

JASON ET LES ARGONAUTES

Dossier d'accompagnement pédagogique

Long métrage, Grande-Bretagne,
1963

Réalisation : Don Chaffey,
Scénario : Jan Read, Beverley
Cross

Image : Wilkie Cooper

Musique : Bernard Hermann

Montage : Maurice Rootes

Décors : Geoffrey Drake

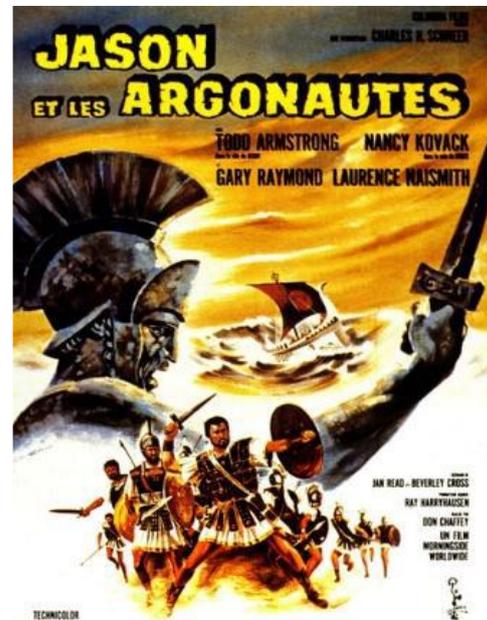
Effets spéciaux : Ray Harryhausen

Producteur : Charles H ; Schneer

Producteur associé : Ray
Harryhausen

Production : Columbia Pictures,
Morningside Productions

Durée : 1h44



Le film fait partie de la *Liste des 50 films à voir avant d'avoir 14 ans*, établie en 2005 par le *British Film Institute* ainsi que « *Où est la maison de mon ami* », top 10).

Mots clés :

Jeux aventure, héros, héroïnes, mythologie, grand/petit, épreuves, courage, solidarité.

Mots clés de cinéma :

Cadrage, péplum, effets spéciaux, trucages



Résumé :

Extrait du site nanouk Ecole et cinéma

Invoquant Zeus, Hermès fait une double prédication : si l'invasion de Thessalie qu'il s'apprête à lancer à la nuit tombée sera couronnée de succès, l'un des enfants du roi assassiné lui reprendra bientôt le trône. S'il tue les deux filles, Philomène et Briséis, Jason lui a déjà échappé et reviendra pour reprendre par la force le royaume de son père, chaussé d'une seule sandale selon Héra. Lorsque Jason secourt Pélias vingt ans plus tard d'une noyade, ce dernier le reconnaît ainsi aussitôt, mais pas le jeune homme qui lui avoue ses intentions avec imprudence. Afin de se débarrasser de lui, Pélias l'envoie d'abord chercher la Toison d'Or¹ – une peau de bélier capable de guérir les maux de son peuple – et charge son fil Acaste d'intégrer l'équipage. Zeus autorise exceptionnellement Héra à porter cinq fois secours à Jason dans sa quête. Ce dernier fera régulièrement appel à elle.

Dès le recrutement de l'équipage de l'Argo, pour lequel il organise des Jeux. Leur route est semée d'embûches qui seront l'occasion d'affronter : un géant métallique, Talos, de terribles Harpies, le dieu Triton lui viendra les aider !

« Les mythes font partie **des références culturelles communes** qui facilitent la compréhension ; il ne s'agit pas d'initier prématurément les enfants à tous les mythes qui traversent notre culture mais à ceux du moins **qui circulent tout naturellement dans la littérature de jeunesse et le cinéma** sans que le maître initié n'y prenne garde tant il y en est nourri. Le maître a ici comme ailleurs un devoir d'acculturation » (cf. Catherine Tauveron dans *Lire la littérature à l'école*).



Trois axes de travail avant d'aller voir le film :

1. le fabuleux récit et la place des Dieux,
2. les éléments naturels,

¹¹ La **toison d'or** est un objet merveilleux et trésor de la mythologie grecque que Jason et les Argonautes veulent conquérir.

Il s'agit d'une toison (morceau de laine) en or provenant d'un bélier ailé portant le nom de Chrysomallos. Ce bélier avait été envoyé pour sauver deux enfants, Phrixos et Hellê. Pour reprendre le trône que Pélias avait volé à son père, Jason devra récupérer cette toison d'or et la ramener à Pélias qui était, à sa place, le roi de lolcos.

