



Les Vikings

Un film américain

de Richard Fleischer (1958),
scénario de Calder Willingham
d'après le roman d'Edison Marshall,

avec

Kirk Douglas (Einar), Tony Curtis
(Eric), Janet Leigh (Morgana),
Ernest Borgnine (Ragnar),

diffusé dans

la soirée Thema « Les dieux des
Vikings ».

1 h 54 min

Dans ce film hollywoodien très spectaculaire, Kirk Douglas et Richard Fleischer parviennent à renouveler le film d'aventures en mêlant les genres et en donnant à voir une véritable tragédie, celle d'une lutte fratricide dans la sauvagerie de l'Europe du ^xe siècle.

Une épopée barbare

Éducation au cinéma et histoire, collègue

x^e siècle en Europe. Au cours d'une attaque, Ragnar, le chef des Vikings, viole la reine d'Angleterre, qui n'a d'autre choix que d'abandonner Eric, le bâtard qui naît de cette union. Celui-ci est enlevé par des Vikings qui, sans connaître son ascendance, en font un esclave. Les années passent: lors d'une rixe, Eric attaque Einar, le fils légitime de Ragnar, et le défigure en lançant contre lui son faucon. La lutte fratricide s'intensifie avec la rivalité qui ne manque pas de naître autour de la belle Morgana, future reine d'Angleterre, qui a été enlevée par les Vikings.

Le bouleversement du genre

> Déterminer en quoi le film bouleverse certaines règles et mêle les genres cinématographiques.

Film d'aventures, *Les Vikings* surprennent à plus d'un titre, notamment par le mélange des genres qui y est réalisé. Car si le péplum ou le film de cape et d'épée sont des genres relativement codifiés, le fait de centrer le film sur un groupe de Vikings vient ici brouiller les cartes et placer le film aux frontières de nombreux genres différents. Les duels à l'arme blanche évoquent le film de cape et d'épée, l'attaque du château s'inscrit dans le genre des films de chevalerie, et les séquences d'abordage et de combat maritime font penser aux films de pirates. Surtout, le film de genre n'hésite pas ici à tendre vers la tragédie: la mesure du sentiment amoureux bouleverse l'équilibre des choses, lance un duel fratricide et conduit même à un quasi parricide lorsqu'Eric doit précipiter dans le puits le chef des Vikings, qui n'est autre que son père.

Entre aventure et tragédie, le film surprend en outre par sa sauvagerie et son traitement des personnages. Loin des héros moralement irréprochables, courageux et droits, le film de Richard Fleischer nous place face à des êtres qui rivalisent de violence. Kirk Douglas est la vedette du film, mais il incarne un personnage aussi intrépide que grossier; Tony Curtis, à travers le personnage d'Eric, offre un personnage plus conforme aux canons hollywoodiens, mais qui fait preuve d'une sauvagerie au moins aussi affirmée. Cette sauvagerie et cette violence ponctuent tout le film (viol, meurtres, trahisures, mutilations...) et marquent même les corps des personnages principaux: Eric perd une main, quand Einar perd un œil et voit son visage barré par les cicatrices de l'attaque du faucon. On est donc loin du héros parfait de film d'aventure qui échappe à tous les coups du sort et résout toutes les situations.

Le destin et la tragédie

> Montrer en quoi le film multiplie les allusions à l'idée d'un destin des personnages et tend vers la tragédie.

La dimension tragique du film est très marquée: un destin funeste semble s'abattre sur les protagonistes du film après que le viol qui lance l'histoire a brisé l'ordre établi. Tout se passe en effet comme si Eric, le bâtard qui naît de ce viol, devait nécessairement se retrouver en conflit avec son frère, convoiter la même femme que lui et être amené à commettre, presque en toute innocence, fratri-

cide et parricide. Il faut remarquer ici ce paradoxe du film: si Einar perd un œil, c'est étrangement son frère Eric qui semble aveuglé comme Œdipe, au point de commettre l'irréparable.

