

JASON ET LES ARGONAUTES

Titre original: *Jason and the Argonauts*

Réalisateur: Don Chaffey

Création: 1963, Grande Bretagne

Durée: 104 minutes



LE FILM

- Le cartel de « *Jason et les Argonautes* » sur [le site des « Enfants de Cinéma »](#), partenaire du dispositif « École et Cinéma »
- Le film sur la [plateforme Nanouk](#)
- Le film sur la [plateforme Nanouk pour les enseignants](#) : point de vue de Antoine Thirion, producteur, scénariste, membre de la rédaction des *Cahiers du cinéma*.
- « *Jason et les Argonautes* » sur [Wikipédia](#) (résumé / distribution / quelques anecdotes)
- [La bande annonce](#) sur le site Allo-ciné (attention bande annonce en anglais)
- Un extrait sur le site [Transmettre le cinéma \(collège au cinéma\)](#)

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.

L’AFFICHE

En grand format sur la [plateforme Nanouk](#), site pédagogique de « Enfants de cinéma », partenaire du dispositif Ecole et Cinéma



MOTS CLES

Mythologie / Aventure / Héros / Solidarité / Dieux / Effets spéciaux / film fantastique /

DES PISTES PÉDAGOGIQUES AUTOUR DU FILM

___ Le héros et son mythe ___

1. Le mythe

Le mythe de Jason et le cycle des Argonautes constituent le sujet d'un grand nombre d'œuvres littéraires mais aussi musicales, picturales et cinématographiques.

Dans le cadre du cinéma, la représentation d'un mythe se concrétise généralement dans le genre du fantastique, du péplum ou du film d'aventures.

Le film de Don Chaffey est l'illustre récit des aventures mythologiques de la recherche de la Toison d'Or. Un film d'aventures dans lequel le héros affronte des déchainements naturels liés aux humeurs des dieux.

L'incroyable et l'irrationnel qui habitent les mythes sont merveilleusement mis en scène dans ce film, grâce aux effets spéciaux de Ray Harryhausen.

Le film se réfère au récit mythologique mais diffère cependant par le jeu de l'adaptation au cinéma.

Avec les élèves:

- Lire ou raconter quelques récits mythologiques dont celui de Jason et la Toison d'or. Ces lectures peuvent se faire en préparation de la séance ou en prolongement de la séance.
- Engager les élèves à s'informer sur la mythologie, ses dieux et ses héros, par des ouvrages documentaires, par des rencontres avec des œuvres d'art sur le même thème ou en leur donnant accès à Wikimini, l'encyclopédie des enfants :
En savoir plus sur la [mythologie grecque](#)
En savoir plus sur la [Toison d'or](#)
En savoir plus sur les [Argonautes](#)
En savoir plus sur [Héra](#)
En savoir plus sur [Zeus](#)
- Retrouver les différentes étapes (épisodes) de l'aventure des Argonautes. Les élèves du cycle 3 pourront les classer dans l'ordre chronologique. Le site de la coordination École et Cinéma de la Creuse propose un document avec [des images séquentielles](#). Le site Nanouk (entrée enseignants) propose [le déroulant du film](#).
- Recenser les diverses difficultés et épreuves rencontrées par Jason et les Argonautes.
- Pour chacune d'elles, définir le danger, l'opposant ou l'« ennemi », le risque couru.

- Pour chacune d'elles décrire la manière dont la résolution s'est produite. Émettre et justifier un avis sur le réalisme ou l'irréalisme de cette résolution.
- Imaginer des solutions originales, réalistes ou à l'inverse, totalement incroyables, pour affronter, contourner ou éviter l'une ou l'autre des difficultés croisées dans le film. Cette activité, particulièrement prisée des enfants, trouve ici une place de choix, grâce au contexte irrationnel des mythologies et à la puissance fantastique du cinéma. Cette activité offre aux élèves une belle occasion de mettre en mots, partager et défendre des réponses fabuleuses, utopiques, « magiques » mais toujours créatives.
- Comparer les épisodes du film et les épisodes du mythe original.

« 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).

