

RICHARD FLEISCHER

Les Vikings



L'AVANT FILM

L'affiche	1
Film d'aventures	
Réalisateur & Genèse	2
Richard Fleischer, cinéaste iconoclaste	
Acteurs	5

LE FILM

Analyse du scénario	6
Frères ennemis..	
Découpage séquentiel	8
Personnages	9
Héros de légende	
Mise en scène & Signification	11
Un spectacle total	
Analyse d'une séquence	14
Duel au sommet	

AUTOUR DU FILM

Histoire des Vikings	16
Légende et réalité	18
Bibliographie & Infos	20

Les dossiers ainsi que des rubriques audiovisuelles sont disponibles sur le site internet : www.site-image.eu
Base de données et lieu interactif, ce site, conçu avec le soutien du CNC, est un outil au service des actions pédagogiques, et de la diffusion d'une culture cinématographique destinée à un large public.

Édité par le : Centre National du Cinéma et de l'Image Animée.

Remerciements : Carlotta Films, La Bibliothèque André Malraux (Paris 5^e), Muriel Vincent.

Conception graphique : Thierry Célestine – Tél. 01 46 82 96 29

Impression : I.M.E.
3 rue de l'Industrie – B.P. 1725112 – Baume-les-Dames cedex

Direction de la publication : Idoine production,
8 rue du faubourg Poissonnière – 75010 Paris
idoineproduction@gmail.com

Achevé d'imprimer : septembre 2012

SYNOPSIS

Habiles navigateurs, les Vikings des VIII^e et IX^e siècles franchissent souvent les limites de leur septentrion hostile et froid pour conquérir l'Angleterre...

Une nuit, l'un d'eux, le chef Ragnar, tue Edwin, le roi de Northumbrie, et viole son épouse, la reine Enid. De cette barbarie naît un fils, Eric, vite envoyé dans un monastère italien pour lui éviter la colère jalouse d'Aella, cousin d'Edwin et nouveau roi, qui ne tarde pas à régner en tyran.

Vingt ans plus tard, Morgana, l'héritière du trône de Galles, doit épouser Aella dans l'espoir de renforcer les deux royaumes face aux raids vikings. C'est alors que ce dernier accuse son cousin Egbert de conspirer contre lui avec les guerriers nordiques et le fait jeter en prison.

Parvenu à s'enfuir, le félon Egbert rejoint le drakkar de Ragnar qui l'entraîne dans son repaire. Là, il lui présente son fils, le farouche Einar, qui est bientôt éborgné par le faucon d'Eric, devenu esclave des Vikings. Furieux, Einar décide de le mettre à mort, mais Eric est sauvé suite à l'intervention de la sorcière Kitala, et d'Egbert qui a reconnu l'identité d'Eric grâce à un talisman royal.

Conseillés par Egbert, les Vikings capturent Morgana afin de rançonner Aella. Mais Einar s'entiche de la jeune femme et décide de la garder pour lui. Dans le même temps, Eric, qui est également tombé amoureux de Morgana, s'enfuit avec elle en Angleterre, non sans emmener Ragnar, sauvé in extremis d'une noyade alors qu'il les poursuivait.

En Angleterre, Ragnar est condamné à mort. Quant à Eric, il est relâché après que Morgana, contrainte de renoncer à lui, s'est engagée à épouser Aella.

De retour chez les Vikings, Eric sollicite l'aide d'Einar pour libérer Morgana et venger la mort de Ragnar. Guidés par une pierre magnétique, ceux-ci traversent les brumes marines et gagnent les côtes anglaises pour livrer une bataille à Aella dont ils sortent victorieux. Mais, jaloux de l'amour de Morgana pour Eric, Einar provoque son demi-frère en duel au cours duquel il est tué. De glorieuses funérailles vikings sont alors célébrées, tandis qu'Eric s'apprête à monter sur le trône de Northumbrie au bras de Morgana.

L'AFFICHE

Film d'aventures

Dynamisme des lignes, puissance des couleurs, expression des mouvements, force est de dire que l'affiche des Vikings attire l'œil. Les deux protagonistes, Einar et Eric – jambes ployées, torse en avant, bras écartés, mains armées d'épées et d'une hache –, paraissent jaillir du drakkar au-dessus duquel ils sont placés. Les proportions entre l'embarcation et les héros ne sont pas respectées. L'effet est alors saisissant, qui repose sur une mise en perspective des personnages par rapport à la petite embarcation située à leurs pieds. À ce jeu de diagonales et de verticales, qui creuse et agrandit l'image simultanément, s'ajoute le détournement en blanc des personnages, pris en léger surplomb, qui produit une *impression* de relief. Laquelle nous fait dire que l'esthétique du film – genre et mise en scène – est tout entière inscrite dans l'affiche. D'autant que, saisis dans un mouvement d'élan, les deux héros semblent se jeter à l'assaut d'un ennemi, absent mais visiblement présent dans l'attitude de leurs corps et de leurs visages tendus. En écho, la stridence du fond empourpré de l'affiche nous prévient du déchaînement des passions meurtrières, tandis que le bas solaire et azuré, avec son drakkar à la proue menaçante (en ombre chinoise), nous promet des aventures maritimes flamboyantes. L'accent est donc mis sur l'action et le spectaculaire. Rien, en revanche (au point de tromper le public, et le surprendre), ne suggère la funeste querelle qui déchire les deux héros, ici parfaitement côte à côte. Le regard hostile d'Einar, pointé vers nous, retient encore notre attention. Il nous fixe, nous questionne, nous implique, nous effraie – pour lui, c'est nous l'ennemi – et nous happe, nous touche, nous invite forcément, selon l'intention publicitaire de cette image fondée sur le désir et l'émotion, à le retrouver dans ses aventures.

En aucun cas, l'affiche éminemment stylisée des *Vikings* ne vise au réalisme. Ce bel exemple de créativité graphique est caractéristique d'une époque où l'affiche cinématographique



sert davantage à conceptualiser et à « raconter » une histoire qu'à en donner une image à l'aide d'une photo emblématique du film. Tout ici fait sens, y compris le caractère du dessin aux couleurs criardes qui évoque autant la bande dessinée d'aventures que le cinéma du même genre. C'est à l'enfance de notre mémoire que ce « visuel » s'adresse, aux histoires en images des héros intrépides du 9^e art, à l'imagerie de la civilisation viking, à l'imaginaire collectif épouvanté par leurs anciens exploits sanglants, bref à l'image d'Épinal des barbares nordiques (que renforce encore l'emploi englobant de l'article défini « les » du titre). Bienvenue donc dans le monde légendaire de ces farouches guerriers dont le nom (et titre du film) – *Les Vikings* – s'inscrit dans la flaque aquarellée de bleu au bas de l'affiche, entre le sombre drakkar et la courte liste technico-artistique où est noyé le nom du réalisateur, Richard Fleischer. Une discrétion nominative qui indique que le succès attendu du film repose non pas sur son nom mais sur les « têtes d'affiche » dont le patronyme trône au sommet du cadre : Kirk Douglas, Tony Curtis, Ernest Borgnine et Janet Leigh, tous célèbres et connus à l'époque pour leurs rôles en costumes alors très en vogue.

PISTES DE TRAVAIL

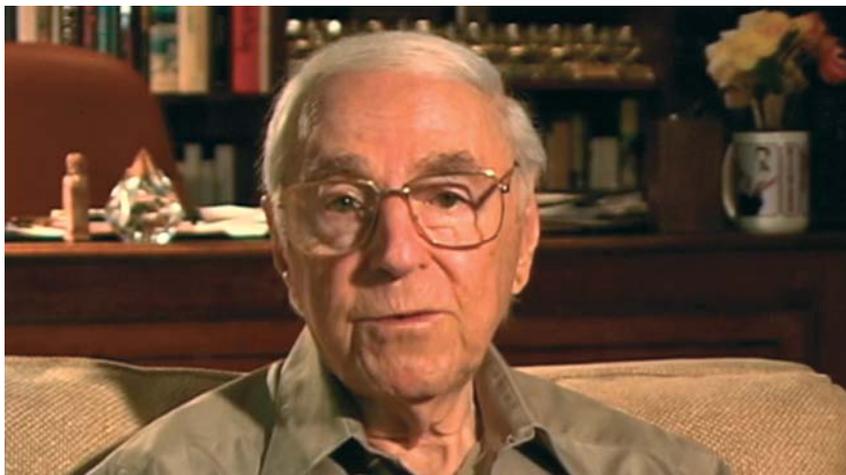
- Faire relever tout ce qui annonce un film d'action spectaculaire : personnages, ciel rouge en fond, drakkar à la proue menaçante en ombre chinoise, impression de relief...
- Faire réfléchir sur le style de l'affiche en s'appuyant par exemple sur les proportions entre les héros et le drakkar ainsi que sur les couleurs.
- Montrer comment le graphiste interpelle le spectateur avec le regard d'Einar.

RÉALISATEUR

Richard Fleischer, cinéaste iconoclaste

Filmographie sélective

- 1946 : *Child of Divorce*
- 1948 : *So this is New York*
- 1949 : *Le Traquenard (Trapped)*
- 1952 : *L'Énigme du Chicago Express (The Narrow Margin)*
- 1954 : *Vingt Mille Lieues sous les mers (Twenty Thousand Leagues Under The Sea)*
- 1955 : *Les Inconnus dans la ville (Violent Saturday)*
La Fille sur la balançoire (The Girl in The Red Velvet Swing)
- 1956 : *Bandido Caballero (Bandido)*
Le Temps de la colère (Between Heaven and Hell)
- 1958 : *Les Vikings (The Vikings)*
- 1959 : *Le Génie du mal (Compulsion)*
Duel dans la boue (These Thousand Hills)
- 1960 : *Drame dans un miroir (Crack in The Mirror)*
- 1961 : *Le Grand Risque (The Big Gamble)*
Barabbas (id.)
- 1966 : *Le Voyage fantastique (Fantastic Voyage)*
- 1967 : *L'Extravagant Docteur Dolittle (Doctor Dolittle)*
- 1968 : *L'Étrangleur de Boston (The Boston Strangler)*
- 1969 : *Che ! (id.)*
- 1970 : *Tora ! Tora ! Tora ! (id.)*
- 1971 : *L'Étrangleur de Rillington Place (Ten Rillington Place)*
Terreur aveugle (Blind Terror)
Les Complices de la dernière chance (The Last Run)
- 1972 : *Les Flics ne dorment pas la nuit (The New Centurions)*
- 1973 : *Soleil vert (Soylent Green)*
Don Angelo est mort (The Don is Dead)
- 1974 : *Mister Majestyk (Mr. Majestyk)*
- 1979 : *Ashanti (id.)*
- 1980 : *Le Chanteur de Jazz (The Jazz Singer)*
- 1983 : *Touch Enough*
(titre TV : *La Force de vaincre*)
Amityville 3 D
- 1984 : *Conan le destructeur (Conan the Destroyer)*
- 1985 : *Kalidor - La Légende du talisman (Red Sonja)*
- 1987 : *Million Dollar Mystery*
- 1989 : *Call from Space (CM)*



Nombreux sont ceux qui ont encore en mémoire des images de *L'Énigme du Chicago Express*, de *Vingt Mille Lieues sous les mers* ou de *Soleil vert*. Mais combien se souviennent du nom de leur auteur ? Mésestimé par la critique, oublié par le public, Richard Fleischer n'est jamais parvenu à se faire un « nom » au cours de sa carrière, pourtant longue et riche d'une cinquantaine de films (entre 1946 et 1989). Sans doute le diktat de quelques producteurs, l'immense variété des genres abordés et la médiocrité des dernières réalisations sont-ils les causes de ce malentendu que la Cinéma-thèque française tenta de dissiper peu après la mort du cinéaste en mars 2006¹. Pour autant, sans briller par sa cohérence, son œuvre tire son unité de plusieurs motifs et lignes de force qu'il convient de souligner ici pour mieux apprécier celui qui, sans atteindre au noble statut « d'auteur », est assurément un cinéaste talentueux, « un grand artisan comme on n'en fait plus »², créateur d'atmosphères étranges et esthète d'une violence primitive.

Des débuts modestes à la RKO (1946-1952, 9 films)

Fils de Max Fleischer, créateur de Betty Boop et de Popeye, Richard O. Fleischer est né à Brooklyn en 1916. Après de brèves études de médecine, le jeune homme s'inscrit à la Yale School of Drama, et fonde en 1937 une troupe de théâtre amateur. Son travail de mise en scène lui vaut d'être repéré par la RKO qui lui propose en 1942 de rejoindre son département new-yorkais des actualités. Durant trois ans, il travaille comme monteur d'actualités et réalisateur de courts métrages à partir de vieux films muets pour deux séries documentaires, *Flicker Flashbacks* et *This is America*. Cette « école » du montage, qui consiste à visionner des heures d'images pour n'en garder que dix minutes, façonne rapidement son style – efficace, rapide et nerveux – qu'il perfectionne ensuite dans des films de série B vite tournés. Après deux mélodrames (*Child of Divorce*, *Mon chien et moi*), il réalise une comédie libertine (*So this is New York*), puis viennent, en plein âge d'or du film noir, ses premiers « petits » policiers (*Bodyguard*, *Le Pigeon d'argile*, *Le Traquenard*...). Ces films estampillés RKO se distinguent par une mise en scène semi-documentaire, proche de celle des thrillers que réalise à cette époque Anthony Mann pour Eagle-Lion. « Même sécheresse de ton, même goût pour l'ellipse, même sens incontestable pour l'action, du décor naturel, même volonté de recherches formelles »³. Des recherches formelles (goût qu'il hérita de son père) qui se traduisent notamment par une pratique assidue du grand angle et de la profondeur de champ qui lui sera si précieuse à l'heure de passer au CinémaScope.

Dès lors, Fleischer se montre apte à développer (en quelques plans) des ambiances troubles comme principe moteur d'une intrigue policière (la petite ville de *L'Assassin sans visage*), principe qu'il réappliquera à la comédie (*Make Mine Laughs*), au drame (*La Fille sur la balançoire*) et à d'autres polars bien sûr (*Les Inconnus dans la ville*). Déjà, ses personnages, d'une nature ambiguë et solitaire, se trouvent placés au cœur de conflits d'une violence sauvage, souvent révélatrice d'eux-mêmes (*Le Temps de la colère*, *Duel dans la boue*...).



Charles McGraw dans *L'Énigme du Chicago-Express*.