3. les effets spéciaux

Avant la projection : **mettre en garde les élèves :**

Prévenir les élèves que le

début du film est rapide, sombre et pose l'intrigue de façon condensée.

Le film reprend après son rythme et nous emmène pour un long périple avec Jason et les Argonautes pour notre plus grand plaisir !

1. le fabuleux récit et la place des Dieux

Dans les trois films de la programmation de cette année, le héros vit toute une suite d'aventures. Tout au long du film, il doit faire face à des éléments hostiles du destin, il réussit collectivement, ou bien avec de l'aide.

Il doit faire preuve de courage, de ruse pour vaincre les monstres qui se dressent devant son équipage. Jason réussit aussi avec l'appui des Dieux, représentée par Héra. Ray Harryhausen avait un jour résumé ainsi la manière dont il dépeint les habitants de l'Olympe : 'For the Greek, Gods are just big people. » « Pour les Grecs, les dieux ne sont que de grandes personnes ». Cette citation éclaire la vision qu'il donne des Dieux et de leur mode de vie. Ils jouent beaucoup, s'amusent des hommes sur Terre...

Enfin, il peut être intéressant de comparer le choix, la décision du personnage principal à la fin, dans « Peau d'âne », le « Chant de la mer » et dans « Jason », (suivre son destin ou résister).

2. les éléments naturels

Comme dans « le chant de la mer », on va proposer aux élèves d'observer les effets de la nature dans « Jason » :

- la mer : calme ou déchaînée
- le vent : brise ou tempête
- le ciel : dégagé, (symbole de lien direct avec les Dieux) ou annonçant des apparitions
- la terre : symbole de ressources, ou de monstres prêts à surgir

3. Les effets spéciaux

Repérer durant le film ce qui apparaît comme surnaturel et comment le film le montre. On sensibilisera les enfants de retour en classe aux trucages :

- stop motion (effet de prise de vue image par image, puis montées à la suite pour suggérer le mouvement à partir d'objet)
- filmer en gros plans de petits objets
- superposer deux images et les filmer ensemble (décors avec un monstre et membres d'équipage)

Après le film :

Approche sensible :

Echanger sur le ressenti des élèves : il est intéressant de retour en classe d'argumenter et de justifier les ressentis des élèves, les différentes interprétations quant aux événements et aux personnages du film.

Toutes les interprétations peuvent être accueillies, à partir du moment où elles sont **justifiées**.

Reconstituer le déroulé du film avec les différentes étapes, expliciter les liens logiques, **afin faciliter la compréhension fine des liens de cause à effet** de l'histoire :

- ✓ La prédiction,
- ✓ L'homme à une seule sandale,
- ✓ Sur le mont Olympe,
- ✓ La constitution de l'équipage de l'Argo,
- ✓ En route vers l'île de bronze,
- ✓ La fureur de Talos,
- ✓ Le vieil homme et les harpies,
- ✓ Poséidon et les Roches Broyeuses,
- ✓ Médée,
- ✓ Arrivée en Colchide,
- ✓ L'hydre à sept têtes,
- ✓ Bataille contre les enfants de la nuit,
- ✓ Retour en Thessalie

Référence au déroulé du film	Difficulté rencontrée	résolution	Réalisme/irréalisme	Comparaison avec les mythes originels	Effets cinématographiques
La prédiction					
L'homme à une seule sandale					
Sur le mont Olympe					
La constitution de l'équipage de l'Argo					
En route vers l'île de Bronze La fureur de Talos	Le manque de vivre et d'eau Hecule pille une chambre aux trésors ; il est poursuivi par Talos qui coule ensuite l'Argo, le bateau	Détour par l'île de bronze Attaque par Jason qui vise Talos à la cheville		Talon d'Achille, https://fr.wikipedia.org/wiki/Talon_d%27Achille	Stop motion : animer une figurine image par image afin de donner l'illusion du mouvement à l'écran
Le vieil homme et les harpies	Phinéas aveugle est attaqué chaque jour par les harpies				Feuilletage : plusieurs plans superposés : combiner, une figurine de petite taille et un arrière-plan réel occupé par des