S'il ne sait ou néglige de les faire remarquer judicieusement aux élèves, ceux-ci n'effectueront pas d'eux-mêmes les rapprochements.

___ Les personnages et le(s) héros dans le film ___

Les élèves connaissent peut-être certains personnages (Jason, Hercule, Zeus...) ou du moins leur nom, par des jeux vidéos, des dessins animés ou des lectures.

Ils seront surpris par les différentes interprétations des aventures, des caractères et des physiques des personnages.

La transposition d'une histoire, quel que soit le domaine artistique de transposition (musique / danse / peinture / etc.) engage forcément des modifications de récit et des interprétations de personnages liées aux spécificités artistiques du domaine de transposition et à l'imaginaire personnel de l'artiste qui transpose.

La transposition d'un mythe au cinéma engage forcément des personnages au moins aussi merveilleux et invraisemblables que dans le mythe initial.

Les personnages relèvent de trois catégories : les dieux, les humains et les monstres.

Les « excès » qui leur sont accordés pour les rendre mythiques s'inscrivent dans les excès des mondes auquel ils appartiennent

1. Les personnages

Les dieux

Ceux qui dominent le monde, qui manipulent les humains et les mettent à leur service. Dans le film, Zeus et Héra sont à la manœuvre.

Leur univers est éloigné de l'univers des humains, qu'ils observent de haut. Leur différence est liée à leur différence de statut qui ne se discute pas et ne suscite pas de révolte. Cette différence est marquée dans le film par le jeu de la caméra (plongée sur le monde des hommes), par l'environnement nuageux, cotonneux qui entoure les dieux, par les formes langagières particulières dont les dieux se servent.

Avec les élèves :

- Trouver la particularité des dieux, définir ce qu'est un dieu dans l'antiquité grecque et/ou romaine.
- A partir du film, comparer la vie des dieux et la vie des humains, l'univers des dieux et l'univers des humains.
- Rechercher les moyens utilisés par les réalisateurs du film pour marquer les différences d'univers et de statut des personnages.
- Expliquer le rôle du bassin d'eau dans le film.
- Définir et essayer d'expliquer le jeu de pouvoir entre Zeus et Héra. Trouver une ou plusieurs scènes au cours de laquelle (desquelles) ce jeu est manifeste. (Au cycle 3, la symbolique du jeu d'échec sera évoquée.).
- Trouver une ou plusieurs conséquences de leurs chamailleries et décrire la manière dont elles influencent la vie des mortels. Prendre la mesure de cet impact et l'expliquer (le défendre ou le condamner) d'un point de vue moral.

Les héros: les Argonautes

Les héros du mythe et du film sont des humains. Les dieux les dénomment « les mortels » et leur opposent leur immortalité et se jouent de leur mortalité.

Les héros agissent et réagissent comme si leur destinée et les épreuves insurmontables auxquelles ils sont soumis étaient normales alors que nous les trouvons extraordinaires et improbables tant dans leur réalité que dans la possibilité d'en triompher.

C'est ce décalage entre la réalité et la mythologie qui fait des personnages de la mythologie, des héros.

Dans Jason et les argonautes:

- Faut-il parler d'un héros ou des héros ?
- Y a-t-il parmi les argonautes un personnage plus héroïque qu'un autre ?
- Quelques personnages plus marqués impressionnent pour différentes raisons mais au fond, n'est-ce pas la solidarité de leur destinée qui fait de l'ensemble des argonautes des héros ?

Hercule est vigoureux et viril et manifeste aussi une morale en assumant les conséquences de ses actes.

Argos est sage.

Jason est le chef. Pour autant, on ne peut le déclarer le héros de l'aventure. Il se fond dans l'ensemble des Argonautes et n'est ni plus, ni moins brave qu'eux; il est simplement sincère dans ses entreprises. Sa seule marque de pouvoir est la capacité qu'il a de dialoguer avec les dieux.

