



Krysar, le joueur de flûte

de Jiri Barta

Fiche technique

Tchécoslovaquie
1985 - 1h05 - Animation

Réalisateur :
Jiri Barta

Scénario :
Kamil Pixa

D'après une légende
médiévale, adaptée par :
Viktor Dyk

Musique :
Michael Kocab

Animation :
Vlasta Pospisilova
Alfons
Mensdorf-Pouilly
Jan Zach
Xenie Vavreckova

Sélectionné à :
"Un certain regard", Festival
de Cannes 1986
Festival d'Annecy 1987



Le joueur de flûte

Résumé

Dans la ville monstrueuse où règnent la méchanceté, le vol, la jalousie, l'avarice, les rats apparaissent. Ils sont partout et mangent la nourriture, volent les bijoux, l'or.

Un mystérieux personnage revêtu d'une cape survient. Il se dirige vers la salle du conseil où celui-ci est réuni. Il est le seul à pouvoir débarrasser la ville des rats et on lui promet de l'or, beaucoup d'or pour cela. Une fois qu'il aura effectué sa tâche, le conseil ne lui jettera qu'un bouton. Le joueur de flûte se remet à jouer de son instrument.

Critique

Une cité moyenâgeuse émerge des brumes du petit matin. Les bâtisses, en perspectives fuyantes, semblent s'imbriquer les unes dans les autres comme les écailles de quelque monstre fabuleux assoupi dans l'espace et dans le temps. Rapproché sur clochers et dentelures, gros plan sur les rouages et engrenages d'une mécanique d'horlogerie en mouvement (couinements et grincements). Panoramique sur des fenêtres ogivales (une trogne émerge, mal équarrie, encore ensommeillée). Plongée sur la grand-place : des poternes s'entre-bâillent, la populace commence à s'égailler. C'est déjà le train-train tintamarresque.

L E F R A N C E

LES AMIS DU BON CINÉMA

Des bougres burinés manient la scie, la hache et la masse, des gaillards ciselés comme leurs gothiques enseignes, tourneboulés comme les rondes bosses de leurs échoppes, charpentés comme des poutres, proéminents et aquilins comme des gargouilles. D'autres cogneurs abattent le bœuf, saignent le goret, font gicler le vin des tonneaux mis en perce, préludes aux ripailles des nantis. Un grigou fait rouler ses pistoles dans les dorures et brocarts de sa boutique. Au marché, des commères se querellent. Un traiteur intraitable voit s'échapper brouets et ratas de son étal : un rat prédateur détale à sa barbe.

D'autres rongeurs courent sous les tabléées, se croisent en tous lieux, à tous les niveaux, grignotent les boiseries, frémissent sous les tentures, s'enfourment dans les coffres, fouillent dans les ordures, grouillent dans les celliers. Comment conjurer ce fléau ? Le souverain, échevins, notables et gens du guet se réunissent en grand appareil, avec de la valetaille en renfort, renouvelant cochonnailles et flacons à foison, prétexte à beuverie. Arrive un grand ténébreux encapuchonné, vrai squelette ambulancier joueur de chalumeau...

Cette nouvelle version, expressionniste, caligaresque, du **Joueur de flûte d'Hamelin** sélectionnée à Cannes 1986 (dans le panorama Un certain regard) est due au talent de Jiri Barta, jeune maître tchèque de l'animation en volumes (il vient tout juste de fêter ses quarante ans) déjà remarqué à Annecy et ailleurs par de brillants courts métrages. Un producteur allemand (TV 2000 Wiesbaden) a contribué au financement de ce long métrage réalisé au studio Jiri Trnka de Prague. Cette vieille légende germanique avait séduit auparavant Jacques Demy, lequel réalisa son film en Grande-Bretagne. Le point commun entre l'adaptation du père de **Peau d'âne** et de cette dernière est la présence de vrais rats, vivants et voraces.

Une cinquantaine de figurants gaspards en fait, pour une quinzaine de collabora-

teurs (humains) durant une année de tournage. Ajoutons-en une vingtaine pour aider à la construction des décors et maquettes (plus de 140 pour un peu plus de soixante minutes) et à la fabrication des marionnettes (une année préparatoire). Une quinzaine de personnages principaux (de 20 à 50 centimètres de hauteur), sculptés en bois de noyer, des dizaines de figurants parfois miniaturisés (de 1 à 15 centimètres). La grande quantité de décors (en perspectives déformées) s'explique par la multiplicité des points de vue, chaque angle nouveau nécessitant une reconstruction complète de la scène.

C'est, bien sûr, le meneur de jeu Barta qui a conduit le bal du grand macabre, qui a tout orchestré, conformément aux directives de Gordon Craig (acteur et metteur en scène) revendiquant pour un seul animateur le soin d'assumer la totalité d'un spectacle.