					acteurs en chair et en os
Poséidon et les Roches broyeuses	Passage des rochers Fracas	Jason lance dans l'eau, un pendentif donné par Philéas et le dieu Triton apparaît		Cf les travaux d'Hercule, où il doit porter la Terre	Jeux d'échelle : dynamation : les vues de l'Argo sont superposées à celle d'un bassin miniature d'où émerge le dieu Triton, un simple acteur Les gouttelettes d'eau sont filmées en très gros plan
Arrivée en Colchide, résistance d'Aétès	Combat avec une hydre à sept têtes et les squelettes qui apparaissent lorsque les dents de l'hydre sont jetées par terre			L'Hydre de Lerne est une créature de la mythologie grecque : tuer l'Hydre de Lerne constitue le deuxième des douze travaux d'Héraclès. Cette créature est décrite comme un monstre possédant plusieurs têtes qui se régénèrent doublement lorsqu'elles sont tranchées, et l'haleine soufflée par les multiples gueules exhale un dangereux poison, même pendant le sommeil du monstre.	
	Quête de la Toison d'Or, par Jason, pour sauver son peuple de la famine et de la pauvreté,				

Réaliser un **carnet culturel** comme trace du parcours d'éducation artistique et culturel de l'élève, cela peut être un **objet souvenir composé d'écrits, de dessins, de collages** (à partir du programme, d'images du film, d'hypothèses émises avant la projection...) puis complété après la projection (analyses filmiques, remarques et impressions suscitées par le film)

Aussi, il est possible de travailler plastiquement avec les élèves :

- ✓ **Les héros d'hier et d'aujourd'hui**
- ✓ **Les jeux d'échelle**
- ✓ **La métamorphose (les effets de taille)**

Extrait du site nanouk Ecole et cinéma



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

Position et défaut d'articulation ont été repris par Harryhausen. Alors que les Argonautes tentent de fuir, le géant posté à l'extrémité de la baie, les jambes appuyées sur deux bras de mer, s'empare du navire. Puis, plus tard, il s'écroule après que Jason a trouvé son point faible : un rivet au niveau de son talon par lequel s'écoule de la lave. Ainsi, Talos n'est pas un homme, fût-il géant : c'est une statue et une machine. Tantôt Harryhausen insiste sur sa dimension architecturale et fixe, tantôt sur sa dimension mécanique et ses réflexes machinaux. Deux dimensions qui sont aussi réelles, puisque le créateur d'effets spéciaux a utilisé à la fois une poupée de caoutchouc de quelques centimètres pour figurer le titan dans les plans d'ensemble, et des morceaux de corps « grandeur nature », pied ou main gigantesque pour les plans rapprochés. Ici, plans d'ensemble et plans rapprochés ne peuvent bien sûr être définis qu'en fonction du corps de Talos, puisqu'en face de lui, les Argonautes font toujours figure de nains.



Les Harpies (du grec *harpazô*, enlever) apparaissent dans le film plus ou moins telles qu'elles sont décrites dans la mythologie : des monstres ailés qui persécutent l'aveugle Phinée, souillent sa nourriture et répandent une odeur pestilentielle.

Ce sont des divinités persécutrices, proches des Érynies qui sanctionnaient le remords d'Oreste après le meurtre de son beau-père et de sa mère. Le mouvement de telles créatures insatiables se devait d'être aussi constant que parasite : rapides, insaisissables, jacassantes, personnifiant la tempête et la mort. Selon les auteurs,

Hésiode ou Virgile, elles ont un corps ailé, des visages de femme et des serres d'oiseau de proie, et sont dotées des griffes et de la queue d'un aigle. Dans la mythologie, elles ont pour nom Nicothoé, Ocypète ou Célaeno : « Bourrasque », « Vol rapide » ou « Sombre nuée ».

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

Dans les années 50, des films innombrables mettent en scènes araignées ou mouches. Plus récemment, voir les insectes tueurs de *Starship Troopers* (1998) de Paul Verhoeven, *La Mouche* (1988) de David Cronenberg, ou les insectes comiques de *Men In Black* (Barry Sonnenfeld, 1998).



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

Harryhausen ne l'entendait pas ainsi. « On a vu des tas de dragons à l'écran, mais combien d'hydres (1) ? » Il s'inspira donc plutôt de l'Hydre de Lerne, dont le meurtre constituait l'un des douzes travaux d'Hercule, et dont Gustave Moreau fit un tableau célèbre en 1876, « Hercule et l'Hydre de Lerne ». Ce serpent à corps de chien possédait une multiplicité de têtes, de cinq à dix, voire dix mille selon les auteurs, dont une immortelle. De plus, ces têtes pouvaient se régénérer si elles venaient à être coupées.

