

PISTES PÉDAGOGIQUES

■ *Tarim le brave...* s'appuie sur ce qu'on appelle le « second degré ». En décoder les indices successifs : le jeu des acteurs, le rendu des premiers effets spéciaux, la tonalité de la musique, etc. Parler du pastiche, de la parodie, de l'hommage et expliquer les différences entre ces divers types d'approche.

■ Explorer le domaine d'un certain cinéma d'aventures truffé d'effets spéciaux, par exemple les films sur lesquels a travaillé Ray Harryhausen, référence majeure de *Tarim le brave...*, comme *Jason et les argonautes* ou, surtout, *Le Septième voyage de Sinbad*.

■ Reparcourir l'histoire des effets spéciaux au cinéma depuis les trucages des films primitifs de Georges Méliès, comme *L'homme-orchestre* ou *L'homme à la tête en caoutchouc*. Aujourd'hui, le numérique a révolutionné le secteur et tout est possible, avec notamment les tournages sur fond vert mêlant des prises de vues réelles d'acteurs en chair et en os à des univers virtuels conçus intégralement sur ordinateur.

■ Relever dans la narration de *Tarim le brave...* les différents éléments et personnages du récit d'aventures : le héros, la princesse, le génie, les monstres, etc. Trouver des équivalents littéraires, depuis la production chevaleresque médiévale jusqu'aux romans d'Alexandre Dumas, de Jules Verne ou de Rudyard Kipling, etc.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet : www.filmcourt.fr



Anne Flageul / Violaine Guilloux
— Association Côte Ouest —
16 rue de l'Harteloire - BP 31247 - Brest Cedex 1
02 98 44 03 94 - jeunepublic@filmcourt.fr
www.filmcourt.fr



— CAHIER PÉDAGOGIQUE —
MINES DE RIEN / DES 13 ANS
CHRISTOPHE CHAUVILLE

TARIM LE BRAVE CONTRE LES MILLE ET UN EFFETS

FRANCE / 18'30
de Guillaume Rieu

Alors qu'il part sauver une princesse emprisonnée dans le donjon d'un sorcier maléfique, Tarim comprend qu'il est le personnage principal d'un film, et décide de se battre contre les effets spéciaux.

Fondation
CRÉDIT AGRICOLE
DU FINISTÈRE

Avec le soutien de la Fondation Crédit Agricole du Finistère

De façon ludique, *Tarim le brave contre les mille et un effets* s'interroge sur la nature même du cinéma et des personnages qui y évoluent. L'essence de la fiction y est mise en abyme, avec beaucoup d'humour et une délectation cinéphile démontrant que le réalisateur Guillaume Rieu connaît sur le bout des doigts le cinéma d'exploitation de série B des années 1950. Son film lui rend un hommage direct, ressuscitant ses ambiances, ses paysages et ses codes bien définis. Mais ce qui aurait pu n'être qu'un aimable pastiche se transforme vite en variation sur notre regard et notre position face au film. La dichotomie entre acteur et spectateur est peu à peu abolie, à partir du moment où ceux qui sont visibles à l'écran, à l'intérieur du champ, prennent conscience qu'ils se trouvent dans un film et que l'aventure dans laquelle ils sont plongés est factice, n'a lieu que « pour de faux » et participe du grand déploiement de l'imaginaire que suppose le septième art ! Ainsi, Tarim et ses marins en savent autant que leurs spectateurs, ce qui n'est pas censé se produire. Ils maîtrisent parfaitement les trucs et astuces permettant de fabriquer un film basé sur les effets spéciaux, du moins ceux qui ont été confectionnés de façon traditionnelle durant de longues décennies, avant l'arrivée du numérique et de l'image de synthèse. On retrouve donc des monstres de carton-pâte, des surimpressions, des matte-paintings (un procédé cinématographique qui consiste à peindre un décor en y laissant des espaces vides, dans lesquels une ou plusieurs scènes filmées sont incorporées) et même ce jeu avec la perspective qui consiste par exemple à montrer un animal énorme par rapport aux humains en le filmant tout simplement au premier plan !

