
PISTES PÉDAGOGIQUES

« L'objectif des effets spéciaux n'est pas d'être réaliste, mais de donner à rêver. Il faut être illusionniste et non photographe. » [Ray Harryhausen, AFCAE Jeune Public, mars 2001]

Avant la projection

A propos de

Quelques mots informatifs sur et autour du film : voir [A propos de](#)

Pistes sonores

Émettre des hypothèses sur le film et l'histoire à partir d'extraits de la **bande-son** (bruitages, dialogues, musique). Dessiner les personnages que l'on entend. Voir [Pistes sonores](#)

Lecture d'affiche

- Présentation de l'affiche française.
- Comparaison avec des affiches étrangères. Voir [Les affiches](#) et [Affichettes](#)

Photogrammes

Jeu de cartes :

Inventer une petite histoire à partir de cartes de personnages (dieux, héros, monstres) et de lieux du film. Voir [Jeu de cartes](#)

Repères mythologiques

- Pour donner quelques repères aux élèves concernant le cadre de l'histoire, il serait bon de faire un petit récapitulatif mythologique, présentant l'Olympe et les dieux que l'on croquera dans le film (Zeus, Héra, Hermès, Hécate - déesse de la Colchide, Triton), les héros du monde terrestre de la Grèce Antique (Jason, Hercule, Médée (fille du roi de Colchide), Pélios (roi d'Iolcos en Thessalie, trône qu'il usurpe au père de Jason après l'avoir assassiné), l'aveugle Phinée...) ainsi que les monstres et créatures extraordinaires qui le peuplent, tels le géant Talos (gardien de la Crète / Île de Bronze), les harpies, l'hydre...

Le **jeu de cartes** peut aussi permettre aux élèves de cycle 2 de mieux savoir qui est qui. Ne pas hésiter à raconter le début de l'histoire aux plus jeunes afin qu'ils en saisissent bien les enjeux.

- Dans la même idée, on insistera au cycle 2 sur l'existence du **Mont Olympe**, avec 4 idées directrices :
 - . C'est le **royaume des dieux grecs**, il surplombe le monde des humains.
 - . Les scènes qui se déroulent sur le Mont Olympe sont généralement précédées par un **cadrage du ciel** et des nuages : la caméra montre ainsi au spectateur, sous forme d'image symbolique, que l'on va pénétrer dans l'antre des dieux.
 - . Zeus et Héra y jouent aux **échecs** : la partie qu'ils se livrent aura des répercussions sur Terre... et inversement.
 - . Les dieux observent les événements qui se produisent en différents lieux terrestres au travers d'un **bassin**.



Nota à l'attention des enseignants de GS : les 20 premières minutes seront un peu complexes à comprendre pour les élèves (d'où la nécessité de leur présenter le jeu de cartes) car tous les enjeux de la mission se mettent en place. Il faudra donc être un peu patient... (on pourra s'aider d'extraits : voir plus bas dans "analyse de séquences")

Après quoi, l'aventure commence !

Après la projection

Les sentiments après la projection

- Recueillir les sentiments des élèves à chaud.
- Retrouver la trame narrative. Repérer les différents **épisodes** de l'aventure, les caractériser par un lieu et des personnages / monstres.

La fiche technique du film

Remplir la **fiche-technique** du film : titre, réalisateur, durée du film, pays et année de production, synopsis...

Voir [Fiche film \(cycle 2\)](#)

Voir [Fiche film \(cycle 3\)](#)

Le genre

Rattacher ce film au **péplum**, film d'aventure fantastique qui se déroule dans l'Antiquité.

Les affiches

- Retour sur les différentes affiches : comment le film se traduit dans les affiches présentées. Quelle affiche préfère-t-on (pourquoi) ? Créer sa propre affiche.

Mise en scène

- **Les transitions** : dans un film, les transitions entre deux séquences peuvent être brutales (le **cut**) ou progressives (**fondus enchaînés**, **fondus au noir**, **volet**, **ouverture/fermeture à l'iris** comme dans les films muets).

Dans *Jason et les Argonautes*, les **fondus enchaînés** traduisent généralement des ellipses temporelles.

Voir [Le fondu enchaîné](#)



- **Le montage** : les élèves ont-ils été sensibles au rythme du film ?

Il est généralement assez lent dans les scènes d'exposition ou de dialogues, avec des séquences qui peuvent durer un moment, ce qui les changera assurément des films qu'ils ont l'habitude de voir aujourd'hui, au montage beaucoup plus nerveux. Dans les scènes d'action cependant, les plans sont beaucoup plus brefs et se bousculent de façon rapide (notamment dans les scènes de combat), cela entraîne le spectateur au cœur l'action.