Cette dimension tragique du film est largement renforcée par les nombreux appels au surnaturel (cf. le rôle de l'oracle, le vent qui chasse mystérieusement la marée pour sauver Eric, la possession providentielle d'une météorite faisant office de boussole...). Par ailleurs, le scénario, dans la construction des péripéties, ne cesse de jouer sur des effets de répétition ou de dédoublement qui renforcent l'idée de destin funeste. Le viol de la reine d'Angleterre ouvre ainsi le film et plane comme une menace par la suite quand Einar entend violer Morgana, elle-même appelée à devenir reine d'Angleterre. La mort du tyran (jeté dans la fosse aux chiens par Eric) redouble celle de Ragnar (lui-même jeté dans la fosse sur ordre du tyran anglais); enfin, la mutilation d'Eric semble répondre à celle d'Einar, comme pour mieux accentuer le lien qui existe entre les deux frères rivaux.

Deux civilisations

> Opposer les mœurs anglaises et les mœurs vikings dans le film.

Le mythe du viking comme barbare frustré et sauvage est ici partiellement repris: Einar figure très bien l'image du guerrier tout en muscle et en énergie, qui n'a peur de rien, se lance dans l'action et affirme ses désirs et sa volonté sans le moindre égard. Dès sa première apparition, il se donne comme une force en mouvement, irrépressible et souveraine dans son élan. Toutes les beuveries, frasques et violences des Vikings accentuent bien sûr ce cliché du naturel bestial. Le film s'attache toutefois aussi à révéler certains traits de la civilisation viking: le culte d'Odin, l'interrogation des runes, les cérémonies funéraires... Les Vikings ne sont donc pas simplement désignés comme des barbares sans foi ni loi, une altérité dont il faudrait dénier ou dénigrer toute forme de culture.

La remise en cause du cliché se voit encore dans la façon dont le film oppose les Anglais et les Vikings: certes, face aux beuveries du clan de Ragnar, on ne peut qu'être frappé par l'aspect très policé des mœurs de la cour anglaise et la sophistication de Morgana. L'opposition des deux mondes est clairement mise en évidence par l'attitude du seigneur anglais qui découvre, non sans soupirer, la rudesse et la violence qui dominent dans le camp viking où il doit s'installer. Enfin,

Rédaction Benjamin Delmotte, enseignant à l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris
Crédit photo ZDF
Édition Émilie Nicot et Anne Peeters
Maquette Annik Guéry

Ce dossier est en ligne sur le site de Télédoc.

www.cndp.fr/tice/teledoc/

cette opposition est renforcée par le casting, Fleischer confiant les rôles anglais à de nombreux britanniques, les rôles des Vikings à des acteurs américains.

L'opposition n'est pourtant pas aussi manichéenne qu'il y paraît: derrière les mœurs policées des Anglais se cachent toutes sortes de félonies: le seigneur anglais se révèle un traître, le nouveau roi un tyran sans scrupule. À l'inverse, la rudesse des Vikings masque une réelle honnêteté: le clan semble soudé, les rapports entre Ragnar et Einar mêlent admiration et respect réciproques.

La femme comme possession

> **Étudier le rôle central de la figure de Morgana dans le film. De quel désir est-elle l'objet ?**

Tout au long du film, la possession de la femme par la violence est un motif récurrent. On l'a vu déjà, le film s'ouvre sur le viol de la reine d'Angleterre avant de rebondir avec l'apparition du personnage de Morgana, qui est au centre de tous les désirs: celui du roi tyran, celui d'Einar et celui d'Eric. La possession de Morgana commande toute l'action et tous les rebondissements: c'est pour elle que les deux frères se déchirent, pour elle que les Vikings se lancent dans une expédition maritime dangereuse, pour elle que le château royal est attaqué. Comme Hélène dans *L'Iliade*, elle est enlevée et déclenche rivalités masculines et guerres.