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

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



Les héros sous l'antiquité :

Dans les récits antiques, vaincre une créature monstrueuse fait office de rite de passage : ce n'est qu'une fois une épreuve réalisée que le jeune deviendra un héros. On le voit clairement dans le film avec toutes les épreuves que Jason doit surmonter.

Il représente, comme un héros sous l'antiquité l'homme parfait !

Selon un proverbe de Grèce Antique, « **le plus juste est le plus beau** ». Le mythe du héros est un thème récurrent depuis l'antiquité car il symbolise l'homme idéal, l'homme parfait, qui, par définition, n'existe pas. La beauté réside dans les rapports de grandeur entre les différentes parties du corps et obéissent à des lois mathématiques. Proportions idéales durant l'Antiquité et la Renaissance : la hauteur de la tête doit entrer sept fois dans le corps. **C'est la théorie du Canon**, la règle selon laquelle le corps humain est soumis à un canon esthétique régi par la symétrie et le nombre.

Le super héros d'aujourd'hui est généralement un justicier se distinguant par des **capacités hors du commun (force physique inhumaine, rapidité hors du commun, résistance à la douleur, etc...** lesquelles dérivent le plus souvent de pouvoirs **surhumains ou surnaturels**. Il porte un **costume** spécifique lors de ses actes de bravoure qu'il abandonne lorsqu'il retourne à sa vie normale. Le costume représente la personne à qui l'individu aimerait ressembler. Il possède donc le plus souvent une double identité : celle d'une **personne normale et celle secrète de super-héros**.

Superman a sans doute hérité d'Hercule ou de Protée.

Pistes pédagogiques :

- ✓ **lister les héros/ Dieux/ monstres du film** et les Super héros d'aujourd'hui, les comparer, décrire leurs caractéristiques physiques, (taille démesurée, ou squelette articulé etc..) Détailler les éléments indispensables du costume de Super héros : accessoires, logo et masques (les Super Héros agissent anonymement)
- ✓ **réaliser un mur d'images de ces personnages** du film et aussi des héros d'aujourd'hui. Les classer (couleur, forme, taille, fond, contraste, expression..., faire évoluer le mur

Pistes plastiques

Imaginer un Super héros pour aider à combattre des monstres ou arrêter des catastrophes, lui donner des pouvoirs extraordinaires, rechercher ses attributs,

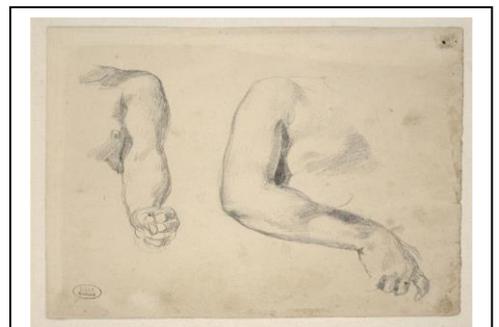
- ✓ découper des éléments pour réaliser le corps du héros dans des catalogues variés avec des images d'animaux, de végétaux, d'objets, des photos de soi au choix. Puis les assembler et les coller sur un support papier. Il est possible de rajouter des éléments dessinés.
- ✓ peindre à la gouache le héros imaginé
- ✓ se déguiser en héros avec des tissus (draps, chutes de tissus, ficelles, pinces à linge décorées, en guise de fibules...) puis s'installer sur un socle, choisir une posture adaptée pour un héros. Etre pris en photo