Avec *L'Énigme du Chicago Express* tourné en 1952, Fleischer reprend les thèmes identitaires du faux et du double, déjà présents dans *Le Traquenard*, dont il fera une constante jusqu'à *Barabbas*. Le film est son premier grand succès public et critique. Reconstitués dans les studios de la RKO, les couloirs étroits du train annoncent les lieux confinés du Nautilus de *Vingt Mille Lieues sous les mers*, le module du *Voyage fantastique*, le drakkar des *Vikings*, etc.

La reconnaissance internationale

Après une comédie sentimentale écrite par un de ses fidèles collaborateurs Earl Felton (*Sacré printemps*), Fleischer se lance dans la réalisation en relief de *L'Arène*. Or, arrivé trop tard (à la fin de la mode 3D des années 1950) et lesté d'un mauvais sujet (le rodéo), le film est un échec. C'est alors que Walt Disney, le grand rival de son « cartooniste » de père, lui propose (à 36 ans) l'une des plus grosses productions de la décennie : *Vingt Mille Lieues sous les mers* (avec Kirk Douglas dans le rôle de Ned Land). Le film est une formidable réussite plastique. Habitué à tourner dans des espaces exigus, Fleischer déjoue alors brillamment les pièges du CinémaScope qu'il utilise pour la première fois et offre une illustration stimulante de l'univers singulier de Jules Verne. Mieux, comme plus tard pour *Les Vikings* ou *Bandido Caballero*, il épuise toutes les possibilités du format horizontal et entame avec ce film une véritable série (*Les Inconnus dans la ville*, *Le Temps de la colère*, *Duel dans la boue*...) qui, aux côtés des œuvres d'Otto Preminger, Nicholas Ray, Anthony Mann ou George Cukor, feront la légende du Scope.

Triumphes et turbulences à la Fox (1955-1970, 12 films)

Fort de ce triomphe, Fleischer négocie un contrat à long terme avec la Fox où il passe en 1955. Au cours de ces années 1950 qui demeurent le sommet artistique de son œuvre, il travaille avec succès à des genres aussi différents que le polar (*Les Inconnus*

dans la ville), la reconstitution de faits divers criminels (*La Fille sur la balançoire*), le film d'aventures (*Bandido Caballero*, *Les Vikings*), le film de guerre (*Le Temps de la colère*) et le western (*Duel dans la boue*). Mais, tombé sous la coupe du producteur Darryl F. Zanuck, Fleischer s'égaré bientôt dans quelques morceaux de bravoure pour grands acteurs (Orson Welles dans *Le Génie du mal* et *Drame dans un miroir*) et l'on commence à s'interroger sur sa capacité à trouver un nouveau souffle.

Déçu, le cinéaste s'exile en Europe (où il restera pendant cinq ans) et tourne la superproduction *Barabbas* en Italie. Cette œuvre curieuse, qui se situe dans la vague des films antiques entamée par *Quo Vadis ?* en 1951, est un échec commercial (comme le seront aussi *L'Extravagant Docteur Dolittle*, *Che !* et *Tora ! Tora ! Tora !*, autres grosses productions à venir), mais Fleischer renoue avec la qualité esthétique et l'exigence thématique de ses meilleures œuvres. Organisé comme une suite de tableaux bibliques, *Barrabas* tire son originalité du principe circulaire de la scénographie et de l'ambivalence de son héros éponyme, déchiré entre la lumière spirituelle et son atavisme primitif. Le Scope, entièrement au service du gigantisme de la mise en scène, permet une nouvelle fois au réalisateur de faire la démonstration de son sens de la composition spatiale. Et Fleischer, aussi habile qu'avec les petits dispositifs, de s'affirmer comme l'un des maîtres du film à grand spectacle. Pour iconoclaste qu'il soit, Fleischer est en vérité un cinéaste de genre qui s'intéresse moins au sujet qu'au traitement de la forme, c'est-à-dire au genre lui-même, constitué de règles et de codes auxquels il imprime un ton sinon un style personnel. Comme dans tous ses films, *Barrabas* frappe par la beauté des images, le montage volontairement elliptique et sec, les raccords souvent brutaux (qui nous évitent parfois une certaine violence). L'emploi des couleurs, le traitement des décors, la circulation chorégraphiée des acteurs autant que les mouvements d'appareil, sont les éléments fondateurs d'un espace qui est au centre de son système – éminemment visuel – de mise en scène comme le prouve encore *Le Voyage fantastique*, une œuvre de science-fiction aux décors fantasmagoriques tournée quatre ans plus tard.

Fin de carrière prolifique mais inégale

Si l'on se souvient avec plaisir (le plaisir n'est-il pas au centre des préoccupations de ce faiseur de cinéma sensoriel ?) de la scène où Raquel Welch est attaquée par quelque vilain globule blanc dans *Le Voyage fantastique*, on frémit également au souvenir de *L'Étrangleur de Boston*, où Fleischer retrouve atmosphère (semi-documentaire et noire) et thèmes de prédilection (dédoublement de personnalité, psychose de l'insécurité, perversions sexuelles...). Son goût pour les expériences formelles l'amène alors à utiliser le split screen (image démultipliée dans l'espace du cadre) comme principe moteur de tension. Passant de Boston à Londres, le cinéaste récidive trois ans plus tard avec le cas non moins célèbre de John Christie dans *L'Étrangleur de Rillington Place*. À la différence du premier tueur, schizophrène quasi irresponsable, il fait du second un être froid et lucide pour s'interroger avec âpreté sur la relation entre assassin et victime.

Cette quatrième étude d'un cas criminel célèbre (après *Le Génie du mal*, *La Fille sur la balançoire* et *L'Étrangleur de Boston*) est encore suivie de deux polars crépusculaires avec George C. Scott, *Les Complices de la dernière chance* et notamment *Les Complices ne dorment pas la nuit* qui semble avancer l'idée que la violence (à la manière d'un Eastwood) peut être la solution aux problèmes de délinquance de l'Amérique. Enfin, filmé avec un sens du réalisme qui aura souvent été une des qualités de la mise en scène de Fleischer, et qui fait ici toute sa vrai-

semblance, *Soleil vert* apparaît, au vu de son histoire futuriste d'humanité déchue, comme un film prémonitoire de la fin d'une carrière où il ne sera plus guère question que de biopic (Sarah Bernhardt dans *Incrovable Sarah*), de remake (*Le Chanteur de jazz*) et d'histoires de faux héros bodybuildés (*Conan le destructeur*, *Kalidor*). Autant de films qui rappellent l'attrance de Fleischer pour les destins hors du commun, et qui nous font dire que si la carrière de ce cinéaste discret, honnête et doux – et pugnace (il fallait bien l'être pour résister à deux films avec Kirk Douglas !) – fut entachée de quelques erreurs, elle est aussi et surtout l'expression d'une sensibilité forte et attachante.

La Fleischer touch

Fleischer est avant tout un technicien, un concepteur visuel du genre sobre et direct qui place sa mise en scène au cœur de son dispositif. Maître du récit filmique et de son mouvement, il fait de celle-ci l'outil de l'histoire à raconter. Rien ne vient jamais prendre le pas sur la narration. Chaque déplacement de caméra a sa fonction propre et est toujours motivé par les exigences d'un récit dépourvu d'effets préjudiciables au rythme ou à l'intensité. Le cinéaste va à l'essentiel et ne s'abandonne à aucune virtuosité de langage. Et quand son imaginaire devient insolite sinon fantastique, révélant en cela un goût pour le bizarre, il s'appuie toujours sur le réel (*Amityville 3 D*).

GENÈSE

Au plus près de la vérité historique

En 1955, Kirk Douglas fonde la Bryna Productions. Il commence par produire *La Rivière de nos amours* d'André de Toth (et *Les Sentiers de la gloire* de Stanley Kubrick en 1957) qui n'obtient pas le succès attendu. Il devient alors urgent de relancer la société avec un sujet populaire. Douglas pense au roman d'Edison Marshall, *The Vikings*, dont il possède les droits. Il se souvient également de son travail avec Richard Fleischer sur *Vingt Mille Lieues sous les mers* et du brillant résultat final. Persuadé que ce dernier saura mettre tout son talent visuel au service du souffle épique de cette histoire de Vikings, il lui en propose la mise en scène.

Des recherches minutieuses

La préproduction s'étale sur une année complète. L'adaptation est confiée à Dale Wasserman, et surtout Calder Willingham que Douglas recommande vivement pour son travail d'écriture sur *Les Sentiers de la gloire*. Fleischer, qui voit là l'occasion d'exprimer pleinement son savoir-faire, se passionne pour le projet dont il n'est pas question de faire une aventure en carton-pâte. Fidèle à sa méthode de travail, il surveille de près l'élaboration du scénario, entame des recherches historiques et se met en quête de décors naturels. Il se rend à la bibliothèque du British Museum et entre en contact avec le chef du département historique de l'UCLA et le directeur du Viking Museum à Oslo.

Le réel, ou le souci du détail utile comme dans *Les Vikings*, prête à son cinéma une efficacité parfaitement tangible. Il est à la source de son style fonctionnel, de cette sorte de réalisme hollywoodien qui, parce qu'il refuse le systématisme, donc l'académisme, réinvente sa mise en scène à chaque nouveau sujet ou genre abordé. Aussi est-ce pourquoi le cinéma de Fleischer demeure personnel, surprenant, et si singulier au fond. Et ces qualités, le cinéaste les doit autant à son sens du découpage, à sa direction d'acteurs, à ses choix scénographiques qu'à sa (com)-préhension de l'espace et sa maîtrise du rythme (grâce à des plans souvent longs).

Film après film, le laconisme de la mise en scène, que nuancent la fluidité des mouvements d'appareils, la tendresse du regard et le goût pour la belle image en Scope et en couleurs⁴, s'affirme comme la marque de fabrique du cinéaste. Cette économie de moyens, comme enfance de l'art fleischérien (son expérience de monteur), s'accompagne encore dans ses meilleurs opus d'un refus d'adresser une leçon ou un message. Enfin, qu'ils soient bons ou mauvais, les films de Fleischer sont toujours mus par une énergie qui émane autant du montage, de la mise en scène que des héros souvent plus complexes qu'il n'y paraît.

1) La rétrospective Richard Fleischer eut lieu du 31 mai au 23 juillet 2006.

2) *Libération*, 29 mars 2006.

3) *50 ans de cinéma américain*, Jean-Pierre Coursodon et Bertrand Tavernier, éd. Nathan, coll. Omnibus, 1995.

4) Titre du texte fondateur de Michel Mardore, « *Richard Fleischer en Scope et en couleurs* », *Positif*, n° 30, juillet 1959.



Dessin préparatoire pour le film.

« J'appris de surprenants détails, raconte le cinéaste, sur la façon d'agir des Vikings, leur sexualité, leur moralité et leur ameublement. Je pus utiliser la plupart de ces connaissances au travers du film. C'est pourquoi le film a un tel parfum d'authenticité. »¹ Pour preuve, la construction des drakkars s'effectue à partir des plans de vaisseaux du Viking Museum.

De son côté, Douglas, qui emmène les acteurs principaux en tournée dans les pays scandinaves pour qu'ils se familiarisent avec l'atmosphère du film, entreprend ses propres recherches : « Je demandai à des experts norvégiens, suédois et danois de me donner un aperçu historique exact de la période viking, la dimension des bateaux, la façon dont étaient construites leurs maisons et les tavernes à hydromel, etc. Mais les experts n'étaient pas toujours d'accord entre eux, ajoute l'acteur, et je dus moi-même trancher. »²

Choix techniques

Le tournage du film débute en avril 1957. Les prises de vue en extérieur, « terriblement éprouvantes dès lors qu'il y a de l'eau [et du mauvais temps comme ce fut souvent le cas, NDR] »³, ont lieu dans le fjord Hardanger près de la ville norvégienne de Bergen où est construit un authentique village viking. La population locale participe à la figuration et de solides athlètes sont recrutés dans les clubs d'aviron des environs pour jouer les rameurs

vikings. De petits chevaux sont même loués au zoo d'Oslo. Détail amusant dans cette fiction parfaitement vraisemblable et dictée par le souci de l'authenticité, les loups, jugés trop féroces, furent remplacés par des bergers allemands teints en noir...

Harper Goff, avec qui Fleischer a travaillé sur *Vingt Mille Lieues...*, est engagé pour les costumes, tout comme Elmo Williams qui prend la tête de la seconde équipe de tournage. Jack Cardiff, connu à l'époque pour son travail sur *Pandora* (1951) ou *La Comtesse aux pieds nus* (1954), est chargé de la photographie. Ce grand professionnel met alors tous ses soins à capter la lumière naturelle pour dire le rôle des éléments et à exprimer la folie festive des Vikings à travers des intérieurs sanguins. Pour obtenir cette qualité picturale des images, Fleischer, qui est parfaitement à l'aise avec l'image rectangulaire, choisit de tourner en Technirama, un format large créé par Technicolor en 1957 pour concurrencer le CinémaScope de la Fox.

Un tournage intense et mouvementé

Pendant le tournage, « nous fûmes "possédés" par l'esprit viking, nous dit Fleischer, et tout le monde se prit au jeu. »⁴ Les acteurs, qui sont comme toujours chez lui admirablement dirigés, jouent leur partition avec une générosité sans cesse visible à l'écran, et rien ne transparait dans le résultat final des tensions entre Douglas et lui durant le tournage. L'acteur-producteur, qui prit le projet très à cœur, n'hésite pas à courir lui-

même sur les rames coincées dans les tolets et alignées à l'horizontale lors de la scène de la prétendue tradition de victoire viking (17). Son physique puissant et son visage balafré en font d'ailleurs un Viking tout à fait convaincant. Ernest Borgnine, qui interprète son père Ragnar et qui est pourtant un peu plus jeune que lui (!), déborde d'enthousiasme. Quant à Janet Leigh, épouse à l'époque de Tony Curtis (lequel, vu son rôle, doit jouer avec davantage de retenue que ses partenaires masculins), elle est ici toute en sensuelle dignité, fines œillades et fausse pudeur en prime. Pour le générique, Orson Welles (Yves Montand dans la version française), qui était alors en plein tournage de *La Soif du mal*, accepte de prêter sa voix pour la partie animée, inspirée de la tapisserie de Bayeux.

Alors que le tournage dure depuis trois semaines, une grève des techniciens norvégiens précipite le départ de la production pour les Geiselgasteig Studios de Munich où le film s'achève en septembre 1957. Auparavant, l'équipe entière se sera déplacée au Fort-la-Latte près du Cap Fréhel (Côtes d'Armor) pour y tourner la scène finale. De lourdes structures en bois sont alors adjointes à l'édifice pour lui donner un aspect plus médiéval. Le film qui aura coûté cinq millions de dollars remporta un vif succès international.

1) Stéphane Bourgoïn, *Richard Fleischer*, éd. Edilig, 1986.