Avec les élèves :

- Les questions ci-dessus sont celles qui permettront de définir avec les élèves les caractéristiques de ces héros, (voir la [page de propositions pédagogiques](#)); celles à leur poser et celles qui ouvrent le débat.
- Chaque élève élit son héros préféré du film. Par groupe (élèves réunis autour du même choix de héros), faire l'éloge de « son » héros et défendre son statut de héros des héros.
- Comparer les héros du film, leur caractère, leur force, leur courage, aux héros des autres films vus dans le cadre du parcours « (Super)héros »

_____ Les monstres _____

Des créatures fantastiques, issues de la mythologie et largement (ré)interprétées par Ray Harryhausen dans leur réalisation et leur animation (Voir ci-dessous le chapitre « Les effets spéciaux »).

Avec les élèves :

- Recenser les différentes créatures du film.
- Les décrire avec précision. Les descriptions peuvent s'envisager à l'oral mais aussi par une courte phrase ou un texte plus long. A l'oral, comme à l'écrit, pour enrichir le vocabulaire des élèves, on pourra mettre à leur disposition une liste d'adjectifs qualifiant des matières, des couleurs, les notions de taille et de forme, dans laquelle ils pourront puiser pour leur description. (document à venir : liste d'adjectifs).
- Dessiner les créatures. Ces dessins peuvent s'envisager comme des représentations identiques aux créatures du film ou comme des représentations personnelles des élèves qui traduisent alors la manière dont eux auraient créé ces personnages (matériel à privilégier: crayons de papier, crayons de couleur, feutres fins noirs)
- Rappeler leur rôle dans les aventures de Jason et les définir comme aide ou obstacle.

_____ Des références pour le travail autour des personnages _____

Les représentations de héros mythologiques , site de la [BNF](#)

Les dieux dans les vases grecs, site de la [BNF](#), exposition Homère et Ulysse

2. Les costumes

Le costume fait partie des éléments avec lesquels le metteur en scène joue pour dater une époque et inscrire son film dans un contexte historique. Il contribue à donner une identité aux personnages.

Avec les élèves :

- Décrire les différents vêtements portés dans l'antiquité grec, d'après le film.
- A partir des mots de vêtements de la Grèce antique, donnés [chiton](#) / [clamyde](#) / [himation](#) / [péplos](#) / [exomide](#), essayer d'imaginer, de dessiner ou de décrire en une courte phrase le vêtement correspondant.
- Au Cycle 3, les élèves pourront faire une recherche dans le dictionnaire pour trouver des informations
- Découvrir les vêtements de la Grèce antique : [chiton](#) / [clamyde](#) / [himation](#) / [péplos](#) / [exomide](#). Les comparer avec les idées émises. Les comparer aux vêtements réalisés et utilisés pour le film.
- Découvrir les métiers de [costumier](#) et d'[accessoiriste](#). Définir les caractéristiques de ces professions. Se projeter dans de tels métiers et imaginer leur intérêt, les plaisirs qu'ils apportent et leurs difficultés.
- A partir des différentes représentations de Jason proposées dans le chapitre « Mettre le film en réseau », mettre en valeur la liberté de l'artiste et la manière dont il inscrit sa représentation dans une époque.

3. Les dialogues

Le langage utilisé par les personnages n'est pas un langage courant. Il est proche du langage du récit.

Par ailleurs, les noms propres de personnages ou de lieux, certaines expressions utilisées dégagent naturellement une poésie et ouvrent vers l'imaginaire de cette époque.

On peut citer les mots : Zeus / Héra / Médée / Jason / les harpies / la Colchide / la Thessalie / la Toison d'Or / « aux confins du monde » / etc.

Avec les élèves :

- Relever la spécificité des dialogues et l'expliquer. On pourra lire un extrait d'un épisode mythologique pour mettre en valeur le langage du récit.
- Utiliser les mots « originaux » pour des créations poétiques. Ces mots n'auront pas la même portée dans les créations si celles-ci sont proposées avant la séance au cinéma ou après la séance. L'enseignant veillera toute fois à proposer une structure poétique comme cadre pour les élèves. Avant la séance : la magie des mots sans la référence opère et les créations sont très ouvertes et entièrement liées à l'imaginaire ou aux références personnelles des élèves. Après la séance : les élèves seront influencés par le récit et les images reçus.