Analyse de séquences

- **Le générique** : décrire le générique de début, associer lorsque c'est possible les scènes de la fresque murale à des épisodes du film. Voit-on, dans le film, le monstre du photogramme n°8 ? Qui peut-il représenter ? (Le calmar géant, qui n'apparaît pas dans le film, représente bien sûr le réalisateur, maître d'œuvre du film, poste multitâches s'il en est, son nom apposé en surimpression de l'image est là pour nous le rappeler)

Voir [Le générique](#)

- **Une arche** (de 1h01'25 à 1h06'01) :

. extrait vidéo et commentaire (ce dernier est également disponible dans le Cahier de notes, p. 21-25) : <https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/jason-et-les-argonautes/cahier/analyse#analyse-decoupage>

- **Animation des créatures**

On pourra revoir les séquences désirées pour tenter peut-être de comprendre certains trucages ou, simplement, à nouveau s'émerveiller, grâce à ce lien vers l'intégralité du film : [Jason et les Argonautes](#)

Personnages

- Établir le **portrait** (physique et psychologique) des personnages principaux.
 - . Classer les personnages selon leur catégorie : dieux, humains, créatures mythologiques.
 - . Comparer dieux et humains (couleurs des vêtements, bijoux, coiffures...).
 - . Lister les héros / les traîtres.
 - . Repérer l'évolution de Jason à travers ses différents costumes (du banni simplement vêtu d'une tunique et d'une seule sandale au héros grec).
 - . Comparer Héra et Médée.
- **Cycle 2** : reprendre le **jeu de cartes** et inscrire sur chacune les noms correspondants.
 - . planche n°1 : Acastus (fils de Pélias) - Pélias - Médée - Hermès
 - . planche n°2 : Zeus - Héra - Effigie d'Héra - Jason
 - . planche n°3 : Talos - Hercule - Harpie - Triton
 - . planche n°4 : Squelettes - Aérès (roi de Colchide) - Toison d'Or - Hydre
 - . planche n°5 : L'Argo - Jeu d'échec - Hécate (déesse de Colchide) - L'aveugle Phinée



Lieux

- Lister et décrire les différents **lieux** visités par les Argonautes (paysage, végétation, architectures, couleurs, lumières, matières...)
Thessalie (départ) - île de Bronze (avec Talos) - le temple en ruine (Phinée, les Harpies) - les Roches Broyeuses - la Colchide (Temple d'Hécate, géôles, l'arbre de la Toison d'Or, les falaises)
- Comparer l'**Olympe** et le monde terrestre grec (prendre par exemple le temple d'Hécate en Colchide).
Comparer les ambiances, l'architecture, les costumes, les couleurs, les lumières, les musiques, les voix, les personnages (en particulier leurs tailles)...
On s'aidera des photogrammes et de l'extrait sonore n°5.



L'Olympe



Le temple d'Hécate, en Colchide

L'animation et les trucages

- **Effets spéciaux** : outre les fantastiques créatures animées par Harryhausen, de nombreux trucages sont utilisés dans le film. *Mais comment ont-ils fait ?* Demander aux élèves d'émettre des hypothèses sur les trucages, en particulier : les apparitions / disparitions (écrans de fumées, arrêt sur image...), la transformation du vieil homme en Hermès (par des fondus enchaînés) et surtout les rapports de tailles (Jason parmi les dieux, Talos, Triton...) : on peut alors superposer deux images variant les échelles de taille, ou utiliser un élément d'un géant grandeur nature (ex : le talon de Talos), enfin utiliser la transparence □. Harryhausen donne plus de profondeur à cette dernière en mettant au point son procédé **dynamation** qui parsème des éléments présents dans la prise de vue réelle (souvent des éléments de décor) autour de l'objet animé.

- **Ray Harryhausen** : il est un des grands maîtres américains de l'animation image par image en volume. L'animation des squelettes (quatre mois et demi de travail pour 4'30 minutes de film) est l'une des plus célèbres de sa carrière. Mais ce ne sont pas les seuls monstres du film... Voir [Monstres et créatures](#)
Pour aller plus loin, visionner le documentaire *Ray Harryhausen : le grand maître de la stop-motion* (32'05), en particulier le passage consacré à *Jason et les Argonautes* (12'28 – 14'28)
On pourra faire un point sur d'autres [créatures célèbres de Ray Harryhausen](#) : Vidéo (4'38)
Voir [Ray Harryhausen](#)



Littérature

- Élaborer une **fiche-technique** du film avec titre, réalisateur, durée, pays de production, année, animation...
- Rédiger le **résumé** ou le **synopsis** de l'histoire afin de compléter la fiche-technique.
- Rédiger une **critique** du film (qui utilisera la fiche-technique et le synopsis).
- Dans le film, Don Chaffey et Ray Harryhausen ont pris des libertés par rapport à la mythologie.