2) Kirk Douglas, *Le Fils du chiffonnier, mémoires*, éd. Presse de la Renaissance, 1989.

3) Richard Fleischer, *op. cit.*

4) *Ibid.*

Acteurs



Kirk Douglas (1916)

Né (Issur Danielovitch Demski) dans une famille russe à Amsterdam aux États-Unis, il entreprend des études théâtrales qu'il finance grâce à un emploi de lutteur de foire. Après des débuts prometteurs en 1941, il passe au cinéma grâce à son amie Lauren Bacall qui le recommande au producteur. Dans ce premier film, *L'Emprise du crime* en 1946, il joue le rôle, bientôt caractéristique de son immense carrière (quelque 80 films), d'un avocat dissimulant sa fragilité névrotique sous une froideur de façade. Toutefois, son premier rôle important est celui d'un boxeur qui refuse de se laisser corrompre dans *Le Champion* (1949). Dans les années 1950-60, il incarne souvent des individualistes capables d'une violence autodestructrice (*Les Ensorcelés*, 1952 ; *Seuls les indomptés*, 1962). Sa présence à l'écran est intense et farouche, et son jeu souvent mâtiné d'humour (faussement désinvolte) le rend complexe et émouvant (*Règlements de comptes à O.K. Corral*, 1957). Ses meilleures compositions, des Vikings (1958) à *Spartacus* (1960), sont « écrasantes » d'énergie déployée. Acteur engagé et producteur de certains de ses films (dont *Spartacus* et *Les Sentiers de la gloire*), il est aussi passé à la réalisation à deux reprises (*Scalawag*, 1973 ; *La Brigade du Texas*, 1975). *Les Vikings* fait partie de ses cinq films préférés.

Tony Curtis (1925-2010)

Issu d'une famille pauvre du Bronx, il est attiré par le théâtre dès son enfance vagabonde. Après des débuts timides à Broadway, il est remarqué selon la légende grâce à un unique plan de dos dans *Gilda* (1946). Jeune premier au physique avantageux, il use d'abord de ses charmes dans des policiers (*Pour toi j'ai tué*, 1949) et des films d'aventures (*Le Voleur de Bagdad*, 1951), puis étoffe sa palette avec humour et nuance (*Houdini*, 1953). Quelques rôles bondissants (*Le Cavalier au masque*, 1955) le mènent jusqu'à sa prestation dans *Spartacus* (1960) qui, en comparaison de celle des Vikings (1958), a crû en intensité émotionnelle. Talent protéiforme, il ne dédaigne pas la comédie loufoque (*Certains l'aiment chaud*, 1959) qui, autant que ses rôles en costumes, ont fait sa réputation. *L'Étrangleur de Boston* (1968) lui offre encore l'occasion d'incarner un formidable névropathe avant d'entamer une fin de carrière entre télévision (*Amicalement vôtre*, 1971) et quelques apparitions au cinéma (*Le Dernier nabab*, 1976).

Janet Leigh (1927-2004)

Après des études de musique et quelques rôles romanesques (*Les Quatre Filles du docteur March*, 1949), celle qui forma couple autant à la ville (1951-1962) qu'à l'écran avec Tony Curtis (*Houdini*, 1953 ; *Vacances à Paris*, 1958) excelle d'abord dans la comédie parfois musicale (*Ma vie est une chanson*, 1947 ; *Ma sœur est du tonnerre*, 1955). Héroïne souvent en costumes (*Scaramouche*, 1952 ; *Le Chevalier du roi*, 1954), sa présence à l'écran, qu'une fausse candeur rend si troublante, se fait de plus en plus séduisante, mutine sinon sensuelle (*L'Intrépide*, 1952 ; *Trois sur un sofa*,

1962). Beauté fragile exposée au mal dans *Psychose* et *La Soif du mal*, elle est une présence complexe dans *L'Appât* et une compagne tendre dans des polars tels que *La Peau d'un autre* (1955) ou *Un crime dans la tête* (1962).

Ernest Borgnine (1917-2012)

Son physique de garçon boucher l'a souvent limité aux rôles de brutes, provoquant le fluet Montgomery Clift dans *Tant qu'il y aura des hommes* (1953), poussant Sterling Hayden à s'enivrer dans *Johnny Guitare* (1954), versant du sucre dans la soupe de Spencer Tracy dans *Un homme est passé* (1955). Son rôle à contre-emploi de gentil boucher (!) dans *Marty* (1955) lui vaut un Oscar. Dès lors, ses personnages se nuancent. Mais, comme on n'échappe guère à son physique, on le retrouve vite dans la peau de bourrus sympathiques chez Delmer Daves (*L'Homme de nulle part*, 1956) et Michael Curtiz (*Les Rois du jazz*, id.), ou de durs à cuire chez Robert Aldrich (*Les Douze Salopards*, 1967) et Sam Peckinpah (*La Horde sauvage*, 1969).

Alexander Knox (1907-1995)

Après des débuts à Broadway, cet acteur et scénariste canadien partage sa riche carrière entre le cinéma et le théâtre (shakespearien en particulier). Victime du maccarthysme, il se réfugie en Europe où il tourne ses meilleurs films (*Europe 51*, 1952 ; *Les Damnés*, 1963 ; *La 25^e Heure*, 1966).



ANALYSE DU SCÉNARIO

Frères ennemis

Les Vikings repose sur une structure dramatique strictement linéaire. L'argument est simple, beau comme l'antique, dépouillé comme « un western transposé aux temps des Vikings »¹, où il est question du motif ancien des deux frères ennemis qui se disputent la même femme-déesse (Morgana, dont la beauté et le nom brillent d'un éclat « surnaturel »). Récit d'aventures tragiques à la croisée de différents genres, le scénario multiplie les péripéties, joue sur les effets de parallélisme et de redoublement, alterne séquences intrépides et scènes intimistes. Un beau préambule explicatif, ourdi des fils de la légende, lui confère d'emblée une autorité morale et historique en même temps qu'il annonce la qualité « bande dessinée » de la fresque épique. Dans son ensemble, le récit s'occupe peu de psychologie, refuse le manichéisme et fonctionne sur la mise en scène dont les artifices spectaculaires célèbrent la geste légendaire. Chaque élément, traité comme un morceau de bravoure, a sa raison d'être, et s'inscrit dans un solide rapport d'une scène à l'autre selon un jeu conjugué de signes et de sens qui constitue la trame d'une vaste tapisserie aux couleurs chatoyantes.



Prologue

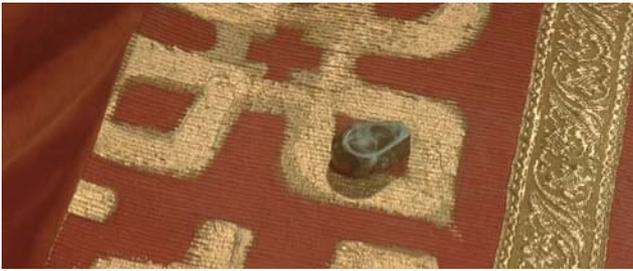
L'encadrement animé qui ouvre et clôt le film dessine à gros traits l'univers culturel – lequel tient autant de l'imagerie que de la vérité historique (cf. p. 18) – qui va servir de toile de fond à l'intrigue. Il s'agit en réalité d'une adaptation de la plus ancienne « bande dessinée » anglo-saxonne, la célèbre tapisserie de Bayeux (XI^e siècle), dont les scènes empruntées (la plupart ont été créées à l'identique) invitent avec humour et effroi à entrer dans une double légende fondée sur la question de la représentation du mythe païen d'une part, du mythe hollywoodien d'autre part. Une légende où les images du cinéma d'action sont au service de l'incarnation, de l'édification, de la mystification de la figure brutale du Viking. Superposée aux images du prologue, la voix gutturale d'une sorte de Narrateur tout-puissant (Orson Welles, une autre légende du cinéma, dans la version américaine) s'adresse alors à notre inconscient, horrifié à l'idée de voir quelque chose de démesuré, de forcément violent et de captivant.



L'objet de désir

L'attente du cliché est promptement satisfaite. Le film s'ouvre sur un coup de force du héros viking qui pénètre sauvagement dans une tente, tue le roi anglais, viole son épouse et incendie les lieux. Cette première scène bouleverse l'ordre établi et constitue l'acte fondateur d'une tragédie qui se nouera à l'enlèvement de Morgana (16, 17). C'est aussi l'occasion de mettre en place l'un des motifs principaux de la dramaturgie comme variation symbolique du meurtre et du viol : l'effraction, qui se trouve ailleurs déclinée sous différentes formes (le déchirement de la robe de la vierge Morgana par Eric en 21, l'enfoncement de la double porte par le bélier en 34 ou l'explosion-introduction du vitrail par Einar en 36).





La possession de la femme par la violence est un principe moteur de l'action, et le destin de la reine Enid semble devoir se répéter à l'apparition de Morgana. C'est pour la conquête de cette dernière que les Vikings arment un drakkar (16), mais de moyen (monnaie d'échange), Morgana devient vite une fin, l'objet déstabilisant de tous les désirs (d'Eric, d'Einar et d'Aella) qui s'affrontent. Elle cristallise la rivalité des deux frères et constitue le prétexte de la bataille finale entre Anglais et Vikings. C'est elle au fond qui inspire le tempo du film. La puissante tension érotique qu'elle exerce sur le récit est à l'origine de la dramatisation de l'action, des séquences épiques aux scènes, en contrepoint, de face-à-face avec ses prétendants.

Destin héroïque

Dans ce récit d'aventures en forme de conte mêlé d'éléments mélodramatiques (la circulation du talisman), la démesure des sentiments et des passions emporte presque tous les personnages vers une issue fatale. Le tyran Aella est mortellement victime de son orgueil, Ragnar de celui de son fils, et les relations Eric-Einar s'exaspèrent dans une haine réciproque qui culmine et s'achève dans l'ultime scène-climax du duel. Tout se déroule d'ailleurs selon une mécanique tragique. Frappé du sceau de son infâme naissance (symbolisée par le talisman), Eric le bâtard ne peut échapper à son destin. Alors qu'une ellipse temporelle le soustrait un moment au récit (sa trajectoire imite en cela celle des mythes anciens de l'enfant prodige, abandonné et retrouvé), il réapparaît en esclave des Vikings. Une rencontre, ou plutôt un premier contentieux, l'oppose et le lie nécessairement à son frère Einar (9). Mais, nouvelle ironie du sort, alors qu'il rend Einar borgne, c'est lui-même qui est bientôt aveuglé par la beauté de Morgana au point de commettre un quasi parricide (27, non sans avoir, sorte d'acte manqué, failli être la cause de la noyade de Ragnar en 22), puis un fratricide. Enfin, grâce à l'intervention d'Egbert, l'Anglais félon devenu adjuvant (13, dont la présence fait discrètement progresser l'intrigue), à la protection de Morgana (29) et du précieux talisman (10), il peut se voir reconnu définitivement (26) avant d'être promis à un beau mariage avec Morgana (39).

De la tragédie

La tragédie (ou tragi-comédie tant la fin est nuancée) est sans cesse scandée, nous l'avons vu, par les différents éléments du meurtre et du viol. Une menace pèse sans cesse sur Morgana qui, comme Enid, est appelée à devenir reine. Cependant, une aura surnaturelle qui participe des forces obscures et agissantes du récit (il y en a tant ici : Odin, la prophétesse et ses présages, les runes, les vents protecteurs, le métal qui sert de « boussole »...) la protège et lui épargne un sort funeste. En revanche, ses ennemis, comme ivres d'eux-mêmes et de leurs folles certitudes, ne peuvent se dérober à la puissance tragique qui les écrase. Et le récit qui les conduit à marche forcée vers des rivages hostiles n'hésite pas à réitérer les scènes, à les frapper durement dans leur chair de la marque de son emprise. À les avertir en somme, y compris en menaçant le groupe d'éclatement (30). Mais là encore, les actions s'enchaînent selon une logique implacable et se répètent (excepté le viol d'Enid). C'est ainsi qu'Eric traverse deux fois la mer en direction de la funeste Angleterre ; la mort d'Aella, dévoré par ses propres loups, redouble celle de Ragnar ; Einar perd l'œil gauche tandis qu'Eric est privé de sa main gauche (gémellité de la mutilation qui les unit davantage et fait de chacun le double de l'autre). Enfin, ces effets de répétition sont encore accentués par la structure binaire de la dramaturgie (rythme alterné de l'action, géographie duelle, personnages en miroir...) qui fonctionne elle-même selon un ordonnancement inéluctable et métronomique.

PISTES DE TRAVAIL

- Faire réfléchir sur la fonction du dessin animé du début et de la fin.
- Faire trouver l'intrigue principale : deux frères ennemis qui se disputent la même femme (Morgana). Repérer à quel moment elle débute (séquence 16) et en quoi la première séquence suivant le dessin animé de la tapisserie de Bayeux la prépare déjà.

Découpage séquentiel

1 – 0h00'

Un narrateur (off) retrace brièvement l'histoire des Vikings des VIII^e et IX^e siècles sur des images animées inspirées de la tapisserie de Bayeux.

2 – 0h02'08

Au cours d'une bataille nocturne, le chef viking Ragnar tue Edwin, le roi de Northumbrie, et viole son épouse, la reine Enid. (0h02'38) Le lendemain matin, le Père Godwin, proche confident de la reine, constate les dégâts.

3 – 0h03'19

Quelque neuf mois plus tard. Cousin d'Edwin, Aella monte sur le trône. Cependant, son sacre est entaché d'un mauvais présage : le talisman celé dans le pommeau de la Sainte Épée des Rois qu'il reçoit des mains du Père Godwin tombe sur le sol. De son côté, la reine Enid confie au prêtre qu'elle a secrètement donné naissance à un fils dont le père est Ragnar.

4 – 0h06'27

La naissance de l'héritier bâtard suscite des rumeurs. Aussi, pour lui sauver la vie, Godwin décide de l'envoyer dans un monastère italien. Avant d'être séparée de son enfant, Enid exige qu'il porte le talisman royal autour du cou.

5 – 0h07'09

Vingt ans plus tard. La reine Enid est morte. Rhodri, le roi de Galles, offre solennellement la main de sa fille Morgana à Aella. Cette union doit renforcer la puissance des deux royaumes contre les raids vikings qui perdurent. Au cours de la rencontre, Aella accuse son cousin Lord Egbert de comploter avec l'ennemi et le fait jeter en prison.

6 – 0h09'47

Aella envoie un homme de main tuer Egbert qui s'est enfui de sa cellule afin de rejoindre nuitamment le drakkar de Ragnar.