Jouant avec quelques éléments naturels - eau, feu, fleurs, fourrures et pierreries - qui s'intègrent le plus souvent dans une symphonie d'ombres et de lumières (ors, rouilles et clairs obscurs), avec des échappées picturales inspirées de l'école flamande, ces mannequins charmés, chapeautés et emplumés, caparaçonnés comme des insectes, avec des mandibules broyeuses et volubiles (l'auteur les a dotés de grognements inintelligibles, un babil dadaïste qui sied à leur stylisation) ont trouvé asile dans une seule salle parisienne et trois en province. Ce n'est qu'un début ? Un bon accueil du public - pas seulement quelques esthètes ébaubis - pourrait faciliter la découverte d'œuvres récentes, en provenance des Etats-Unis, de Grande-Bretagne, d'URSS... acclamées dans les festivals et invisibles en salles. Et même, pourquoi pas (on peut rêver), la redécouverte de **Bayaya**, des **Vieilles Légendes tchèques**, du copain **Chveik**, des bijoux de Trnka, ce méconnu illustre.

Michel Roudevitch
Libération, 12 décembre 1988

Jiri Barta, cinéaste d'animation tchèque, tire ce conte en soi cruel vers une parabole sur la rapacité et la mort, une fable grinçante, noire, aux limites de l'épouvante. Si le scénario fait preuve d'un manichéisme puritain parfois simpliste, en revanche l'univers formel du cinéaste, qui travaille à partir de figurines et de décors miniatures de pierre et de bois sculpté, est aussi somptueux que passionnant : silhouettes anguleuses aux mains crochues, à la fois grotesques et raffinées, que la haine et la voracité transforment soudain en monstres grimaçants à la Lenica; cadrages expressionnistes, architectures minérales aux perspectives torsées, où une humanité caméléonesque se fond dans des camaïeux de bruns et de gris métalliques; intrusion d'éléments "réels" (dont les aliments, le sang, et surtout les rats) apportant d'efficaces ruptures esthétiques qui agissent comme autant de violences dramatiques. Le tout servi par un découpage inventif et dynamique mais sans esbroufe, qui parachève la cohérence spatiale de cet univers à la fois très concret et stylisé. En bref, **Kry-sar le joueur de flûte** coproduit par le Jiri Trnka Studio et justement récompensé par le Grand Prix du Festival d'Annecy 1987, témoigne avec vigueur de la survivance du cinéma d'animation tchèque.

Jacques Valot
La revue du cinéma N°444
décembre 1988

Le Joueur de flûte ne convainc pas, comme beaucoup de films d'animation, par sa seule esthétique, par sa joliesse. Il emporte l'adhésion parce que c'est du cinéma. Voyez le roi attacher au cou de la reine le bijou qu'il lui offre : le miroir, en fond de champ, ne retient que le mouvement attentionné et hésitant des doigts qui, par leur mouvement arachnéen, créent la tension. Tension portée à son comble par un plan de coupe du bijou égratignant et ensanglantant la

peau de bois de la reine...

Tout cela est si vrai et si révé... On suit la fine ligne mélodique de la flûte, comme l'on suit le délicat toucher des doigts squelettiques sur l'instrument et l'invisible fil onirique qui fait traverser ce cabinet souffrant et effrayant, larmes aux yeux, sourire aux lèvres, cœur en chamade.

Nicolas Lebelours
Animatographe

Interview

Animatographe : Qui est le Joueur de flûte ?

Jiri Barta : A l'origine, **le Joueur de flûte d'Hamelin** est une légende allemande du XII^{ème} siècle, qui a connu au cours des âges de multiples interprétations. En Tchécoslovaquie, il est surtout célèbre par la nouvelle de Viktor Dyk. Cette nouvelle a un caractère lyrique assez appuyé...

Personnellement, je vois le Joueur de flûte comme un personnage magique, d'apparence humaine mais doué d'une force surnaturelle. Le Joueur de flûte, c'est le destin, c'est la Mort.

Il pénètre donc dans la ville d'Hamelin pour la punir de ses vices et de sa corruption. Cet aspect fatal de l'histoire, j'ai tenté de le souligner par la répétition du motif de la machine servant à mesurer le temps, le mécanisme horloger, ou encore par le dialogue muet entre le Joueur de flûte et le dieu du temps, Saturne.

Dans cette ville d'Hamelin en proie à la perversité, deux personnages seulement y échappent. La Jeune Fille et le Vieux Pêcheur. La Jeune Fille, qui s'appelle Agnès dans la version de Dyk, représente la pureté de l'âme et la naïveté. Le Vieux Pêcheur, qui, dans la nouvelle de Dyk, est le fou Jörgen, figure ici, dans le sens évangélique : "heureux les pauvres d'esprit, car le Royaume des cieux leur

appartient...". Il sauve donc un enfant - symbole de la vie nouvelle - , quitte la ville morte et se fond dans un paysage imaginaire (à la Van Eyck), un paysage plein de paix et d'amour.

Le Joueur de flûte est donc l'histoire du crime et du châtement, du bien et du mal, de l'amour et de la mort.

Avant la réalisation de mon film, on m'avait proposé un scénario de Kamil Pixa. Il était fondé sur la conception lyrique de Victor Dyk et accentuait les scènes amoureuses entre le Joueur de flûte et Agnès. Cela ne me semblait pas correspondre à un film d'animation. J'ai cherché une autre solution : un scénario technique, attentif au côté expressif de la stylisation plastique... et cela m'a beaucoup aidé, en retour, à résoudre le problème de la narration...

