à corps de chien possédait une multiplicité de têtes, de cinq à dix, voire dix mille selon les auteurs, dont une immortelle. De plus, ces têtes pouvaient se régénérer si elles venaient à être coupées.

Ainsi très éloignée de la mythologie, l'Hydre d'Harryhausen tient autant du dragon que du serpent. Sa principale force tient à sa plasticité, à la multiplicité et à la force de ses tentacules, de sa langue sanglante et de sa queue s'enroulant autour d'Acastus puis de Jason. Chaque membre paraît susceptible de se ramifier, une langue sortant d'une tête comme plusieurs visages monstrueux sortaient de la gueule de l'*Alien* (1979) de Ridley Scott, plus fameux parent de cette Hydre. Mais dans la séquence, la force de la créature tient surtout à sa faculté d'intimidation (gueule grande ouverte), sa capacité à remplir le plan (voir la manière dont la caméra est emportée dans son sillage), son habileté défensive. C'est une danse d'évitement à laquelle est contraint Jason, qui trouve cependant rapidement une brèche et lui plante son épée dans la gorge.



1. Toutes les citations de ce texte sont extraites d'un entretien réalisé en 2000 pour Ciné Légendes n°6 (cf. Bibliographie)

Squelettes

Les squelettes furent un véritable « défi technique » pour Harryhausen (cf. Autour du film) en ceci qu'ils lui posèrent surtout des soucis d'articulation. Articulation des parties au tout de leur corps, articulation simultanée des sept squelettes que comprend la scène, articulation des créatures aux corps des acteurs qu'ils affrontent. Lors des répétitions, des figurants sont engagés pour prendre la place des squelettes. Chacun porte un numéro dans le dos et doit exécuter une sorte d'étrange danse. « Ils n'étaient plus là lors de la prise finale, mais après une dizaine de répétitions, les acteurs avaient mémorisé comment se déplacer, et où lancer des coups d'épée. »

Il est intéressant de noter que les squelettes ont été pensés par Harryhausen comme le clou de son bestiaire, l'apothéose de la série de monstres créés pour le film. Intéressant et paradoxal car au vrai, ils sont infiniment moins impressionnants que Talos ou Triton, nettement moins grandioses que les Harpies ou l'Hydre. S'ils peuvent être néanmoins considérés comme étant la forme la plus achevée du travail d'Harryhausen sur *Jason et les Argonautes*, ce n'est pas seulement en raison d'une difficulté technique, mais parce qu'ils présentent le travail sous sa forme la plus nue, comme une série d'articulations, de mouvements microscopiques, un pur assemblage d'allumettes.

Comme pour toutes les autres bêtes, la psychologie des squelettes est sommaire et entièrement apparente, affichée sous la forme d'un rictus figé qui dit bien l'obstination des créatures d'Harryhausen. Ces squelettes incarnent bien sûr la mort sous une forme animée. Ils ne craignent pas la mort mais la destruction. C'était aussi le cas de Talos, tandis que celui des Harpies, purs corps-mouvements, se résolvait par une incarceration. Mais les squelettes sont d'emblée désarticulés et vacillants. Si tout est os, un crâne séparé de son tronc ne rendra pas pour autant le corps inefficace. Et si la capacité de mouvement subsiste sans le cerveau, c'est que le mouvement demeure comme une pure fonction vitale indépendamment contenue dans chaque membre. Bien que d'intelligence primaire, les créatures ont, comme l'adversaire de Schwarzenegger dans *Terminator 2* (1992), une capacité de régénération infinie à laquelle rien ne met fin sinon la fuite. Chez Ray Harryhausen, la matière est intelligente.



Petite bibliographie

Sur Jason et les Argonautes

Ouvrage

Laure Gonthier, *Jason et les Argonautes*, in Ciné légendes n°6, Dreamland, novembre 2000.

Articles

Jerôme Larcher, « Les dieux sont tombés sur l'athlète », in *Cahiers du cinéma*, n° 552, décembre 2000.

Pierre Alferi, *Des Enfants et des monstres*, POL, 2003.

De Ray Harryhausen

Film fantasy scrapbook, London, Tantivy Press, 1972.

Sur James Turrell

Georges Didi-Huberman, *L'Homme qui marchait dans la couleur*, Paris, Éd. De Minuit, 2001.

Almine Rech | James Turrell, Rencontres 9, Almine Rech Éditions / Éditions Images Modernes, 2005.

Divers

Jean-Louis Schefer, *L'Homme ordinaire du cinéma*, Paris, Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma, 2001.