7 – 0h11'14

Le navire remonte un vaste fjord jusqu'à son port d'attache. (0h13'30). Son arrivée suscite l'effervescence du village qui accourt à sa rencontre.

8 – 0h14'40

Apparaît Einar, le fougueux fils de Ragnar, que ce dernier présente à Egbert. Einar se montre défiant à l'égard de l'Anglais. Aussi Ragnar doit-il le rassurer.

9 – 0h18'03

Einar veut démontrer à Egbert l'habileté de son faucon, mais c'est un autre rapace, celui de l'esclave Eric, qui s'empare de la proie. Une querelle s'engage entre les deux hommes et Eric lâche son faucon sur Einar qui est éborgné. Mais, plutôt que de le tuer sur-le-champ, Einar capture Eric afin de lui réserver une mort plus lente.

10 – 0h20'39

Au cours d'une soirée orgiaque, la sorcière Kitala prédit la malédiction à celui qui tuera Eric. Furieux, Einar arrache le talisman porté par Eric (et qu'Egbert reconnaît) tandis que Ragnar ordonne de le faire attacher à un rocher à marée basse.

11 – 0h24'48

Eric attaché, Kitala invoque le dieu Odin pour qu'il épargne sa vie.

12 – 0h25'46

Pendant ce temps, les Vikings se livrent à « l'épreuve d'Odin » pour punir les épouses infidèles.

13 – 0h29'30

Le miracle s'accomplit. Odin répond aux prières de Kitala et repousse l'eau montante. Egbert délivre Eric et exige d'Einar que l'esclave lui soit donné.

14 – 0h34'55

Egbert suggère à Ragnar de capturer Morgana, la future épouse d'Aella, afin de l'échanger contre une rançon.

15 – 0h37'21

Kitala offre à Eric une météorite taillée en forme de poisson indiquant toujours le Nord et lui prédit une heureuse rencontre avec une femme.

16 – 0h39'31

Sur un navire gallois, Morgana confie à sa suivante son dégoût d'épouser Aella. Soudain, le drakkar d'Einar surgit. Poursuite. Abordage. Einar capture Morgana et pille le bateau ennemi.

17 – 0h44'42

De retour au port, Einar, séduit par la beauté de Morgana autant que par la haine qu'il lui inspire, garde la jeune femme prisonnière sur son drakkar. Il frappe Eric qui regarde Morgana.

18 – 0h50'01

Au cours d'une fête, Einar confie ses sentiments amoureux à son père.

19 – 0h51'14

Sur le bateau d'Einar. Dépit de Morgana.

20 – 0h52'24

La fête bat son plein. Ragnar offre Morgana à son fils qui, ivre d'alcool et de joie, se précipite sur son bateau pour en prendre possession. Mais Eric, également épris de la jeune princesse, assomme Einar et pousse la Galloise à s'enfuir avec lui.

21 – 0h57'52

Sur une petite embarcation, Eric contraint Morgana et sa suivante à ramer.

22 – 0h59'34

Revenu à lui, Einar conduit la flotte viking à la poursuite des fugitifs. Mais le brouillard survient et le drakkar de Ragnar s'échoue. Eric sauve alors le chef viking de la noyade, le fait prisonnier et poursuit sa route à l'aide de son poisson magique.

23 – 1h05'13

Le lendemain, sur une plage. Eric déclare son amour à Morgana qui lui oppose (à contrecœur) son devoir de fidélité à la promesse de mariage faite à son père.

24 – 1h07'45

À l'approche des côtes anglaises, Eric offre son talisman à Morgana.

25 – 1h09'28

Ragnar est désormais prisonnier d'Aella. Eric dispute Morgana au roi anglais, laquelle exprime à son tour son désir d'être relevée de son serment de mariage.

26 – 1h10'36

Morgana prie en sa chapelle, le talisman d'Eric entre les mains que le Père Godwin reconnaît.

27 – 1h11'21

Aella ordonne à Eric de pousser Ragnar dans la fosse aux loups à laquelle il l'a condamné. Eric refuse et offre même à Ragnar la possibilité de mourir l'épée à la main selon la tradition viking.

28 – 1h14'11

Dans la chapelle, Godwin révèle à Morgana les liens de sang qui unissent Eric et Einar.

29 – 1h14'25

Furieux de la désobéissance d'Eric, Aella le condamne à mort. Morgana intervient et offre de s'unir à lui en échange de la vie d'Eric. Le roi se contente alors de trancher la main gauche d'Eric et ordonne de l'abandonner à la mer.

30 – 1h16'28

Craignant les récifs, les Vikings refusent de suivre Einar dans son projet de vengeance. Déçu, celui-ci sort du conseil et se retrouve face à Eric qui lui explique qu'ils ont besoin l'un de l'autre pour gagner les côtes anglaises et kidnapper Morgana.

31 – 1h20'12

Eric raconte aux Vikings que Ragnar a été tué par Aella. Tous acceptent alors de suivre Einar.

32 – 1h22'11

Appareillage de trois drakkars. La pierre magique d'Eric guide la flotte dans le brouillard.

33 – 1h27'40

Les Vikings accostent sur les côtes anglaises. Entraînant un immense bélier, tous marchent vers le fort d'Aella refermé après que la population y a trouvé refuge.

34 – 1h35'21

Les Vikings attaquent le château. Après avoir escaladé une des portes d'enceinte, Einar en déclenche le mécanisme et permet à ses hommes d'entrer dans la cour.

35 – 1h42'20

Parvenu dans la tour du donjon, Eric précipite Aella dans la fosse aux loups.

36 – 1h43'12

(Montage alterné) Morgana prie dans sa chapelle, le Père Godwin à ses côtés. (1h43'18) Einar s'en approche, y grimpe et s'empare de Morgana qui clame son amour pour Eric. Celui-là l'entraîne sur une terrasse.

37 – 1h46'49

Là, Morgana lui révèle alors qu'Eric est son demi-frère. Einar refuse d'y croire.

38 – 1h47'23

Einar et Eric s'affrontent dans un duel fratricide. Einar a un moment d'hésitation dont profite Eric qui le tue.

39 – 1h52'12

Funérailles d'Einar : sa dépouille est déposée sur une embarcation qui s'embrase après que les Vikings ont lancé des fleches enflammées.

40 – 1h54'26

Générique animé inspiré de la tapisserie de Bayeux.

Durée totale du film en DVD : 1h55'53

PERSONNAGES

Héros de légende



Einar

Il est le digne fils de son père. Généreux en tout, tant à la guerre où il se montre intrépide qu'en société où il est un joyeux compagnon pour ses hommes, Einar incarne l'esprit légendaire du guerrier viking, conquérant et vainqueur. Sa force physique n'a d'égaux que son courage et sa témérité, lesquels instillent à ses troupes un sentiment de puissance allant chez lui jusqu'à l'invincibilité. En effet, s'il est fier de son beau visage au point de ne pas le couvrir de barbe et de le croire irrésistible (8), il est aussi dopé par un sentiment de démesure qui sera cause de la perte de son père (22). À cet orgueil se mêle dans sa relation avec Morgana une passion amoureuse qui fait de lui le jouet d'une fatalité intérieure à laquelle il ne peut se soustraire et sur laquelle s'exerce la haine aveugle qu'il voue à Eric (initié par un sentiment d'honneur bafoué, 9). Victime des dieux autant que du destin, il porte bientôt sur son visage lumineux les stigmates de la cécité qui le frappe, comme autant d'alertes vaines du sombre dénouement qui l'attend. Héros tragique qui ne peut se réaliser entièrement que dans la mort – dont il semble *in fine* se rendre maître en s'offrant (doute ? remords ? *hubris* de la mythologie grecque) au coup mortel d'Eric –, Einar suscite la crainte du spectateur qui, en revanche, éprouve de l'admiration pour Eric. Alors que ce dernier apparaît comme un modèle d'équilibre, Einar agit comme un repoussoir. Loin du héros moralement irréprochable, cet être souvent grossier et violent, qui affirme sa volonté sans le moindre égard, s'écarte des canons hollywoodiens du film d'aventures.



Eric

Enfant bâtard né du viol de la reine anglaise Enid par Ragnar, Eric est envoyé dans un monastère italien, un talisman autour du cou comme indice de son ascendance royale. Il est fier, farouche sinon violent comme son demi-frère Einar à qui il

s'oppose et en qui il trouvera néanmoins le temps d'une brève alliance un soutien à sa cause amoureuse (30). Le conflit qui les oppose tous deux et qui se noue autour de la possession de Morgana évoque la mythologie germanique qui, selon Georges Dumézil¹, comprend deux frères, le dieu Odin, borgne et infaillible à l'arc (ici, au lancer de haches, 12), et le dieu manchot Thyr (Eric subit une vengeance symétrique après l'avoir lui-même infligée à Einar, 9). Aussi, en perdant sa *sinistre* main (étymologiquement la « gauche »), Eric reçoit-il un heureux présage des dieux facétieux qui le conduiront à s'unir à Morgana et à restaurer les valeurs du sang et de la nation. Mais avant, la tyrannie (ou l'ironie) du scénario aura encore fait de lui un homme « aveugle », qui semble agir de bout en bout en toute innocence, au point de commettre un quasi parricide et un fratricide.



Morgana

Avec son nom d'appartenance arthurienne, Morgana exerce sur son entourage un charme qui attise les convoitises et bouleverse l'ordre en place. Sa naissance à l'écran tient d'ailleurs du phénomène de l'apparition (5). Souvent flanquée de sa suivante Bridget et du Père Godwin, cette fausse ingénue à l'humour bien trempée est d'une grande beauté sensuelle. Sa présence fortement érotisée passe d'abord par un regard redoutable qui envoûte d'emblée celui qui la regarde : Aella est séduit, Einar la désire instantanément, Eric a le coup de foudre, et même Ragnar, sensible à sa plastique, ne peut la refuser à son fils, perdant à l'occasion d'une énorme rançon. Fille de Rhodri, le roi de Galles, elle est d'abord stratégiquement promise à l'Anglais Aella (qu'elle hait) pour renforcer les deux nations contre les raids vikings. Mais, comme Hélène dans *L'Illiade*, elle est enlevée et son rapt suscite rivalités et guerres. En elle se concentrent bientôt tous les désirs qui motivent l'action. La posséder, y compris par la violence comme le suggèrent les nombreuses allusions au viol telles que les assauts répétés d'Einar (20), le vitrail de la chapelle enfoncé par celui-ci (36) ou encore la robe déchirée par Eric (21), constitue l'enjeu majeur de l'intrigue. C'est en effet pour elle qu'Eric et Einar s'affrontent, pour elle que les Vikings se lancent dans une funeste expédition maritime, pour elle que les deux nations se font la guerre. Malgré cela, le scénario, comme pour nous faire oublier le viol liminaire (certes demeuré dans les plis elliptiques du film), préserve de bout en bout la virginité du personnage.



Ragnar

Avec sa barbe bien fournie et son rire d'ogre, le chef viking Ragnar incarne à lui seul le mythe du barbare nordique, fruste et violent. Le scénario l'a doté d'un humour qui lui permet d'avoir quelque recul sur lui-même et les siens (8). Âpre au combat, il est aussi tendre pour son fils dont il ne pense pouvoir contenir la fougue qu'en lui accordant l'aspirante reine Morgana. Et ce, contre ses intérêts et pour son propre malheur. Comme Einar, il est un paragon d'héroïsme et meurt selon la tradition viking l'épée à la main et au nom du cri d'Odin afin d'être accueilli par ce dernier au Walhalla, le paradis des guerriers nordiques.



Lord Egbert

Les Vikings sont des sauvages, les Anglais, tout policés qu'ils sont, des intrigants et des félons. Le seigneur Egbert, cousin d'Aella, est de ceux-là, qui se ligue avec les Vikings pour tenter d'affaiblir son roi et s'emparer du trône. Discret à l'écran, il est néanmoins détenteur d'un savoir qui lui prête un rôle déterminant dans l'histoire. Ainsi, en dessinant des cartes des côtes anglaises, il devient les « yeux » des Vikings qui peuvent frayer dans les eaux britanniques sans risque de s'échouer. Pour romanesque qu'elle soit, cette proposition n'est pourtant pas si fantaisiste car nous savons aujourd'hui que les Vikings disposaient de nombreux informateurs pour lancer leurs attaques. De plus, Egbert permet, après avoir reconnu la pierre de la Sainte Epée des Rois, d'identifier et de sauver Eric en le prenant sous sa protection. C'est lui enfin qui a l'idée de kidnapper Morgana, acte déterminant du conflit mais aussi du mariage Morgana/Eric qui scellera la légitimité royale de ce dernier.

Aella

Aella monte sur le trône à la mort de son cousin Edwin, roi de Northumbrie, tué par Ragnar. Tyran falot et sans scrupules d'une cour hypocrite, il condamne les rumeurs selon lesquelles la reine Enid aurait donné naissance à un héritier (fut-il bâtard) et « consent » à s'unir à Morgana, l'héritière du trône de Galles, dans le but d'augmenter sa puissance. Il accuse Egbert de conspirer contre lui, le fait prisonnier et tente même de l'assassiner (6). Orgueilleux et cruel, il tranche la main gauche d'Eric qui lui a désobéi. À la différence notable de ses homologues vikings, il ne participe pas à la bataille finale et préfère en toute couardise se réfugier dans son donjon.



Kitala

Sorte de sorcière au regard halluciné vivant dans l'ombre des recoins, Kitala est douée de pouvoirs magiques. Son interrogation des runes est l'occasion d'impressionnantes prophéties qui font état de son commerce avec le dieu Odin. Elle dote Eric d'un pouvoir magique en lui offrant une étrange météorite « tombée de l'étoile du Nord ». Une pierre étrange (cf. « Autour du film », p. 17) qu'elle tient de Sandpiper, l'esclave noir (mauresque ?) devenu sourd et muet depuis sa découverte (15).



Père Godwin

Confident et conseiller spirituel de la reine Enid puis de Morgana, le Père Godwin est le témoin privilégié de la vie perfide de la cour et le fragile garant de l'unité spirituelle du royaume. Il est celui par qui passe le talisman, permettant la reconnaissance finale d'Eric comme héritier du trône de Northumbrie.