___ Les effets spéciaux dans le film ___

Les nombreux effets spéciaux servent les démesures divines et mettent en valeur la manière dont le cinéma se saisit des mythes et joue avec l'image du héros.

Ray Harryhausen, concepteurs d'effets spéciaux pour le cinéma est le créateur des effets spéciaux pour *Jason et les Argonautes* (en savoir plus sur [Ray Harryhausen](#)) Ce qui est remarquable dans la réalisation du film et qui le rend un peu désuet mais combien émouvant, est le fait que tous les trucages sont « faits main » et tournés image par image. Le combat entre Jason et les squelettes a nécessité 4 mois de tournage pour 3 minutes d'écran.

Rappel: le film a été créé en 1963. Ni la vidéo ni le numérique n'existent.

Le génie de Ray Harryhausen est aussi le procédé appelé [Dynamation](#) : une technique combinant des prises de vue réelles et des miniatures animées.

1. Le démesuré Talos

Dans la mythologie, Talos est un homme de fer créé par un forgeron pour veiller sur l'île de Bronze. Pour le film, Harryhausen le réalise en s'inspirant du [colosse de Rhodes](#) et joue avec la démesure du personnage qu'il a créé. Il rend la marionnette crédible par des gestes mécaniques et lents qui s'expliquent par la corpulence et les dimensions titanesques de la statue mais aussi par le matériau de son architecture (en réalité la marionnette est faite de mousse avec une armature métallique à l'intérieur). Cet ensemble associé à des effets sonores de grincements mécaniques suffisent à donner à Talos son caractère menaçant. Ni la parole, ni l'expression du visage ne participent de ce caractère menaçant. Son langage est exclusivement corporel, jusqu'à la scène de sa mise à mort au cours de laquelle ses gestes encore traduisent son désespoir.

Avec les élèves :

- Relever les démesures de Talos en s'appuyant sur des mesures crédibles (taille des humains par exemple) et découvrir la notion d'échelle et de changement d'échelle.
- Imaginer des manières possibles de réaliser les scènes filmées avec Talos (notion d'échelle). Différentes solutions peuvent être proposées, elles seront crédibles (utilisation de maquette et miniatures animées dans un studio avec projection du décor) ou moins crédibles. L'idée est de permettre aux élèves de chercher des solutions, d'inventer.
- Réaliser une petite scène dans un environnement (contexte) choisi avec des objets, des jouets, des personnages (jouets) aux dimensions différentes et disproportionnées ([voir des images](#)) et constater les effets obtenus.
Varier les objets, varier les environnements (penser aussi à des contextes en extérieur) pour créer différentes scènes.

- Prendre des photos des scènes et constater les effets (penser à varier les points de vue). Éventuellement, inventer et écrire une narration en lien avec certaines scènes.
- Le même travail peut se faire par le collage d'images, en étant attentifs aux décalages d'échelles
- Relever les moyens d'expression de Talos et son jeu corporel. Rejouer physiquement la scène de son agonie. Chaque élève entre ainsi dans une courte scène théâtrale expressive et peut éventuellement lui apporter des variantes personnelles.

2. Les squelettes

Les squelettes sont des marionnettes; chacune d'elles dispose de 5 articulation qui permettent de lui donner du mouvement. Les scènes sont filmées en [stop-motion](#).

La scène la plus impressionnante au niveau du travail d'animation est celle du combat entre les 7 squelettes et les 3 Argonautes, dont Jason. Elle a été préparée par des tournages avec des cascadeurs qui combattaient les 3 Argonautes pour leur apprendre et leur faire répéter tous les mouvements à produire. Ces répétitions servaient aussi à profiler et décortiquer chaque déplacement et chaque mouvement des squelettes. La scène a ensuite été tournée avec les marionnettes manipulées par des animateurs. Une plaque trouée permet de fixer les marionnettes – squelettes et de les faire évoluer « pas à pas ». Pour chaque image, les animateurs font bouger les membres d'une fraction. Répétée très souvent, cette manipulation donne l'impression que le personnage bouge.