Sur l'Internet

<http://crac.lbn.fr/image/fichefilm.php?id=280>

- *Alice* de Jan Svankmajer, écrit par Pascal Vimenet.
- *L'Argent de poche* de François Truffaut, écrit par Alain Bergala.
- *Le Cerf-volant du bout du monde* de Roger Pigaut, écrit par Gérard Lefèvre.
- *Cinq Burlesques américains*, écrit par Carole Desbarats.
- *Chang* de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, écrit par Pierre-Olivier Toulza.
- *Le Cheval venu de la mer* de Mike Newell, écrit par Émile Breton.
- *Le Cirque* de Charlie Chaplin, écrit par Charles Tesson.
- *Courts métrages*, écrit par Jacques Kermabon et Pascal Vimenet.
- *Les Contrebandiers de Moonfleet* de Fritz Lang, écrit par Alain Bergala.
- *Le Corsaire rouge* de Robert Siodmak, écrit par Michel Marie.
- *Les Demoiselles de Rochefort* de Jacques Demy, écrit par Michel Marie.
- *Edward aux mains d'argent* de Tim Burton, écrit par Charles Tesson.
- *L'Étrange Noël de Mr Jack* d'Henry Selick et Tim Burton, écrit par Pascal Vimenet.
- *Le Garçon aux cheveux verts* de Joseph Losey, écrit par Jacques Aumont.
- *Gosses de Tokyo* de Yasujiro Ozu, écrit par Charles Tesson.
- *L'Histoire sans fin n°1* de Wolfgang Petersen, écrit par Pascal Vimenet.
- *L'Homme invisible* de James Whale, écrit par Charles Tesson.
- *Jeune et innocent* d'Alfred Hitchcock, écrit par Alain Bergala.
- *La Jeune Fille au carton à chapeau* de Boris Barnet, écrit par Stéphane Goudet.
- *Jour de fête* de Jacques Tati, écrit par Jacques Aumont.
- *Katia et le crocodile* de Vera Simkova et Jan Kusera, écrit par Anne-Sophie Zuber.
- *Les Lumières*, écrit par Vincent Pinel.
- *Le Magicien d'Oz* de Victor Fleming, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Monde vivant* de Eugène Green, écrit par Jean-Charles Fitoussi.
- *La Nuit du chasseur* de Charles Laughton, écrit par Charles Tesson.
- *Le Passager* d'Abbas Kiarostami, écrit par Charles Tesson.
- *Peau d'Âne* de Jacques Demy, écrit par Alain Philippon.
- *Porco Rosso* de Hayao Miyazaki, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Princess Bride* de Rob Reiner, écrit par Jean-Pierre Berthomé.
- *Rabi* de Gaston Gaboré, écrit par Luce Vigo.
- *Le Roi et l'Oiseau* de Paul Grimault, écrit par Pascal Vimenet.
- *Storm Boy* d'Henri Safran, écrit par Luce Vigo.
- *La Table tournante* de Paul Grimault, écrit par Jean-Pierre Berthomé.
- *Les Vacances de Monsieur Hulot* de Jacques Tati, écrit par Carole Desbarats.
- *La Vie est immense et pleine de dangers* de Denis Gheerbrandt, rédaction collective (D. Gheerbrandt, D. Oppenheim, psychanaliste, M.-C. Pouchelle, ethnologue).
- *Le Voleur de bicyclette* de Vittorio de Sica, écrit par Alain Bergala et Nathalie Bourgeois.

Cahier de notes sur...

Édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma*, par l'association *Les enfants de cinéma*

Rédaction en chef : Eugène Andréanszky.

Mise en page : Thomas Jungblut.

Photogrammes : Laboratoire Pro Image Service.

Repérages : Jean-Charles Fitoussi

Impression : Raymond Vervinckt.

Directeur de la publication : Eugène Andréanszky.

Ce *Cahier de notes sur... Le Monde vivant* a été édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma* initié par le Centre national de la Cinématographie, ministère de la Culture et de la Communication, et la Direction de l'Enseignement scolaire, le SCÉRÉN-CNDP, ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche.

© *Les enfants de cinéma*, ??????????????????

Les textes et les documents publiés dans ce *Cahier de notes sur...* ne peuvent être reproduits sans l'autorisation de l'éditeur. Le code de la propriété intellectuelle interdit expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit.

ISBN/ISSN 1631-5847/ *Les enfants de cinéma*. 2 rue de Turenne - 75004 Paris.