PISTES DE TRAVAIL

- Faire la liste des personnages et les classer selon leur camp : Vikings/Anglais et dégager les deux héros principaux.
- Reconstituer la généalogie d'Einar (fils du chef Viking Ragnar), d'Eric (fils bâtard né du viol de la reine anglaise Enid par Ragnar) et Morgana (fille de Rhodri roi de Galles).
- Faire rechercher comment les élèves réagissent face à Einar et à Eric. Éprouvent-ils les mêmes sentiments ? Pourquoi ?
- Rechercher la principale caractéristique de Morgana (beauté sensuelle, séduction), ce qu'elle provoque (rivalités et guerres) et à quel autre personnage de légende peut-elle être rapprochée (Hélène dans *L'Illiade*).
- Comparer les Vikings et les Anglais, pour faire ressortir que si les Vikings sont par bien des aspects présentés comme des « sauvages », ils ne manquent pas de qualités, tandis que les Anglais certes plus policés ne sont pas dépourvus d'intrigants, de traîtres, de félons, ni de cruauté.

MISE EN SCÈNE & SIGNIFICATION

Un spectacle total



Les Vikings est un film à grand spectacle qui nous ravit les yeux et nous émeut. Beauté des paysages, puissance des plans, prégnance du format, flamboyance des couleurs, générosité des acteurs, surenchère des mouvements, tout, absolument tout dans la mise en scène, contribue selon la grande tradition hollywoodienne du film d'aventures à magnifier le sujet de l'œuvre, à dire le souffle épique de la fresque, à sculpter la légende, en un mot à *impressionner* le spectateur. Tout est ici plaisir du regard, de la reconstitution des batailles au choix des décors, de la construction des cadres à la confrontation des personnages, de la stylisation des individus aux rebondissements de l'action. Pour cela, le cinéma des *Vikings* appartient à l'art total de la représentation. Et il est à prendre pour ce qu'il est : un pur, un vrai, un formidable divertissement, résolu à nous donner une certaine image de la civilisation viking (sans pour autant la galvauder). Un divertissement qui, s'il écorne quelques codes, nous ramène à l'âge tendre des bandes dessinées pleines de combattants farouches, de nobles félons, de héros méconnus et de princesses éplorées.

Paysages et personnages en osmose

L'expérience sensorielle que nous donne à vivre *Les Vikings* tient surtout à une savante utilisation de l'espace de la mise en scène. Refusant l'usage des transparents sclérosant l'image, Richard Fleischer a décidé de camper ses extérieurs dans des décors naturels, trouvés du côté de la Norvège (le fjord) et de la Bretagne (Fort-la-Latte). Leur splendeur et leur immensité, encore inhabituelles en 1958, dépayser le spectateur, flattent son regard, subjuguent son imagination. Cependant, rien d'esthétisant ici. Comme un personnage supplémentaire de la mise en scène, les paysages habitent l'écran et surtout dynamisent l'image. Leur double qualité plastique et dramaturgique dégage à elle seule une énergie qui participe de la scénographie du film. L'excitation visuelle est alors intense. Dans les plans majestueux de la remontée du fjord (7), on ressent comme une osmose entre le décor et les personnages, le premier étant à la hauteur des seconds, à l'aune du mythe qui s'inscrit à ce moment-là sur l'écran. Le format panoramique du Technirama (proche du CinémaScope) fait, pour paraphraser André Bazin à propos des westerns d'Anthony Mann, vibrer l'espace autour des héros, exister l'air comme espace de conquête et de légende. Quelques coups de corne géante à l'approche du drakkar, et nous sommes dans un autre monde – fabuleux – qui est pourtant un monde bien vivant, tant le cinéma de Fleischer sait exploiter les ressources multidimensionnelles de l'espace. On se livre en effet bataille sur terre (2, 34), sur mer (16, 22) et dans les airs (9, 38).

Tous les paysages choisis renvoient à l'état d'esprit des héros lancés à corps perdus dans leur quête. Sans cesse sur la corde raide, ceux-ci se comportent comme des demi-dieux (c'est là toute leur démesure), comme des êtres téméraires que rien n'arrête, affranchis des limites physiques (l'apesanteur, 17, 38) et des forces de la nature qu'ils craignent et qu'ils respectent néanmoins. Le Viking, tel qu'incarné par Einar, a conscience d'habiter un univers cosmique avec lequel il forme un tout. L'espace tout entier qu'il a mystérieusement dompté lui appartient. Sa pierre magique, qui lui offre bientôt le sens de l'orientation, est un outil de conquête tout à la fois spatial, spirituel et religieux. Elle repousse la conscience de ses limites, et décuple son pouvoir de domination sur le monde et sur ses propres croyances et fantasmes. Elle lui permet non seulement de maîtriser et de circonscrire l'espace mais elle constitue encore le moyen d'accès à son panthéon intérieur, le Walhalla ou palais d'Odin, lieu de sa totale complétude.

Cette certitude de toute-puissance et d'invincibilité dirige tous les mouvements du film qui fait de sa mise en scène le point de contact du Viking avec la nature, l'espace survitaminé de sa relation fusionnelle, superstitieuse et religieuse au monde comme lieu du sacré. Cette relation atteint son apogée esthétique dans les derniers plans crépusculaires du film où la mise en scène offre de rendre la dépouille du plus

hardi d'entre eux aux quatre éléments alors réunis (39). Avec cette scène d'une grande émotion visuelle (on pense aux gravures allégoriques des péplums), Fleischer achève de filmer la tragédie et annonce discrètement le déclin d'une civilisation emportée par son propre élan de destruction.

Écran large pour vaste fresque

La nature des Vikings est (vécue comme) tragique, et la mythologie des héros se peint aux couleurs qu'elle prélève sur les paysages. La force picturale qui sourd de cette toile naturelle trouve toute son expression dans le choix de l'écran large que le metteur en scène avait déjà expérimenté sur le tournage de *Vingt Mille Lieues sous les mers* en 1954. L'horizontalité du format étire le cadre dans une largeur d'autant plus expressive qu'elle déjoue la plate théâtralité de l'image et magnifie le souffle des exploits. Le décor n'est alors plus un à-plat frontal qui écrase.

Le Scope permet de tirer des diagonales, d'envisager des percées dans l'image, d'utiliser toute la profondeur de la perspective au service du spectaculaire. À écran large, grande sollicitation du spectateur. L'œil de ce dernier est invité à s'enfoncer dans l'écran, à explorer toutes les possibilités du format, à y voir des compositions riches et complexes quand l'action est placée sur différents plans successifs, ou à suivre des personnages tantôt repoussés au fond de l'écran, tantôt placés au bord du cadre comme autre moyen de rythmer l'image. Les vastes plans d'ensemble offrent des cadrages impressionnants qui ouvrent largement la vue et exacerbent la profondeur de champ, ailleurs scandée par des trouées diverses (fenêtres, voûtes, corridors...). À l'inverse, l'écran est parfois obstrué par des objets et des personnages, ou des zones d'ombres qui agissent comme des caches, et qui obligent encore le regard à circuler et à fouiller la profondeur de l'image. Les acteurs eux-mêmes participent de l'agrandissement de la perspective, et quelle que soit leur disposition, ils s'accordent toujours *naturellement* au rythme plastique du décor. Leurs nombreux va-et-vient, en avant et en arrière dans l'axe de la caméra, allongent vigoureusement les lignes à l'exemple de la progression des Vikings vers le château d'Aella (33). Ailleurs, Ragnar ouvre littéralement l'image (et le film, 2), le bélier des Vikings fonce vers la caméra et crève l'écran (34), Einar défonce le vitrail de la chapelle royale (36), puis il s'enfoncé dans l'appareil pour sortir de l'image (37). Quant aux navires, ils surgissent dans le cadre à la faveur d'une échancrure de la côte (16), s'enfoncent dans un écran de brume marine (22) ou en émergent comme les côtes anglaises elles-mêmes (32). Ragnar (comme Aella en 35) plonge dans un trou de l'image (27) après avoir été remonté à sa surface (la noyade en 22). Beaucoup, encore, sont happés par le bas du cadre lors des combats (34).

Gros plans et couleurs

Tous ces mouvements soulignent la matière épaisse et vivante de l'image, sa capacité dynamique d'absorption et la force centrifuge de ses lignes qui amènent le regard à voyager dans le vaste cadre (voir encore le bel élan collectif des villageois à l'arrivée du drakkar de Ragnar, 7). Aussi, à l'occasion de gros plans ou de plans rapprochés, le metteur en scène prend-il le risque d'égarer son spectateur, de le divertir, de le détourner de l'essentiel, d'amoindrir l'intensité de la scène à cause précisément de sa dispersion dans l'espace agrandi de l'image. Or, là encore, Fleischer n'a pas trop de la largeur de l'image pour creuser sa profondeur et faire « ressortir » sa mise en scène (lui donner du relief) comme le démontre la scène du duel final (cf. « Analyse d'une séquence », p. 14-15). Il n'invente certes pas un langage nouveau, mais il le pousse jusqu'à l'extrême

possibilité de ses limites en usant en particulier d'un jeu angulaire de plongées/contre-plongées d'une profondeur vertigineuse. Au centre de l'image se trouve le visage des acteurs, comme détourné et placé en surimpression d'un fond lointain (ciel ou précipice) duquel il semble jaillir. L'œil du spectateur en retour se sent aspiré par le gouffre de l'image, attiré par le vide de l'air en même temps qu'il rebondit à sa surface, instinctivement accroché au cuir du masque des héros. En sculptant la profondeur de son image, Fleischer grave la légende au (et du) format CinémaScope. Il se fait ici l'artisan efficace du style hollywoodien de la fresque qu'il pratique avec une virtuosité non dénuée de charme et de poésie. Le fracas des plans secs et brutaux dont l'échelle est maintes fois montée et descendue s'oppose à la fluidité ample des vastes images contemplatives. Mais, loin de se combattre et de se contredire, ils s'unissent pour former la langue unique et flamboyante de l'épopée dont le Scope et la couleur (!) sont la traduction.

Qu'il s'agisse de scènes extérieures ou intérieures, de jour ou de nuit, Fleischer (et, insistons, son précieux chef opérateur Jack Cardiff, cf. p. 20) se montre soucieux d'unir le motif dramatique à des tons précis, parfois à la limite du picturalisme. Le chromatisme des images, qui accompagne l'intensité de l'action au rythme des couleurs, lui permet notamment d'exalter l'audace du débarquement viking en terre anglaise (d'autant que contrairement à la vérité historique, l'attaque se déroule de jour, 33). Le mystère gris-mauve de la brume aurorale entoure d'abord les trois drakkars. Observés en vue plongeante, ceux-ci dessinent ensuite leurs contours sur un fond marin dont la moire se teinte de reflets cuivrés qui s'enflamment enfin dans un halo d'or incandescent (le grain mousseux de l'image achevant pour sa part de circonscrire la tension surnaturelle, contenue, presque ralentie de la scène). Le tumulte du débarquement, et l'éclair des armes qui se reflètent dans le soleil levant préparent encore à l'imminence d'une immense furie guerrière. Car, pour être un film d'aventures puisant à la source de plusieurs genres (le film de pirates, de cape et d'épée, et de chevalerie comme dans notre dernière scène), *Les Vikings* est une œuvre qui surprend par sa violence.

De la joyeuse violence

Ancrée dans un Moyen Âge symbolique, mais somme toute sauvage et fruste, l'histoire est jalonnée de nombreux affrontements sanglants. Elle débute même quasiment par un viol (certes condamné à « l'enfer » du hors-champ) après que le spectateur, frappé de sidération scopique dès la première seconde, a vu apparaître une sorte de bête féroce et sanguinaire, comme surgie du terrifiant septentrion (2). Une énergie violente anime les personnages, électrise la mise en scène, déborde souvent du cadre (et quasiment de la surface de l'écran) comme dans une bande dessinée d'action où les héros-types, dotés d'une force surhumaine, donnent le sentiment de pouvoir s'affranchir des limites du cadre qui les enserme.

Aucun manichéisme de traitement ici, même si le film repose sur un système de représentation et de valeurs opposées assez évident. Remarquons seulement que si les uns forment une puissante tribu soudée et les autres une féodalité rongée par les divisions, tous – Anglais (joués pour la plupart par des comédiens britanniques au maintien raide) et Vikings (incarnés par des acteurs américains au jeu naturellement plus exubérant) – sont diversement tyranniques, cruels et sadiques. Ragnar et Einar, pour se dérober à la colère d'Odin, se réjouissent de la lente agonie que la marée montante réserve à Eric tandis que le roi Aella entretient une fosse aux loups dans l'unique but de voir périr ses victimes dans d'atroces souffrances. Il n'est qu'Eric



pour se rapprocher des canons de l'héroïsme hollywoodien, mais ses intentions lui prêtent un comportement tout aussi prompt à la sauvagerie.

Cette sauvagerie entaille constamment la mise en scène dont l'un des enjeux consiste autant à souligner la gaieté perverse des guerriers vikings lors des moments de beuverie qu'à montrer leur fureur joviale pendant les scènes de bataille. De fait, la barbarie marque les relations entre hommes et femmes, où ces dernières sont au mieux réduites à de vulgaires objets de désir sur quoi les hommes se jettent sans façon. Elle imprime aussi aux corps des personnages d'affreuses mutilations (l'œil crevé et le visage balafé d'Einar, la main tranchée d'Eric) à l'opposé des codes selon lesquels le héros tout-puissant, placé du côté du bien et par conséquent récompensé, parvient toujours à sauvegarder son intégrité physique. Or, si le bien ici ne désigne plus tout à fait l'Anglais dont la civilité n'est que le masque de la tyrannie et de la trahison, le Viking n'est à son tour plus une altérité à qui il faut refuser toute humanité. Générosité, admiration et respect mutuels (en plus du sentiment religieux) garantissent les liens de son groupe, et un humour (propre au film d'aventures), une décontraction rigolarde, une distance amusée des personnages face à eux-mêmes en assurent l'élasticité. Cette belle sociabilité viking, fondée également sur le sens du jeu et de l'exploit sportif, apparaît dans toutes les scènes de ripailles, ou encore quand Einar, de retour de mission, rivalise d'adresse physique avec ses camarades en sautant de rame en rame sur son drakkar (17). Un peu plus tôt, on aura aussi vu le même personnage rappelé ironiquement à l'ordre par son père soucieux de ne pas faire passer son clan pour une bande de joyeux gougnafiers aux yeux du distingué Egbert (8)... Aussi, Fleischer, sans tourner entièrement le dos au cliché du Viking barbare, semble nous dire que celui-ci a vécu, et fait de sa mise en scène le gage d'une certaine authenticité qu'il anime de tout ce qui peut nous conduire à mieux comprendre l'unité et la richesse de la civilisation viking (rites, croyances, vêtements, « boussole », drakkars, etc.). En outre, le cinéaste ne filme jamais la violence avec complaisance.