Posséder Morgana: tel est donc le motif au centre de toute l'action. Ce désir de possession est suggéré par de nombreuses situations qui, comme le montre Gérard Legrand (*Positif* n° 266, avril 1983), symbolisent souvent le viol. Remarquons ainsi la violence avec laquelle Eric déchire la robe de Morgana lorsqu'il lui enjoint de ramer, ou encore les connotations sexuelles de l'attaque du château où Morgana est retenue prisonnière: la première porte est enfoncée avec un bélier et Einar s'introduit dans la tour où elle est retenue en brisant un vitrail.

Le statut de la femme, comme simple objet de désir et possession masculine, semble caractéristique des deux civilisations envisagées: en Angleterre, malgré toutes les politesses de façade, on sent bien que Morgana est contrainte d'épouser le roi; chez les Vikings, les hommes jouent avec la vie des femmes (cf. le « jeu » des haches et des tresses) et se jettent sur elles sans détour pendant leurs beuveries.

Grand spectacle

> **Montrer comment le film joue avec le cadre et l'alternance des séquences pour offrir du grand spectacle.**

Le choix du format 2.35 (un écran large ainsi défini par son rapport entre sa largeur et sa hauteur, et obtenu par un procédé d'anamorphose de l'image à la prise de vues dont le plus connu est le CinémaScope) permet au réalisateur et au chef opérateur d'offrir des cadrages impressionnants, au sein desquels la profondeur de champ est largement exploitée. Ces cadres permettent de magnifier la nature dans de vastes plans d'ensemble (falaises, fjords, paysages divers), et d'inscrire la dynamique de l'action dans la composition en profondeur: les plans montrant le surgissement des navires ou l'arrivée des Vikings devant le château frappent ainsi par leur force et leur rigueur dans la composition. Ce caractère très spectaculaire de la composition des plans se retrouve encore dans les plongées vertigineuses, comme celles qui sont utilisées dans le duel final entre les deux frères.

L'impression de grand spectacle se donne encore dans la variété du scénario: il alterne les grands décors et relance sans cesse l'action, passant des combats sur terre (le duel des frères, l'attaque du château) aux combats sur mer (les drakkars qui partent à l'abordage du bateau de Morgana) et même dans les airs (la lutte des faucons, le duel « au sommet » des deux frères, tout en haut de la tour du château).

Dans cette surenchère de l'action et du grand spectacle, les auteurs ne renoncent pas pour autant aux intérieurs et aux scènes plus intimistes: les face-à-face entre Morgana et chacun des deux frères offrent ainsi des contrepoints aux scènes de bataille (plans serrés, suspens, tension érotique) qui légitiment et relancent par ailleurs l'action. Ces séquences sont en effet essentielles à la dramatisation: tous les débordements guerriers, les grands mouvements de troupes et les scènes de combat ont pour origine les rivalités qui naissent autour de la beauté de Morgana.

Pour en savoir plus

- FLEISCHER Richard, *Just tell me when to cry*, Carrol and Graf Pub, 1993.
- LEGRAND Gérard, « Les Vikings. Le borgne et le manchot », *Positif*, n° 266, avril 1983.
- « Dossier Richard Fleischer », in *Positif*, n° 544, juin 2006.

C'est Kirk Douglas, alors à la tête de la jeune société Bryna, qui est à l'origine de cette production, adaptée d'un roman d'Edison Marshall. Richard Fleischer, qui a déjà dirigé Kirk Douglas dans *Vingt mille lieues sous les mers*, s'impose bientôt comme réalisateur, tandis qu'un casting très solide vient appuyer la prestation de l'acteur-producteur: Tony Curtis (qui retrouvera Kirk Douglas sur *Spartacus*), Janet Leigh, et Ernest Borgnine, auxquels il faut ajouter Orson Welles, dont la voix se fait entendre au début du film. Tourné en Norvège, en Allemagne et en France (notamment au fort de La Latte en Bretagne), le film fait preuve d'une très belle photographie qui est le fait de Jack Cardiff (le chef opérateur de *La Comtesse aux pieds nus*), lequel réalisera lui-même plus tard un film de Vikings: *Les Drakkars*. Sorti en 1958, le film connut un grand succès public.