- ✓ « **un monstre terrible est coincé dans un format 30cmx30 cm, réaliser ce monstre.** » Récolter sur des supports papiers plusieurs empreintes à l'aide de frottage dans la cour de l'école (tronc d'arbre, sol, etc...) ou dans la classe avec des pastels, des fusains ou des craies. Découper des éléments choisis dans ces différentes empreintes obtenues, pour réaliser le corps de votre monstre coincé dans l'espace de ce petit support, les assembler puis les coller
- ✓ Cadavre exquis : par le dessin, une méthode très simple consiste à réaliser des êtres hybride en utilisant la technique du Cadavre exquis On plis une feuille (A3), en 3 partie égales. On demande aux enfants e réaliser dans la partie haute la tête d'un monstre (personnage, animal). Ensuite, les enfants cachent la tête et remettent à leur voisin la feuille pliée en leur demandant de dessiner le corps sur la partie du milieu. Une fois le corps dessiné (avec tentacules, pattes, bras ..) les enfants plient à nouveau la feuille et la passent à un autre camarade ; Ce dernier doit finir le dessin en réalisant le bas du monstre (pattes arrières, queue de poisson, piques, etc...). Une fois le dessin fini, on demande aux enfants de déplier la feuille et de découvrir le monstre créé. Par la suite, ce monstre peut être complété, on peut lier les différentes parties entre elles, on peut le colorier, le peindre, l'agrandir...



Statuette : Jupiter enlevant Europe
Antiquités grecques, étrusques et romaines
Période

5e siècle av J.-C., Grèce antique (période) -
période classique



Dessins : Etudes séparées pour
le bras de Médée
Delacroix Eugène (1798-1863)



Le monstre de Soisy
Niki de Saint Phalle (1930-2002)

Sculptures, vers 1966



Sans titre

Gonzales-Day Ken (né en 1964)

Photographe

Psyché de Désiré-Maurice Ferrary de
l'ENSBA, 2010

Les jeux d'échelle

Echelle : rapport entre les dimensions réelles d'un objet (personnage, décors, bateau...) et celles de sa représentation (carte, plan, maquette...). Ce qui permet par comparaison, d'évaluer un ordre de grandeur. Sur un plan, par exemple, un centimètre représentera un mètre.

La question de l'échelle est centrale dans les arts plastiques. Elle permet de se rendre compte du rapport de dimensions entre deux objets. Par exemple, dans une image, c'est la présence d'un élément qui sert de référence d'unité de mesure pour rendre compte des rapports d'échelle. S'il s'agit d'un personnage, alors c'est la taille humaine qui sert d'échelle. L'échelle garantit parfois la cohérence de l'image. Le **surdimensionnement d'un objet peut provoquer l'étonnement**, peut-être même parfois la peur... On bascule dans un monde imaginaire où les règles habituelles ne sont plus les mêmes.

Vocabulaire : taille, proportion, dimension, mesure, démesure, monumental, petit/grand, loin/près

- ✓ Demander aux élèves de **relever les moments de trucage, de démesure** : taille du bateau, du décor, des dimensions des monstres.
- ✓ Expérimenter un décor, un personnage et la superposition des deux plans.

Informier et accompagner, les professionnels de l'éducation CYCLES 2 3 4

eduscol.education.fr/ressources-ecole-college - Ministère de l'Éducation nationale - Avril 2018

Internaute

Thématiques et disciplines associées : Français, Vivre des aventures-récits d'aventure Jason et cinquante héros parmi les plus célèbres de la Grèce partent conquérir la fabuleuse Toison d'or : ils viennent d'embarquer sur le premier « véhicule » fabriqué par des hommes pour traverser la mer. Il s'appelle Argo du nom de son constructeur, Argos.

Pastor, qui navem numquam ante viderat,

Un berger, qui n'avait jamais vu de navire auparavant,

divinum et novum vehiculum Argonautarum e monte conspexit.

Aperçut du haut de la montagne le véhicule des Argonautes, merveille divine d'un nouveau genre.

Cicéron (106-43 avant J.-C.), De la nature des dieux, livre II, 35, 89.

lectures en réseau : <https://www.ecoledesloisirs.fr/livre/odyssee>

jeu disponible en lien avec L'école des loisirs





Sitographie et références

<https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/jason-et-les-argonautes/cahier/auteur#film>

<http://www.ac-versailles.fr/dsden78/cid113405/ecole-et-cinema.html>

http://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/cinema/?page_id=2070 (consulté le 2/9/19)

https://fr.wikimini.org/wiki/Toison_d'or (consulté le 2/9/19)

Articles

Jerôme Larcher, « Les dieux sont tombés sur l'athlète », in *Cahiers du cinéma*, no 552, décembre 2000. Pierre Alferi, *Des Enfants et des monstres*, POL, 2003.

Remerciements : Corinne Troncin et Florence Patisson pour leur dossier Héros d'hier et d'aujourd'hui, métamorphose, et à Camille Fiorèse !