La « ligne claire » du mythe

Tous les mouvements d'appareil sont au service de l'action et ont pour unique objet de souligner le parcours des héros, qu'il soit physique, spatial ou spirituel. Les mouvements latéraux, élégants d'amplitude et de souplesse, et les travellings dits d'accompagnement étendent avec lyrisme la vision de la geste

épique. Les panoramiques verticaux récupèrent, quant à eux, la verticalité perdue par le format horizontal en suivant les personnages en plans rapprochés par un mouvement de bas en haut ou de haut en bas (récupération également effectuée par des axes de plongées/contre-plongées allant jusqu'à l'aplomb, 38). Mais, la plupart du temps, Fleischer garde sa caméra fixe sur l'espace centrifuge de la mise en scène qui change plusieurs fois de décor (sinon de *cadre*, qui est aussi celui, poreux, de l'image) et dont la géométrie est parcourue dans tous les sens jusqu'à épuisement, jusqu'à en être définitivement expulsée, jusqu'à la mort (27, 35, 38).

Ce qui frappe dans *Les Vikings*, c'est avec quelle vitesse, vigueur panique, appétence jouissive le héros court accomplir son destin. En plan de groupe ou pris individuellement dans une alternance de champs-contrechamps, il est un être physique tout en gestes, courses, sauts, tensions, poses, dont le graphisme, peint aux couleurs denses du Technicolor et soumis aux angles extrêmes des prises de vue, est au cinéma ce que les Rahan et Thorgal sont à la bande dessinée. Son corps, ses mouvements, sa trajectoire ont l'évidence nette et la fulgurance d'un tracé sur une feuille de papier. Acteur de sa propre légende, le héros sculpte la noble matière de l'image dont il est fait et se dessine aux contours de la « ligne claire »¹ de tous les mythes.

¹ En référence bien sûr au langage graphique issu de Hergé.

PISTES DE TRAVAIL

- **Spectaculaire.** Faire rechercher ce qui contribue à impressionner le spectateur : paysages grandioses, flamboyance des couleurs, écran large du CinémaScope, impression de relief, mouvements, énergie des acteurs...
- **CinémaScope, mouvements et impression de relief.** Après avoir revu ou évoqué par exemple la progression des Vikings vers le château d'Aella (séquence 33), faire dessiner un écran normal (1/1,66) et un écran en CinémaScope (1/2,35), tracer une diagonale dans chacun d'eux, puis chercher les avantages du Scope.
- **Couleur.** À partir de la même séquence 33, relever les couleurs en faisant le lien avec l'action : de la brume gris mauve de l'aurore entourant les drakkars, à l'éclair des armes qui se reflètent dans le soleil levant à l'approche du débarquement et de la furie guerrière.

ANALYSE D'UNE SÉQUENCE

Duel au sommet

Séquence 38, de 1h47'23 à 1h52'12

Sourd à la révélation de Morgana sur sa parenté avec Eric, Einar est résolu à se venger de celui qui lui a ravi le cœur de cette femme qu'il aime. Du haut de la terrasse du donjon où il s'est rendu pour s'emparer d'elle (1), Einar interpelle Eric pour qu'il le rejoigne. Les deux hommes vont s'affronter dans un duel aérien, et la destinée s'accomplir.

Figure obligée du film de cape et d'épée auquel *Les Vikings* emprunte une fois encore, la scène du duel est le climax longtemps attendu, répété maintes fois lors des nombreux face-à-face entre Einar et Eric. Fleischer reprend donc le principe fondamental du récit – l'affrontement fratricide – pour en faire le *morceau de bravoure* de son film. La tragédie culmine ici, personnages et mise en scène compris. Le CinémaScope, cheville ouvrière de la fresque épique, crée un espace surdimensionné à la hauteur de la situation qui oblige l'œil à sortir du champ normal du regard. Sa composition affiche des lignes multiples et variées, diagonales, horizontales et verticales qui structurent et animent l'image. La perspective ainsi tracée est douée d'une énergie qui excite l'œil, laquelle est ici décuplée par la rageuse chorégraphie du combat et le découpage de la scène en une centaine de plans très courts et parfois répétitifs.

Aveuglé par l'orgueil et la haine, Einar hurle le nom de son concurrent, Morgana à ses côtés en guise de provocation (2). Arrêté en plein mouvement alors qu'il frappait l'Anglais avec vigueur, Eric le fixe, l'œil farouche, résolu à accomplir son destin dont l'enjeu est la femme aimée, réduite ici au pathos (3). Échelle des plans, forte plongée et profondeur de champ, tout semble donner raison à Einar qui ne doute pas de sa victoire pendant qu'Eric accourt à sa rencontre (4).

Nous retrouvons les personnages sur la terrasse du donjon, lieu du dénouement de la terrible querelle (8). Formidable effet d'optique dû à l'élaboration du cadre (répartition horizontale des masses, échelonnement des plans dans l'image, ouverture de la perspective), Einar et Morgana, au premier plan, donnent le sentiment de se détacher du fond lointain de l'image. Comme en relief.

Einar a désormais dégainé son épée. Eric gravit encore quelques marches et le rejoint, l'arme à la main (9). Dans la composition de tous ses plans, Fleischer prend soin de ne jamais complètement obstruer le fond de son image, de sorte que son drame semble toujours s'inscrire dans un ensemble tridimensionnel, un espace global qui réunit personnages et éléments. Le dynamisme de l'image, où la géométrie minérale du château combat les bords horizontaux du cadre, est alors complet. Arrive ensuite la figure de style du duel annonçant son imminence, où les ennemis se jaugent fièrement (10). La violente rupture d'échelle du plan sur le visage d'Einar, cuir balafré, éborgné, souriant d'un air mauvais, nous évoque la dramaturgie de quelque bande dessinée d'aventures.

Le plan 13 est un chef-d'œuvre de construction plastique et

symbolique. Le jeu des lignes et la distribution des personnages dans l'espace de la mise en scène condensent l'enjeu tragique du film où les deux héros (l'un faisant littéralement obstacle à l'autre) doivent s'affronter à mort pour une femme. Contrechamp du plan précédent ou la figure du duel par excellence : les deux adversaires croisent le fer et vont désormais faire montre de prouesses physiques dans un combat âpre et singulier (14). L'immensité grandiose du paysage est alors à l'aune de la grandeur de l'action qui tourne d'emblée à l'avantage d'Einar. Coïncé entre le parapet et l'épée de son adversaire, Eric échappe de peu au vide (16), et au violent coup d'épée que tente de lui asséner Einar, comme le souligne le contrechamp en forte contre-plongée (17). Le bruit des lames qui s'entrechoquent et la rugosité grise du granit scandent la rudesse du combat. Toutes les dimensions de l'espace sont bientôt parcourues, en tous sens et dans toutes les positions. Tantôt l'un prend le dessus (20), tantôt l'autre (45). Les coups sont d'une violence inouïe. Les angles de prises de vue se multiplient, donnant une idée de la folie furieuse du combat. Les violentes plongées, parfois ajoutées à une accroche optique de la pierre au premier plan, creusent l'image jusqu'au vertige (24). Rien ne semble cependant devoir arrêter l'escalade de la sauvagerie des duellistes parvenus au sommet du donjon où la tension atteint son apogée. Le plan 32, aérien, et en quasi-relief tant la profondeur de champ est grande, paraît vouloir les doter de la capacité de se jouer des lois de l'attraction terrestre.

Ils restent toutefois des hommes, essoufflés, épuisés. Une pause et un double champ-contrechamp (33 à 36) traduisent leur échange de regards où se mêlent le doute (chez Einar qui se sent coïncé) et la détermination d'en finir. Einar parvient néanmoins à se dégager, manque de choir dans le vide après avoir été violemment repoussé par Eric (47). Le duel reprend alors de plus belle jusqu'à ce qu'Eric ne tombe lui-même des marches (60) et qu'il ne casse la lame de son épée d'un violent coup donné sur la pierre.

Toute l'intensité du film se trouve à cet instant suspendue, dans ce plan rapproché en contre-plongée, au bout du bras armé d'Einar prêt à donner le coup fatal à Eric (69). Mais, un doute (lisible sur son visage) au sujet de l'identité d'Eric retient un instant son bras, ce dont profite ce dernier qui lui transperce le ventre avec ce qui lui reste d'épée (73). Le jeu croisé des lignes, l'extrême profondeur de champ, l'audace *cartoonesque* de l'angle de vue en surplomb des personnages et la position de la tête renversée d'Einar prêtent à cette image une valeur plastique, dramatique et métaphysique exceptionnelle. Toute la tragique grandeur viking se trouve à cet instant fugace inscrite dans ce masque de gloire, de douleur et de mort. Einar, dont la croyance en son dieu est aussi éclatante que sa bravoure, demande enfin son épée pour mourir, armé, au cri d'Odin, avant que ses compagnons de lutte n'emportent sa dépouille (96, non repr.).



1



2



3



4



8



9



10



13



14



16



17



20



24



32



33



36



45



47



60



69



73



Histoire des Vikings

Préférés à « Normands » (« Hommes du Nord ») employé par les chroniqueurs médiévaux, le mot de « Vikings » (vraisemblablement du norrois ou vieux nordique *vík*, « anse », le pirate qui fréquente les baies) désigne les peuples scandinaves qui ont été mêlés durant quelque 250 ans aux grandes invasions européennes (du VIII^e au XI^e siècle). Bien que leur présence soit attestée un peu partout en chrétienté à partir du VI^e siècle, il est conventionnellement admis de dater le début de leur ère en 793, année de la mise à sac de la célèbre abbaye de Lindisfarne en Northumbrie (l'un des sept principaux royaumes d'Angleterre).

Origines et moyens des invasions vikings

Une hausse démographique (en raison de la pratique de la polygamie), des tensions politiques (au Danemark et en Norvège) ainsi que l'amélioration des moyens de navigation seraient à l'origine de ce brusque déferlement. Toutefois, pour bien comprendre la puissance du phénomène, il faut savoir que les sociétés nordiques conditionnent l'ascension sociale à la double notion de prestige militaire et d'accumulation des richesses, autant de raisons de se ruer sur l'Europe.

Aussi, pour satisfaire leurs désirs de conquêtes, les Vikings disposent-ils d'embarcations solides, à tort appelées « drakkars » (le terme n'existe pas en norrois pour les désigner et est une création du XIX^e siècle d'après le suédois moderne *drakar*, « dragon », mais certains historiens pensent qu'il désignait les figures sculptées ornant les navires...). Pour l'essentiel, ce sont de grandes barques effilées d'une vingtaine de mètres qui, navigant à la rame ou à la voile, permettent aux Vikings de circuler par tous les temps. La coque, formée de lattes de chêne, dispose de quinze à seize paires d'avirons. Les unes (*langskip*, *snekja*) sont adaptées à la guerre, les autres (*knörr*) au commerce. Larges en leur centre, elles étaient néanmoins impropres au transport de marchandises lourdes, ce qui détermina probablement les Vikings à ne piller que les trésors peu encombrants des monastères et églises (lieux en outre très vulnérables) et à devenir plus tard des marchands-pirates de luxe (fourrure, ivoire, bijoux, en plus d'un intense et lucratif commerce d'esclaves).

Excellents marins, les Vikings pratiquent principalement la navigation côtière, s'aidant de repères terrestres et de l'observation des astres. Ils ne connaissent ni cartes ni boussole ni instrument s'en rapprochant. Quant à la fameuse « pierre de soleil » (*sólarsteinn*) citée par les sagas scandinaves¹, elle aurait permis aux Vikings d'observer le soleil par temps couvert.

Légende ou non ? Récemment, des chercheurs ont démontré l'efficacité de ce fragment de feldspath islandais (dont aucun n'a cependant été retrouvé sur les sites archéologiques...). La propriété de ce cristal de calcite, expliquent-ils, permet de dépolarisiser la lumière du soleil, c'est-à-dire de produire deux faisceaux (l'un ordinaire, l'autre dépolarisé). Quand on regarde au travers et qu'on le tourne sur lui-même, on distingue deux tâches de lumière qui indiquent la direction du soleil dès que la différence de leur intensité est annulée .

Les grandes conquêtes des Vikings (800-930)

Aidés de cette pierre ou non, les Vikings se ruent sur les côtes septentrionales et occidentales de l'Europe, pillent, saccagent, colonisent dès 800. Les grandes voies navigables sont remontées aussi haut que possible. La tactique des Vikings, qui consiste à piller les monastères par surprise jusqu'en 850, est toujours la même. Ils attaquent de nuit, en petits groupes, et repartent rapidement, emportant avec eux objets précieux, animaux, et parfois hommes et femmes, après avoir incendié les lieux. Puis, les conquêtes s'intensifient. Entre 850 et 900, ils lancent de véritables opérations militaires, et finissent par s'installer sur les territoires ravagés de 900 à 950.

Pour lisible qu'elle soit, cette périodisation des premiers grands mouvements vikings ne rend compte ni des différences de traitement selon les régions ni de l'ampleur tous azimuts de ce débordement.

Rappelons simplement qu'en 795, les Vikings débarquent en Irlande. En 819, ils apparaissent sur la Loire et étendent leurs offensives de la Somme à la Garonne vers 830-850. En 835, ils sont sur la Seine et, à partir de 845, ils attaquent Paris, le Vexin, le Beauvaisis et Chartres. Défaits devant cette dernière ville, ils obtiennent néanmoins un territoire appelé « Normandie » (confié au chef Rollon) lors du traité de Saint-Clair-sur-Epte en 911, réglant ainsi en France la question des invasions vikings. En 844, ils sont en Andalousie, au Portugal. En 859, ils approchent de Pise. Dans le Nord, ils occupent la Frise (les Pays-Bas) et dévastent Hambourg. Au cours de la grande invasion de 865, ils s'emparent de plusieurs royaumes d'Angleterre. Au-delà de l'Europe, les Suédois atteignent le monde byzantin (839), Kiev (862), le bassin de la mer Caspienne (865) et l'Iran septentrional (vers 880). Les Norvégiens atteignent les côtes marocaines (vers 860) au Sud et découvrent les Îles Féroé (vers 800) et l'Islande (860) dans l'Atlantique nord.

Le monde chrétien est alors surpris, démuni, divisé. Sans flottes ni armées permanentes, ne possédant que des fortifications datant du Bas-Empire et ayant perdu l'habitude des guerres défensives, la riposte est de faible ampleur. La rapidité des Vikings, tant sur mer que sur terre (ils sont de bons cavaliers), les rend redoutables. En Angleterre, on tente en vain de monnayer le départ des guerriers danois par un tribut (*danegeld*) qu'on leur accorde massivement. Ceux qui s'installent durablement (les Norvégiens, davantage colonisateurs que les Suédois, prédateurs et trafiquants) s'appuient sur des pouvoirs locaux qui seront bientôt facteurs d'émergence de la féodalité.