Cet arsenal d'effets visuels date de Mathusalem, du moins de Georges Méliès, et fait tout le charme des productions rocambolesques qui firent jadis les beaux jours des salles de quartier. L'habileté du film se déploie dans le jeu du chat et de la souris auquel s'adonne Tarim, personnage de cinéma qui en connaît toutes les subtilités et l'utilise pour se sortir des situations les plus périlleuses. Tandis qu'un génie lui a offert la possibilité de disposer de trois vœux, le héros en fâcheuse posture décide de sauter une séquence et d'aller directe-



ment au moment de sauver sa belle princesse, comme s'il changeait subitement de chapitre dans un menu interactif de DVD ! Mais cette commodité est à double tranchant, puisqu'au moment de recourir à son troisième vœu, Tarim se voit répondre par le génie qu'il l'a déjà utilisé dans la partie du film qu'il a voulu passer... C'est ainsi le caractère elliptique de la narration cinématographique qui est plaisamment analysé par le réalisateur. De même est abordée la fonction intrinsèque, pour ce faire, du montage, qui permet de franchir une longue distance en une seconde, en plaçant les personnages au pied d'un



grand escalier et l'instant suivant, dans le plan d'après, à son sommet...

La grammaire cinématographique n'est pas la seule à se voir interrogée de façon gentiment ironique, mais les codes du genre le sont également : lorsque Tarim rencontre la princesse, celle-ci sait qu'elle va tomber amoureuse de lui, puisqu'il est le héros du film ! Et en écho, tous deux sont surpris que leur baiser ne provoque pas la fin du film et son inscription sur l'écran, à l'ancienne... À cet égard, Guillaume Rieu s'amuse aussi des possibilités offertes par sa mise en abyme, lorsque le génie assure aussi la voix off du film et tient d'autres rôles, ce qui fait ressortir des anecdotes habituelles sur des productions à petits budgets de série B, où le système D régnait souvent en maître.

En s'amusant de voir la mine déconfite du dernier marin vivant, qui sait pertinemment qu'il va y passer de façon imminente, on note que c'est presque un regard ontologique qui est porté sur le personnage de cinéma, enfermé dans la pellicule – on s'en rend compte lorsque des « sorties de route » montrent les crans de la bande sur ses côtés. C'est donc une sorte de prison où sont confinés Tarim et sa belle, qui ne manquent pas d'ingéniosité pour tenter de contrecarrer leur destin – ainsi la danse langoureuse de la princesse pour détourner l'attention du responsable des effets spéciaux et l'amener

à laisser Tarim tranquille...

Mais celui qui supervise la fabrication de son film, donc le réalisateur, demeure bien un véritable *deus ex machina* qui peut modifier à l'envi l'univers où évoluent les créatures à qui il a, selon son bon vouloir, donné vie. Ainsi Tarim et la princesse peuvent-ils se retrouver d'un seul coup... sur la Lune ! L'hommage aux multiples possibilités induites par le septième art – mille et unes, et même davantage – se double pour Guillaume Rieu d'une réflexion sur la notion même de héros de cinéma et son film, amusant et rythmé, est moins insouciant qu'il peut y paraître, en tout cas éloigné de tout esprit potache.

Né en Ardèche en 1984, Guillaume Rieu a étudié le montage avant de s'orienter vers les effets spéciaux et la sculpture. Il rejoint la société Metronomic et rend hommage à la série B américaine avec *L'attaque du monstre géant suceur de cerveaux de l'espace* en 2010. Il récidive à travers *Tarim le brave contre les mille et un effets*, présenté en compétition nationale au festival de Clermont-Ferrand en 2015, y remportant le Prix Fernand-Raynaud. Il a travaillé sur d'autres courts métrages comme animateur (par exemple *Tomatl, chronique de la fin d'un monde* de Luis Briceño, en 2010) ou comme auteur des effets spéciaux (sur *Oh merde !* d'Aliocha Itovich et Guillaume Ducreux en 2012).