À l'attaque !

Plans rapprochés



[1]



[2]



[3]



[4]



[5]

La séquence finale de l'attaque du château est très représentative de la tendance au « grand spectacle » qui caractérise le film. Quels sont les moyens cinématographiques mis en œuvre pour proposer ce « grand spectacle » ?

Dramatisation

Tout d'abord, il faut remarquer que cette séquence constitue le dénouement du film : elle rassemble tous les personnages et doit permettre de dénouer tous les fils de l'intrigue. L'importance de ce dénouement est suggérée par sa dramatisation : la séquence fonctionne sur le suspense et joue donc sur des effets d'attente. Fleischer insiste ainsi beaucoup sur les moments d'immobilité qui précèdent l'assaut final, les temps de pause entre les différents moments de l'attaque, pour mieux appuyer le suspense et dramatiser les événements : gros plan sur les visages et les boucliers des soldats avant l'attaque, gros plans sur les visages des assiégés avant l'assaut. Par ailleurs, le film joue beaucoup sur les effets de crescendo en marquant une gradation de la résolution des enjeux (pénétrer l'enceinte du château, puis punir le tyran anglais, retrouver Morgana, enfin, conclure la rivalité des deux frères) qui s'articule à une gradation spatiale (on commence par distinguer l'intérieur et l'extérieur du château avant de poser une gradation verticale à l'intérieur de l'enceinte du château, le film se concluant en son point le plus élevé).

Exploits et actions violentes

La séquence enchaîne les actions spectaculaires : elle montre le choc et l'horreur de la guerre en insistant notamment sur les circonstances plus ou moins horribles de la mort de tel ou tel soldat anonyme : on voit ainsi un homme se faire assommer par une pierre lancée par une catapulte [1], un autre être écrasé sous une roue. À ces images-choc s'ajoutent par ailleurs les différents exploits réalisés par les protagonistes : le spectaculaire combat final par exemple, où les deux duellistes sont en équilibre au sommet de la tour du château, ou encore le saut réalisé par Einar pour défaire les défenses anglaises.

Angles spectaculaires

L'impression de dynamisme et de force de la séquence résulte encore de l'utilisation répétée d'angles de prises de vue originaux et spectaculaires. La réalisation multiplie ainsi les plongées et contre-plongées dramatiques (outre le combat final qui alterne les angles extrêmes, on peut remarquer la contre-plongée sur le pont-levis qui est relevé ou encore la plongée sur Kirk Douglas escaladant la tour [2]). Le mouvement des corps et des machines de guerre crée également forte impression, notamment lorsqu'un élément vient boucher l'écran au terme de son parcours : c'est notamment le cas lorsque le bélier force vers la caméra [3], juste avant de s'écraser sur les portes du château.

La profondeur de champ

L'utilisation de la profondeur de champ et la composition des plans permettent également de dynamiser la séquence, de lui donner du souffle et de l'élan. L'arrivée des Vikings aux abords du château commence par un plan sur Einar, magnifié sur fond de ciel et de mer [4]. Un léger panoramique vertical suit le personnage dans son mouvement et bouleverse totalement l'impression générale : l'image se creuse, distingue un premier plan et un arrière-plan et nous fait passer d'une représentation de l'immobilité contemplative et de la solitude du chef à la découverte d'une armée (celle des Vikings) et d'un enjeu stratégique (le château anglais) [5]. La composition du plan (une composition triangulaire, plaçant le château – c'est à dire l'enjeu – à sa pointe extrême) accentue le dynamisme que les éléments naturels (le vent, les falaises, les vagues qui s'écrasent contre la côte) renforcent un peu plus.