L'apogée et le déclin

Vers 930, le déferlement retombe peu à peu. Outre l'épuisement du monde scandinave et le renforcement militaire des victimes, diverses causes justifient cette pause jusqu'en 980 : succès progressif de l'économie monétaire (contre le troc pratiqué par les Vikings), début de la conversion du Danemark au christianisme, émergence d'un pouvoir centralisateur danois... Le résultat des invasions s'avère alors fort contrasté. Le système politique élaboré par les Carolingiens est certes ruiné, l'Europe dévastée (à l'exception de l'Allemagne), mais seules des colonies nordiques ont été durablement implantées dans les îles atlantiques, en *Danelaw* (territoire qui va de la Tamise à York) ainsi qu'en Normandie, devenue en ce début de XI^e siècle une principauté féodale dont les chefs ont adopté la religion chrétienne et les mœurs françaises.

Des Vikings sont bientôt chassés de Bretagne (939) et d'Irlande (1014). Cependant, certains Norvégiens continuent leur progression dans l'Atlantique nord et atteignent le Groenland en 981, puis reconnaissent les côtes américaines dont le mystérieux « Vinland » (Terre-Neuve) vers l'an 1000. De leur côté, les Danois, après avoir soumis méthodiquement l'Angleterre, font de ce pays la pierre angulaire d'un vaste empire (de 1016 à 1035) qui s'étend jusqu'au Danemark, la Norvège et une partie de la Suède. Mais, l'apogée de la puissance danoise est de courte durée. Dès 1042, les Anglais commencent à les chasser du pays et en 1066, date à laquelle on marque conventionnellement la fin du phénomène viking, les hommes de Harold de Wessex écrasent les Norvégiens à Stamford Bridge, avant d'être eux-mêmes défaits par Guillaume le Conquérant à la bataille d'Hastings.

Quel bilan ?

Au-delà du cliché du monstre barbare, blond aux yeux bleus, coiffé d'un casque à cornes, ruinant tout sur son passage – cliché répandu dès les écrits des moines latins qui rendaient plus compte de la terreur qu'ils ressentaient que de la réalité –, il faut voir dans les Vikings une civilisation millénaire fondée sur des structures politiques et sociales singulières, un art évolué, une écriture à base de runes³ et des connaissances techniques remarquables dont témoignent leurs fameux navires. L'impact suscité par leurs immenses mouvements concerne notamment le peuplement des Îles Féroé et de l'Islande, qui appartiennent toujours au monde scandinave. D'un point de vue général, ils ont longtemps modifié les comportements sous l'effet du brassage des cultures dans des régions comme la Normandie et la Russie de Kiev. Enfin, pour être de grands navigateurs, ils ont ouvert des routes maritimes, établi des relations commerciales entre l'Europe et l'Orient, créé de nouveaux ports parmi les plus actifs du monde médiéval et, par le biais des *danegeld*, remis en circulation nombre de trésors permettant de dynamiser les échanges commerciaux.



1) La saga est un récit de hauts faits, rédigé en prose de 1150 à 1350, soit après l'ère viking.

2) <http://www.sciencepresse.qc.ca/revuepresse/2011/11/05/pierre-soleil-vikings-nest-legende>

3) Les runes désignent le caractère de l'écriture germanique, à laquelle on a tendance à accorder des pouvoirs magiques. Les inscriptions runiques, en général dans la pierre, demeurent les seuls écrits des Vikings.



La Tapisserie de Bayeux (Musée de Bayeux)

Légende et réalité

Richard Fleischer et son acteur-producteur Kirk Douglas assurent avoir entrepris de sérieuses recherches pour réaliser *Les Vikings*¹. Toutefois, à y regarder de près, on constate qu'ils n'ont pas toujours évité certains arrangements avec la vérité historique.

La tapisserie de Bayeux (XI^e siècle)

Pour commencer, il faut rappeler que la petite animation qui ouvre et clôt le film s'inspire de la tapisserie de Bayeux dite de la reine Mathilde, véritable « bande dessinée » médiévale narrant en 58 scènes légendées la prise de l'Angleterre par Guillaume le Conquérant en 1066, et non les grandes invasions vikings en Europe comme semble le suggérer le film. En effet, si l'on se réfère aux personnages historiques dont sont vaguement inspirés nos héros – Ragnarr, mis à mort selon les sagas par le roi Aelle lors de sa tentative d'invasion de la Northumbrie vers 865 –, on parlera à juste titre d'emprunt abusif. Ou bien de plaisant détournement quand, à la 45^e seconde du dessin animé, le narrateur nous dit qu'« ils [les Vikings] exploitaient leurs qualités de constructeurs de navires... » sur une image qui montre la construction des navires normands pour la bataille d'Hastings, ou encore, à la 105^e seconde, quand on nous parle d'une Angleterre composée d'une série de petits royaumes sur une scène reproduisant le sacre d'Harold le 6 janvier 1066...

Rappelons néanmoins que la célèbre « toile de la conquête », brodée dans les années 1070 et mesurant 70m de long sur 50cm de large, est tissée de quelques fils de l'âge viking. Outre ce qu'elle nous révèle des mœurs en général et des navires normands en particulier (conçus sur le modèle viking), elle nous narre une glorieuse épopée qui doit peu ou prou à la présence hostile de Vikings dans le pays. En effet, quand Guillaume le Conquérant (descendant du chef viking Rollon, premier duc de Normandie), débarque dans le sud de l'Angleterre, le roi Harold doit faire face à une terrible attaque viking dans le nord. La victoire acquise, celui-ci apprend alors la présence de Guillaume sur qui il marche aussitôt, mais ses hommes, épuisés et décimés, sont vite écrasés par le Normand qui devient roi d'Angleterre.

Habitat, costumes et armes vikings

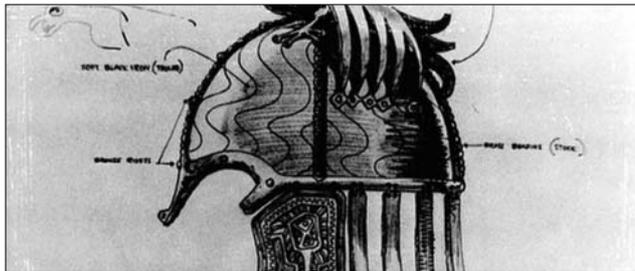
Pour les costumes, Fleischer a puisé dans la riche iconographie vestimentaire établie à partir des vêtements exhumés lors d'anciennes fouilles et présente dans les différents lieux de recherche

où il s'est rendu. Pour en apprécier la qualité, on se reportera volontiers à la séq. 10.

Prompte à entretenir le mythe du Viking ripailleuse et paillard, cette scène tonitruante rend compte de la folie coutumière qui s'empare des petites communautés scandinaves longtemps séparées de ses intrépides marins. Se retrouver tous, dans un lieu commun, autour d'un banquet garantit la cohésion du groupe. La viande est abondante, et l'hydromel, la boisson par excellence, ou la bière (à base de miel aussi) coule à flot. On boit dans des cornes et, selon les sagas, l'ivresse clôt toujours la fête. Ajoutons que l'unité d'habitation, rarement regroupée, est la ferme en bois et tourbe, coiffée d'un toit de chaume, sans fenêtre, bordée à l'intérieur de banquettes (un haut-siège pour le maître des lieux) et dotée d'une « fosse à feu » centrale servant à chauffer, à éclairer et à cuire les aliments.

Deux types de costumes sont traditionnellement portés par les Vikings : la tenue quotidienne des hommes et femmes, et l'accoutrement guerrier. Pour ce qui est de la première, il s'agit de vêtements amples voire flottants, sans agrafes ni boutons. La robe de grosse laine, échancrée afin de pouvoir dégager facilement la poitrine des femmes qui allaitaient souvent, est portée à même le corps. Un ruban ou une ceinture, qui tient parfois un tablier de protection, ceint la taille. Les cheveux sont libres pour les femmes non mariées, en chignon pour les autres (les tresses du film relèvent davantage du folklore germanique). Femmes et hommes portent aux pieds une feuille de cuir repliée et fermée par un long lacet. Les habits de laine masculins sont composés d'un pantalon long plus ou moins ample, retenu par une ceinture de cuir, des bas de tissu et un sarreau ample ou une tunique courte descendant un peu plus bas que les hanches.

Quant au guerrier de notre film (séq. 33...), il correspond davantage à celui de l'époque de Vendel², antérieure à celle des grandes invasions. Durant ces dernières, le Viking ne porte pas de casque, mais un bonnet de fourrure décoré de monture d'argent ; il est vêtu d'un pantalon large et de sa tunique, et est chaussé de bottes légères (cf. Tapisserie de Bayeux). Ses armes sont la hache, l'épée courte (sorte de dague) ou longue (à double tranchant), la lance, la massue, l'arc et le bouclier bien sûr. L'armement des Vikings ne diffère donc pas de celui de leurs ennemis. Aussi ceux-là doivent-ils leur supériorité au combat, non pas à leur équipement (ils ne portent pas de cotte de



Casque viking, dessin préparatoire pour le film.

maille), mais davantage à la puissance de leur énergie que traduit bien le jeu fougueux de Kirk Douglas.

Tactique, rites, runes et walhalla

Si les navires vikings n'ont subi que quelques modifications de dimensions pour correspondre à la taille d'un homme moderne, la conception du château d'Aella est, en revanche, beaucoup plus discutabile.

Le Fort-la-Latte, dont la construction date du XIV^e siècle (remaniée au XVII^e), ne ressemble en aucun cas à un château fort des VIII^e et IX^e siècles, et ce en dépit de la structure en bois qui le coiffe dans le film. À cette époque, la forteresse est encore une innovation naissante destinée à se protéger en partie des raids vikings au nord et des invasions sarrasines au sud. Une motte castrale (cf. Tapisserie de Bayeux, épisode du siège de Dinan), souvent artificielle, permet l'édification en son sommet d'une tour en bois, elle-même ceinte d'une palissade servant à la protéger. En cas d'attaques ennemies comme dans le film, la population, qui vivait dans une basse-cour située dans un ensemble fortifié comprenant la motte, court se réfugier au pied de la tour haute. Les parties en pierre du château que l'on voit relèvent donc de l'anachronisme car les premiers donjons en pierre n'apparaissent en Angleterre qu'au cours du XI^e siècle. De plus, l'attaque de celui-ci dans la dernière séquence dément toutes les annales et chroniques médiévales³ rapportant que les Vikings, en petit nombre et souvent bien renseignés, ne s'en prennent guère qu'à des monastères sans défense (jamais de places fortes !), de préférence de nuit et par surprise. Ces mêmes chroniques assurent qu'ils perdirent toutes les principales batailles rangées qu'ils eurent l'imprudence de mener⁴.

Si le jugement de la femme adultère (12) et la pierre magnétique pointant toujours vers le nord (cf. p. 17) relèvent du pur folklore, la séquence finale est assez représentative de certains rites funéraires. On sait en effet que les chefs vikings « se faisaient volontiers inhumer dans des bateaux où figuraient leurs armes, leur équipement préféré, éventuellement leurs montures et/ou un(e) esclave : l'ensemble était mis à feu »⁵.

Concernant la scène des runes par Kitala (10, 15), elle renvoie à la consultation des augures. Dans la religion viking, la magie divinatoire pratiquée par des magicien(ne)s ou sorcier(ère)s joue un rôle capital (les dieux scandinaves sont eux-mêmes de

grands magiciens), et l'on accorde aux puissances surnaturelles la connaissance du destin. Les rites magiques constituent le moyen par excellence de leur faire livrer leurs secrets. Aussi, faut-il savoir que les Vikings ignorent le matérialisme et ont le sentiment de vivre dans un monde double : la « réalité » et son double, un au-delà indistinct pour le commun, ou le Walhalla, le paradis pour les guerriers, dont nous parlent les Eddas⁶. La magie a donc pour eux fonction d'établir des liens.

Enfin, la religion viking païenne est polythéiste. Sorte d'Olympe, l'Asgard est dominé par les trois principaux dieux : Odin, Thor et Freyr. Odin, dieu du savoir et de la guerre, est la divinité suprême qui règne sur le Walhalla, son palais aux 500 portes. Là, il attend ses filles, les Valkyries, amazones guerrières, et leur moisson de guerriers morts afin qu'ils puissent festoyer et guerroyer sans fin. Selon la tradition (et comme dans notre film), Ragnarr meurt l'épée à la main et « en riant » en souvenir de ses exploits accomplis .

1) Lire « Genèse », p. 4/5.

2) Période historique de la Suède allant de 550 à 793.

3) Elles sont à peu près toujours rédigées par des moines, clercs, ou chrétiens plus ou moins éminents.

4) Régis Boyer, *Les Vikings, histoire, mythes, dictionnaire*, éd. Robert Laffont, coll. Bouquins, 2008.

5) Ibid.

6) On appelle « Eddas » deux livres différents, l'Edda poétique et l'Edda de Snorri (XII^e siècle), qui renvoient à la mythologie scandinave ancienne.

7) Lire la *Saga de Ragnarr aux braies velues*, comprenant le poème scaldique dit *Krākumál* dans lequel le héros récapitule en 39 strophes sa vie et déclare attendre les Valkyries avant de mourir.

N.B. Notons que le film d'animation de Tomm Moore *Brendan et le secret de Kells* (dossier pédagogique "Collège au cinéma" n° 183) fait référence aux raids vikings dans l'Irlande du IX^e siècle.

Bibliographie

Richard Fleischer

- Stéphane Bourgoïn, *Richard Fleischer*, éd. Edilig, 1986.
- *Positif*, n° 544, Dossier Richard Fleischer, juin 2006.
- *50 ans de cinéma américain*, article « Richard Fleischer », éd. Omnibus, 1995.

Kirk Douglas

- Kirk Douglas, *Le Fils du chiffonnier, mémoires*, éd. Presse de la Renaissance, 1989 (Le Livre de Poche, 1990).
- Kirk Douglas, *En gravissant la montagne*, L'Archipel, 1999 (suite des mémoires de K.D.).
- Roland Lacourbe, *Kirk Douglas, ou l'acteur émancipé*, éd. PAC, 1980.
- *Positif*, n° 112, entretien par Michel Ciment et Bertrand Tavernier, janvier 1970.