En s'aidant de la carte éditée dans Arkéo Junior n°105 (février 2004), repérer :

- . les épisodes du voyage des Argonautes conservés dans le film : n°4, n°5, n°6, n°7, n°12
- . les changements apportés dans les scènes filmiques correspondantes : dans le film, les Roches Bleues (ou Symiégades) deviennent les Roches Broyeuses, Triton n'apparaît que dans le film ; Aiétés devient Aères, il n'impose pas d'épreuves à Jason et l'emprisonne directement ; les harpies (aigles à tête de sorcière) ressemblent ici à des gargouilles vivantes ; les armées du roi de Colchide ne vont pas poursuivre Jason, les Argonautes et Médée sur l'Ister, c'est une armée de squelettes qui s'en charge, en haut des falaises ; contrairement à ce qui se passe dans le film, c'est sur le chemin du retour et non à l'aller que les Argonautes rencontrent Talos, en Crète (et non sur l'île de Bronze), et c'est Médée qui par magie réussit à le rendre fou au point qu'il se jettera dans la mer.

Notons aussi que la Toison d'Or est normalement gardée par un dragon qui ne dort jamais mais Ray Harryhausen a pensé que l'hydre des *12 travaux d'Hercule* serait cinématographiquement plus impressionnante...

Voir [La carte du voyage \(Arkéo Junior\)](#)

- De même, on pourra comparer le film et l'histoire de Jason écrite par François Busnel ou celle écrite par Rémi Simon (quels épisodes manquent-ils, quels sont ceux qu'il y a en plus ?) Voir [L'histoire de Jason \(F. Busnel\)](#) et [L'histoire de Jason \(R. Simon\)](#)

- Aux origines du mythe : inventer un récit qui raconterait l'histoire du bélier jusqu'à ce qu'il devienne une toison d'or jalousement gardée par un dragon.

Lire ensuite la mythologie correspondante : voir Arkéo Junior n°105 (février 2004), page 22.

La Grèce antique

- Élaborer un corpus documentaire d'images de la Grèce antique, par groupes : costumes, architecture, vases, armes...

Comparer les recherches avec des photogrammes du film.

Différencier le nom des dieux grecs et romains.

Pour aller plus loin, lire Arkéo Junior n°105 (février 2004). Voir [Arkéo Junior n°105](#)

Musique

Bernard Herrmann : c'est l'un des plus grands compositeurs de musique de film. Il commence à travailler avec Orson Welles pour *Citizen Kane* (1945) et finira avec Martin Scorsese pour *Taxi Driver* (1976)... Sa collaboration prolongée avec Alfred Hitchcock est l'une des plus marquantes de l'histoire du cinéma, avec en particulier les musiques de *Psychose (Psycho)*, *La Mort aux trousses (North by Northwest)* et *Vertigo (Sueurs froides)*. Dans *Jason et les Argonautes*, il se lance dans le gigantisme comme c'est l'usage dans le

péplum, mais s'inspire aussi de musiques orientalisantes pour illustrer les contrées plus lointaines ou distille du merveilleux pour accompagner les dieux de l'Olympe. Voir [Pistes sonores](#)

Arts plastiques

● **Collages** : en s'inspirant des trucages du film, réaliser des productions en utilisant des collages et des insertions (un personnage de taille réduite à superposer dans un grand décor comme Jason sur l'Olympe, le contraire comme avec Talos, etc.).

Histoire du cinéma

● **Péplums** : c'est un genre de film de fiction historique dont l'histoire se passe sous l'Antiquité (grecque, romaine, égyptienne...). Il existe différents types de péplums : des péplums réalistes comme *Spartacus*, des péplums fantastiques lorsqu'ils sont ancrés dans la mythologie (*Jason et les Argonautes*, *Hercule contre les vampires...*), des péplums bibliques comme *Les dix commandements...* Voir [Grands péplums de l'histoire du cinéma](#)



Grands et Petits au cinéma

Le cinéma s'avère très fertile pour développer des mondes où les humains se retrouvent petits : soit parce qu'ils sont immergés dans un monde de géants, soit parce que leur taille avoisine celle d'une fourmi...