184800 mouvements de marionnettes au total, 4 mois de tournage pour 3 minutes d'écran.

3. Les Harpies

Les harpie sont des marionnettes suspendues par des fils quasiment invisibles. Les scènes avec les harpies sont tournées devant un décor rétro-(projeté).

4. L'Hydre

Dans la mythologie, l'hydre à 7 têtes est affrontée par Héraclès (Hercule).

L'hydre tient sa force de ces têtes et Ray Harryhausen réalise un véritable exploit en animant sa marionnette à 7 têtes. Il veut gérer cette animation lui même. Il lui faut au moins une journée pour une scène. Chaque interruption l'oblige à se souvenir du dernier mouvement de chaque tête pour le reprendre dans le bon sens (tourner la tête à droite ou à gauche , en avant ou en arrière ?....)

_____ Découvrir des critiques du film _____

[Critique d'Emmanuel Denis](#), Centre de documentation du cinéma Le France, Saint-Etienne

[Critique de Aurélien Ferenczi, 2016](#)

[Critique de B. Lyndon, 2013](#)

Avec les élèves :

Lire des critiques du film (ou des extraits de critiques de film) avec des élèves :

- Cette activité est pertinente pour affiner leur jugement
- Elle leur permet de prendre conscience de la diversité des points de vue
- La lecture des critiques les familiarisent avec le langage des experts du cinéma
- Par la lecture ou l'écoute de critiques, les élèves s'imprègnent du vocabulaire cinématographique
- Par la lecture ou l'écoute de critiques, les élèves accèdent à des mises en réseau des films

Par ailleurs, cette rubrique peut être utile aux classes qui s'engagent dans le concours de critique de films organisé pour le cycle 3 ([en savoir plus](#))

Accéder à un document donnant des repères sur les [principes de la critique](#) au cinéma.

_____ Mettre le film en réseau _____

_____ Des oeuvres d'art représentant l'épisode de la toison d'or _____

Jason apportant à Pélidas la Toison d'or cratère apulien à figures rouges, 340/330 av. JC. Paris, musée du Louvre

- Anonyme, (14ème siècle), [Jason à la cour de Pelléas](#), Paris, BNF
- René Boyvin, (1525-1580), [Histoire de Jason et la Toison d'Or](#), Ecoen musée de la Renaissance
- Ercole de Roberti, [Les Argonautes quittent la Colchide](#), 1494, Madrid Musée Thyssen
- Limosin Léonard (vers 1505-1575), [Jason](#), Blois, château, musée des Beaux-Art
- Gustave Moreau (1826-1898) [Le retour des Argonautes](#), 1897, Paris Musée Gustave Moreau
- Gustave Moreau (1826-1898) *Jason et Médée*, 1865, Paris Musée d'Orsay
- Gustave Moreau (1826-1898), *Hercule et l'hydre de Lerne*, 1876, Chicago Art Institut
- Héraclès et l'Hydre de Lerne, [amphore antique](#) à figures noires, v. 540-530 av. J.-C., musée du Louvre
- Jason et le dragon , XVIIe Ecole de Salvatore Rosa
- Lorenzo Costa (1460-1535) *L'expédition des Argonautes* , 1484 1490, Padoue

_____ **Des clins d’œil vers d’autres films** _____

- Clin d’œil **autour des squelettes**
Tim Burton, L’étrange Noël de M. Jack, 1993, film d’animation
- Clin d’œil **autour de la notion d’échelle**
Jan Swankmajer, Alice, 1988
Hayao Miyakazi, Mon voisin Totoro, 1988
Jack Arnold, L’Homme qui rétrécit, 1957
-

Commentaire d’élève entendu à la sortie du cinéma

*« C’est super!
Nous, quand on joue,
c’est exactement des choses comme ça qu’on invente et dans ce film, les héros le
font»*



ECOLE ET CINÉMA

_____ **Fabienne Py, conseillère pédagogique arts plastiques et visuels** _____

_____ **Coordinatrice Ecole et Cinéma DSDEN 67** _____