A. : ... Précisément, il s'agit d'un conte: on attend la voix off d'un récitant. Et pas du tout ! on a une texture musicale dans laquelle prennent très justement place des onomatopées.

J. B. : C'est cela. Le scénario de Kamil Pixa s'appuyait sur des dialogues. Cela ne correspondait pas à ce que j'entrevois. Ce qui devait accompagner la stylisation plastique, c'était un prolongement sonore, un langage artificiel et stylisé lui aussi. Ce langage est influencé, dans le film, par des textes allemands dadaïstes. Il a été dit par des acteurs - qui étaient aussi les musiciens - , qui savaient garder le rythme et le style onomatopéique de l'expression. Cette langue artificielle et la musique ont été conçues par le jeune compositeur Mickael Kocab, dont le style monumental correspondait bien à ma conception. Je crois que sa traduction musicale de l'image - d'une grande sensibilité - a permis à plusieurs scènes d'acquiescer leur monumentalité.

A. : Il est merveilleux, à propos de petites marionnettes de bois, de

pouvoir parler de monumentalité. La doit-on, cette monumentalité, à la rigidité des uns, au réalisme des autres (les rats) ou à l'angélisme de la Jeune Fille?

J. B. : Quel est le point de départ de cette symphonie sculptée? Dans mon esprit, à chaque personnage devait correspondre une expression plastique particulière, tant du point de vue de la forme et de la proportion que des couleurs. Ce qui est plus notable, c'est d'avoir pris le parti de traiter le Moyen Age de manière expressionniste.

C'est selon cette conception initiale que j'ai commencé à créer, d'une part, le décor et, de l'autre, les modèles de marionnettes. Partant des modèles sculptés en bois de noyer par mes collaborateurs, j'ai réalisé des marionnettes de 20 à 50 centimètres de hauteur. C'est ainsi qu'ont été créées, par exemple, les principales marionnettes - à trois dimensions - des bourgeois de la ville, proches dans leur plastique du cubisme "dur" allemand. Aux personnages principaux se sont ensuite joints ceux de la foule anonyme : des marionnettes en relief seulement, dont la taille s'échelonnait de 2 à 20 centimètres.

Au Joueur de flûte, personnage principal - et la plus grande marionnette, qui mesurait 50 centimètres - , j'ai donné le visage de la Mort. Les figures d'Agnès et du Vieux Pêcheur ont été imaginées différemment : sans les traits tourmentés des autres marionnettes. Enfin, pour porter à son paroxysme le contraste entre le mécanisme dur, de bois, d'un cabinet de marionnettes et sa lutte contre le monde, de chair, des rats, pour induire le choc que je voulais que les spectateurs ressentent, j'ai, pour cette raison et pour des raisons esthétiques, conservé l'apparence animale, réelle, vivante, impitoyable des rats.

A. : Je crois que le spectateur est d'autant plus fasciné et effrayé par cet univers que le décor, dans sa

naïveté baroque, ciselée, précaire, s'inscrit comme un fragile contre-point au fléau qui, on le pressent, va le détruire...

J. B.: ... J'ai essayé de provoquer cette atmosphère par un coloris sombre et monochrome du décor, sur lequel se reflétaient les métaux précieux comme autant de points lumineux.

Les différents matériaux utilisés, les fourrures, les étoffes, les éléments - feu, eau - et les détails réels - herbe, œufs, nourriture - avaient pour fonction de produire un effet semblable. La mise en lumière des plans, qui devait souligner l'atmosphère lourde, susciter des clairs-obscurs, était assurée par deux caméramen, V. Malik et I. Vit.

Si les mouvements des marionnettes et des rats se sont déroulés classiquement, selon le plan préétabli de l'animation, le décor, lui, était très particulier. Il consistait en espaces sculptés et jouait sur l'imbrication de petits décors en relief de 30 centimètres sur 50 et de grands décors en trois dimensions pouvant mesurer jusqu'à 4 mètres.

L'étrangeté et le "ton" moyenâgeux étaient accentués par la déformation expressive de ces espaces d'autant plus que j'ai respecté les lois de la perspective et des proportions appliquées dans les représentations peintes et sculptées du Moyen Age. Donc ce qui était principal était grand, ce qui était accessoire était petit. Ainsi ont surgi des combinaisons grotesques et des visions oniriques.

Il y avait une contrainte, évidemment, à ce choix : ces perspectives déformées n'étaient utilisables que sous un seul angle de vue. Pour chaque prise à angle de vue différent, il fallait donc procéder à une reconstruction complète de la scène.

Propos recueillis par Nicolas Lebelours
Animatographe

Filmographie

Spirituels	1975
Devinettes pour un bonbon	1978
Disc-Jockey	1981
Projet	1981
Le monde disparu des gants	1982
La ballade du bois vert	1983
Krysar, le joueur de flûte	1985