Les Vikings

- Régis Boyer, *Les Vikings, Histoire, Mythes*, Dictionnaire, éd. Robert Laffont, coll. « Bouquins », 2008.
- Régis Boyer, *La Vie quotidienne des Vikings (800-1050)*, éd. Hachette, 1986.
- Yves Cohat, *Les Vikings, rois des mers*, éd. Gallimard, coll. « Découvertes », 1995.
- Pierre Beaudouin, grand entretien sur la Normandie des Vikings, L'Histoire, n° 292, novembre 2004.
- Encyclopædia Universalis, article « Vikings » de Lucien Musset.
- *Saga de Ragnarr aux braies velues*, éd. Anacharsis, 2005.
- René Goscinny et Albert Uderzo, *Astérix et les Normands*, éd. Hachette, 2005.
- Georges Dumézil, *Les Dieux souverains des Indo-Européens*, éd. Gallimard, coll. Bibliothèque des Sciences humaines, 1986.
- Ibn Fadlân, *Voyage chez les Bulgares de la Volga*, éd. Sindbad, 1999.

Vidéographie

- *Les Vikings*, de Richard Fleischer. DVD zone 2. Pal. Anglais, français. Sous-titres français. Couleur. Dolby Stéréo. 116'. Ed. MGM. Bonus : bande-annonce. [Existe en Zone 1, édité par MGM, avec un bonus de 24' d'entretien avec R. F. « Featurette with director Richard Fleischer », non sous-titré, comme le film sans doute. Voir le site <dvdclassik.com>].
 - *La Ruée des Vikings*, de Mario Bava.
 - *Alfred le Grand, vainqueur des Vikings*, de Clive Donner.
 - *Les Drakkars*, de Jack Cardiff.
 - *Astérix et les Vikings*, de Stefan Fjeldmark et Jesper Moller.
- De très nombreux films de R. Fleischer sont disponibles en DVD et Blu-Ray.
- *Brendan et le secret de Kells* de Tomm Moore – France 2.

Jack Cardiff

Enfant de parents acteurs et acteur dès 4 ans, Jack Cardiff est né en 1914 à Great Yarmouth (Angleterre). En grandissant, il se passionne pour la technique et la photographie, et fait ses débuts dans le métier à l'occasion de la première version de *The Informer* d'Arthur Robison (1929). À 15 ans, il devient cadreur, puis directeur de la photographie pour le premier film britannique en Technicolor, *La Baie du destin* (Harold D. Schuster, 1937). Deux ans plus tard, son travail sur *Quatre plumes blanches* de Zoltan Korda installe sa réputation de coloriste inspiré.

Après la guerre durant laquelle il travaille pour le ministère anglais de l'information, il met son talent au service de trois films de Michael Powell et Emeric Pressburger : *Question de vie ou de mort*, (1946), *Les Chaussons rouges* (1948), et surtout *Narcisse noir* (1947) couronné d'un Oscar, pour lesquels il laisse exploser sa créativité audacieuse, son approche chatoyante des couleurs, son rapport sensible à la lumière. En 1949, ses couleurs assurées dans *Les Amants du Capricorne* d'A. Hitchcock apparaissent comme l'expression symbolique du drame qui couve. Ensuite, dans Pandora d'Albert Lewin (1951) et *La Comtesse aux pieds nus* de Joseph L. Mankiewicz (1954), celle que l'on surnomme alors « le plus bel animal du monde », Ava Gardner, se trouve magnifiée par le Technicolor tantôt dans une riche palette de couleurs chaudes et lumineuses, tantôt dans de somptueux dégradés de tons jaunés, rosés, violacés.

Cardiff a été le chef opérateur de plus d'une soixantaine de films, parmi lesquels *African Queen* (J. Huston, 1952), *La Cité disparue* (H. Hathaway, 1957), *Guerre et paix* (K. Vidor, 1956), *Fanny* (J. Logan, 1961), ainsi que cinq réalisés par Fleischer (*Les Vikings*, *Crossed Swords*, *Conan le destructeur*, *Million Dollar Mystery* et *Call From Space*).

En 1959, il passe sans grand succès à la mise en scène et tourne une dizaine de films jusqu'en 1974, (*The Freakmaker*). On lui doit entre autres *Les Drakkars* (1964), plaisante variation sur *Les Vikings*, *La Motocyclette* (1968), une curieuse adaptation du roman d'A. P. de Mandiargues, ou *Amants et fils* (1960) de D. H. Lawrence dont il tire quelques beaux moments de vérité sur l'univers minier. Élevé au rang d'officier de l'Empire britannique en 2000, il reçoit l'année suivante un Oscar d'honneur pour l'ensemble de sa carrière. Jack Cardiff est mort en 2009 à Ely (Angleterre).

La bande-son

Dès le générique, les tambours et les cuivres nous saisissent, touchent notre perception et la tirent vers l'imaginaire des légendes anciennes. Ils obéissent en cela à des codes instrumentaux exprimant des sensations et touchant nos émotions. Le rythme solennel des tambours, qui sera celui-là même qui roulera aux côtés des Vikings marchant vers le château d'Aella (33), font d'emblée peser une menace noire, comme l'écran à ce moment-là, sur le récit à venir. Dès que le titre apparaît, retentissent alors les hautes sonorités des cuivres comme la promesse d'un spectacle admirable et grandiose. Cette petite phrase liminaire, qui va bientôt devenir le motif entêtant du film, est aussitôt reprise sur un mode mineur pendant la présentation animée de l'épopée viking. Son rythme ralenti et ses accents flûtés évoquent quelque musique courtoise, prêtant ainsi à l'atmosphère initiale un air vaguement médiéval.

Cette plaisante variation du thème majeur du film reviendra aussi souvent que le récit s'apaisera. Elle en marquera les pauses, en sera sa respiration, et comme un écho à la fois proche et lointain de la tragédie en marche en assurera l'unité. La musique dite « de fosse » sera même intégrée à la bande-son quand une vigie viking sonnera de son olifant géant au retour des bateaux de Ragnar et d'Einar (7, 17). Dès lors, ces quelques notes résonneront comme un hymne à la gloire des héros vikings et participeront de l'édification de leur légende (souvenons-nous du chœur lyrique au diapason de la pompe des funérailles d'Einar).

Cet « hymne viking » accompagne de bout en bout la fresque épique et permet d'en dilater, d'en contracter ou d'en figer l'espace et le temps selon le tempo et la texture. Le temps apparaît comme suspendu quand la partition, enrichie de quelques lignes de violons lyriques (et de quelques notes de la symphonie n° 3 de Brahms), exprime la majestueuse union des hommes et des éléments à l'entrée du drakkar de Ragnar dans le fjord. Les violons et les cors se font en revanche plus joyeux au retour du facétieux Einar-à-la-belle-joie-de-vivre. Des vocalises aiguës accueillent les vents miraculeux destinés à sauver la vie d'Eric (13) et des rythmes tout en ruptures martèlent l'action comme les Vikings les boucliers de leurs ennemis lors de la bataille finale (34). Toujours associée à la couleur d'une scène ou à l'humeur/caractère d'un personnage, la musique de Mario Nascimbene se tait néanmoins lors des scènes à la cour austère et hypocrite d'Aella (3, 5, 25). Son silence est une sanction. Seuls quelques chants religieux (*a capella*) lors du sacre du roi retentissent-ils pour souligner l'alliance de l'Église et de la royauté, le poids du religieux dans le politique (du monde chrétien).

Presse

Un maître du film d'aventures

« Richard Fleischer est à l'aise dans le film d'aventures. Après son impressionnant *Vingt Mille Lieues sous les mers*, il en donnait une nouvelle preuve éclatante avec ces *Vikings*. Privilégiant le spectacle, il occupe magnifiquement l'espace filmé par le CinémaScope, grâce à de somptueux mouvements de caméra. Les batailles succèdent aux scènes de pillage, les duels aux beuveries. La vérité "historique" n'est pas son propos, sa reconstitution de la vie de l'époque relève de l'image d'Épinal la plus fantaisiste... »

Gérard Camy, *Guide Cinéma Télérama*

Bon vin, humour et western

« Certains films défient le temps parce qu'ils s'avèrent à l'épreuve être "coulés" dans un métal inoxydable. S'ils vieillissent bien, comme ces *Vikings*, c'est à la manière des bois et des vins : ils travaillent sur eux-mêmes. Mais de tels films, relevant du "classicisme" hollywoodien à une époque déterminée (le Scope, le développement des produits par la vedette), filtrent avec le temps leurs défauts, les déposent. Quoique visible, la lie ne trouble pas la dégustation [...]. L'action se déroule dans un Moyen Âge "élastique" où les traits de paganisme nordique et de cruauté (dans les deux camps) comptent moins que les ripailles et les exploits sportifs, encore qu'un humour assez funèbre tempère ça et là ce qu'aurait de conventionnel la "truculence", ou pour mieux dire le cabotinage, où rivalisent Borgnine et Kirk Douglas. Celui-ci aimait beaucoup le film et y voyait, nullement une fresque historique, mais un western, à cause de la "simplicité" qui y règne, comme dans l'Ouest... »

Gérard Legrand, *Positif*, n° 266, avril 1983

Même pas l'image d'Épinal

« Avec *Les Vikings*, Kirk Douglas, tout fier d'être producteur imagine sans doute que pour faire revivre la fameuse épopée nordique, il lui suffisait d'entasser pêle-mêle viol, carnage et bestialité, sans même chercher à expliquer qui étaient ces Vikings et à quoi ils ressemblaient vraiment. Mais en fin de compte, ça ne nous intéresse pas beaucoup non plus, car *Les Vikings* n'atteint même pas le niveau de l'image d'Épinal. C'est un film qui manque totalement de ce que les philosophes allemands appellent *Zeitgeist* (l'esprit temporel). » Herman G. Weinberg, « Lettre de New York », *Cahiers du cinéma*, n° 86, août 1958

Avec une âme d'enfant

« On trouve dans *Les Vikings* tout ce que l'on peut demander à un bon film distrayant quand il est bien composé, réalisé avec une maîtrise de grand metteur en scène, et interprété par une équipe où se retrouvent des comédiens de beau talent. [...] On suivra deux heures durant ces aventures avec une âme (et un sourire) d'enfant : il est parfois bien agréable de s'évader. »

Guy Allombert, *La Saison cinématographique* 1959



Plaisante sauvagerie

« On peut estimer puérides les péripéties sanglantes du film *Les Vikings*, on n'a pas le droit d'y voir quelque concession au Box-Office. La douce inclination pour la violence demeure une constante indubitable de l'œuvre de Fleischer tout entière [...]. Le festival de la peur [...] comme l'œil crevé, la main tranchée, les condamnations de prisonniers à être dévorés vifs ou noyés, la soumission du salut au fil d'une hache, déroulent dans *Les Vikings* les splendeurs d'une joyeuse barbarie. »

Michel Mardore, *Positif*, n° 30, juillet 1959

L'écriture de la légende

« Il y a des moments où les pierres frémissent. La splendeur physique des *Vikings* est infinie. Le foisonnement célèbre des moments épiques abrite aussi de purs moments de sensations colorées, de sons profonds ou excitants. Une giclée de rouge sanglant le traverse, œil crevé. Des nuées bleutées épousent le brouillard et laissent à peine exister des silhouettes conquérantes. L'appel d'une corne géante fait presque entendre le souffle d'un autre monde. Des vents aigus palpitent autour du fracas des lames. Des loups magnifiques hurlent à l'avant d'une image. Et tout cela célèbre l'artifice aimé des légendes [...]. Sans théorie, Fleischer retrouve le langage épique de l'épopée et des fresques soviétiques, de manière très immédiate. La fureur et la sève du film jaillissent du lien et du conflit des plans. De larges unités de couleurs et des ensembles poétiques en unissent les décors et les chapitres. Mais au-dedans, les compositions, les contenus, les tailles de plans s'opposent violemment, créent tantôt des chocs, tantôt des rimes. Contenus de plans (postures, objets, armes, emblèmes) engendrent des échos précis, et des mouvements d'appareil se déclinent en quelques figures (panoramiques des gouffres et des tours, travellings de l'avancée viking, effet de grue cérémonielle) énoncées comme motifs dominants. »

Pierre Berthomieu, *Positif*, n° 544, juin 2006

Générique

Titre original	<i>The Vikings</i>
Titre français	<i>Les Vikings</i>
Production	Jerry Bresler pour Bryna Productions Lee Katz
Prod. associé	Julien Derode
Dir. Prod.	Richard Fleischer
Réalisateur (Seconde équipe)	Elmo Williams et Kirk Douglas (non crédité)
Ass.-réalisateur	André Smagghe et Summer Williams
Scénario	Calder Willingham d'après le roman <i>The Vikings</i> d'Edison Marshall
Adaptateur	Dale Wasserman
Photo	Jack Cardiff
Son	Joseph de Bretagne
Maquillage	John O'Gorman et Neville Smallwood
Costumes	Harper Goff
Maitres d'armes	Claude Carliez et André Gardère
Montage	Elmo Williams
Musique	Mario Nascimbene
Animation	UPA Studio
Interprétation	
<i>Einar</i>	Kirk Douglas
<i>Eric</i>	Tony Curtis
<i>Morgana</i>	Janet Leigh
<i>Ragnar</i>	Ernest Borgnine
<i>Egbert</i>	James Donald
<i>Aella</i>	Frank Thring
<i>Père Godwin</i>	Alexander Knox
<i>Enid</i>	Maxine Audley
<i>Kitala</i>	Eileen Way
<i>Sandpiper</i>	Edric Connor
<i>Bridget</i>	Dandy Nichols
<i>Björn</i>	Per Buchoj
<i>Pigtails</i>	Almut Berg
Année	1958
Pays	États-Unis
Distrib. d'origine	Les Artistes Associés
Film	Technicolor
Format	35mm Technirama (1/2.35)
Durée	1h54 (1h56 USA)
Durée en DVD	1h55'53
Visa	20 819
Sortie États-Unis	28 juin 1958
Sortie France	17 décembre 1958

DIRECTEUR DE RÉDACTION

Joël Magny

RÉDACTEUR EN CHEF

Michel Cyprien

RÉDACTEUR DU DOSSIER

Philippe Leclercq, enseignant et critique de cinéma.



Pour toute information sur les actions d'éducation au cinéma on consultera le site du CNC : www.cnc.fr, où les livrets des trois dispositifs *École et cinéma*, *Collège au cinéma* et *Lycéens et apprentis au cinéma* sont en accès libre depuis 2009.

Conçu avec le soutien du CNC, le site Image (www.site-image.eu) est le portail de ces trois dispositifs d'éducation à l'image. On y trouve en particulier : une fiche sur chaque film au programme des trois dispositifs comprenant notamment des **vidéos d'analyse avec des extraits des films** et le présent livret en version pdf ; un glossaire animé ; des comptes-rendus d'expériences ; des liens vers les sites spécialisés dans l'éducation à l'image.

Avec la participation
de votre Conseil général

ministère
éducation
nationale



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE



CNC