C'est bien sûr le cas dans *Les Voyages de Gulliver* au cinéma, dont on retiendra les versions de Dave Fleischer (1939, animation) et de Rob Letterman (2010). Parfois ce sont des personnages célèbres qui font les frais de ces fantaisies. En 1930, Laurel et Hardy eux-mêmes subissent une miniaturisation forcée dans *Les Bons Petits Diables* (James Parrot). Cinq ans plus tard, et préfigurant la mésaventure de Robert Scott Carey, c'est Mickey qui respire un insecticide qui réduira sa taille. Dans *Les poupées du diable* (Tod Browning, 1936), le processus de rapetissement endommage le cerveau des victimes... En 1940, le *Dr Cyclops* (Ernest B. Shoedsack) invente une machine qui réduit la taille des êtres-vivants : après les animaux, il l'expérimente évidemment sur l'homme. Jean Marais réduit la taille des humains en les pétrifiant dans *Amour de Poche* (Pierre Kast, 1957). La même année, Jack Arnold réalise le film de référence en la matière : *L'homme qui rétrécit*.

En 1966, des chercheurs sont miniaturisés avec leur sous-marin pour voyager à l'intérieur d'un corps humain dans *Le voyage fantastique* (Richard Fleischer), un scénario parodié en 1987 par *L'aventure intérieure* (Joe Dante) utilisant cette fois le corps d'un lapin... Dans *La Planète Sauvage* (René Laloux, 1973), les Drags sont des géants pour les humains. En 1989, quatre enfants semblent s'être évaporés, victimes d'une machine inventée par leur père dans *Chérie, j'ai rétréci les gosses* (Joe Johnston). Plutôt du genre crétin, le père va faire l'inverse dans *Chérie, j'ai agrandi le bébé* (Randal Kleiser, 1992). Toujours pour les enfants, citons *Arthur et les Minimoys* (Luc Besson, 2006). Dans le film *Parle avec elle* (Pedro Almodovar, 2002), Benigno découvre un film muet à la cinémathèque : *L'Amant qui rétrécit*, hommage direct à *L'homme qui rétrécit*, doté d'une mémorable séquence qu'on se gardera pourtant bien de montrer aux élèves ! Depuis janvier 2018, des hommes sont incités à se laisser réduire à la taille de 13 cm pour lutter efficacement contre la surpopulation dans *Downsizing* (Alexander Payne).

Enfin, de King Kong aux dinosaures de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) en passant par Godzilla ou le Talos de *Jason et les Argonautes*, les humains ont régulièrement fort à faire avec les monstres géants du cinéma.

Sitographie

- Le site « [Transmettre le cinéma](#) »
- Le site « [nanouk](#) » (inscription gratuite avec adresse académique)
- [Pistes pédagogiques](#) élaborées par : Fabienne Py (académie de Strasbourg)

Bibliographie

(Les références suivies de * sont disponibles en prêt ou en consultation à Média Tarn)

- « *Péplum, l'Antiquité spectacle* »*, d'Hélène Lafont-Couturier, Ed. Fages, 2012
- « *Le péplum, un mauvais genre* »*, de Claude Aziza, Ed. Klincksieck, 2009
- « *Jason et les Argonautes* », de Laure Gonthier, Ed. Dreamland / Ciné légendes n°6, novembre 2000
- « *Mythologie grecque et romaine* », de Rémi Simon, Ed. Nathan, 1984
- « *Mythologie grecque: Contes et Récits* », de François Busnel, Ed. Seuil, 2002

DVD

- « *Jason et les Argonautes* »*, de D. Chaffey, Gaumont Columbia Tristar, 2005
- « *Jason et les Argonautes* », de D. Chaffey, Sidonis Calysta, 2019 (combo DVD/Blu-ray avec livre)
- « *Ray Harryhausen - Le titan des effets spéciaux* »*, de Gilles Penso, Frenetic Arts, 2012

Discographie

. Bernard HERRMANN : *Jason and the Argonauts* (Intrada), 1999

□ - *transparence* :

C'est un trucage qui permet d'employer des décors naturels en studio. Le décor filmé est projeté par transparence derrière le champ occupé par les acteurs. Très utilisé jusqu'aux années 1960, il est aujourd'hui souvent remplacé par un cache mobile.

d'après Marie-Thérèse Journot, *Le vocabulaire du cinéma*, Nathan Université, 2008

