

1 / LE CORPS

Dans la fiche pédagogique sur **L'école des facteurs** (saison 2007/2008) nous proposons de :

- dessiner le personnage de Tati, prolongé ou non par un accessoire.
- dessiner les attitudes de Charlot et de Buster Keaton,
- de comparer.

On peut, pour ce film, reprendre cet exercice de dessin, en s'aidant éventuellement du remarquable livre « "Stars système" aux éditions Gilbert Salachas , 1986, qui apprend, à l'aide d'une page quadrillée, comment dessiner chacun de ces personnages.

Mais, pour **La croisière du Navigator**, on peut aller plus loin car, comme pour tout film burlesque, le corps, les attitudes, jouent un rôle essentiel, que le héros soit seul ou confronté à d'autres ; ce film offre la particularité rare d'un film burlesque où le héros se double d'une héroïne qui est presque aussi importante que lui.

La confrontation/attraction prend la dimension d'une relation homme/femme passant par différents stades. C'est un film très physique dans tous les sens du terme et le dessin ne pourra pas rendre la dynamique très sportive de certaines scènes.

Cependant un dessin stylisé peut en approcher certains aspects.

On peut aussi fabriquer deux pantins articulés pour réaliser ces « instantanés choisis » ou prendre les silhouettes articulées en bois utilisées dans les écoles de dessin. Et pourquoi pas la pâte à modeler ?

D'où, à titre indicatif, un **PARCOURS DES CORPS en reprenant les séquences n° :**

3. « Voulez-vous m'épouser ? » ; ... « Certainement pas ! »
4. Elle est évanouie, il dort ;
5. Les courses ; La chute, les deux assis ;
6. Le petit déjeuner à table ;
7. Ils se croisent accrochés à la corde ; Il essaie de l'allonger sur le transat ;
8. Ils se disent au revoir, les ombres s'embrassent ; Elle l'assomme d'un coup de balai ; Elle s'endort appuyée sur son épaule ;
10. Elle l'habille en scaphandrier ;
12. Il travaille au fond, elle pompe sur le pont ;
13. Elle rame sur le scaphandre ; Elle le pend par les pieds ;
14. Les deux coulent ;
15. Les deux remontent ; Elle lui fait une bise ; Les deux assis ;

Chaque dessin ou reconstitution doit bien sûr permettre de saisir et de décrire l'état des relations entre les personnages.. à chaque dessin un adjectif.

2 / LES OBJETS

Dans tous les films burlesques les objets jouent un rôle déterminant dans la création des effets comiques. L'objet burlesque peut être beaucoup de choses, du petit objet qui caractérise un personnage (on pense à la badine de Chaplin) à l'énorme, maison, voiture, avion, tout peut devenir objet en fonction des besoins, tout...

D'où..

PARCOURS/INVENTAIRE :

Il s'agit de faire la liste des objets utilisés dans ce film.

Cette liste n'aurait pas de sens si elle se contentait d'être une énumération. L'intéressant est de classer ces objets en fonction de leurs rapports avec les personnages, du héros comique en particulier.

Voici quelques pistes tirées de l'observation d'autres films burlesques :

- les objets qui caractérisent les personnages
- les objets qui prolongent les personnages
- les objets qui posent problème aux personnages
- les objets maîtrisés par les personnages
- les objets détournés par les personnages
- les objets qui prennent leur autonomie par rapport aux personnages
- les objets hostiles
- ce qui n'était pas un objet et le devient
- autre catégorie ?

Chacun peut faire son classement de l'utilisation la plus drôle d'un objet, éventuellement en expliquant pourquoi.

Si l'on regarde les objets autour de nous, lesquels peuvent vite devenir burlesques ? Inventer un petit scénario.

3 / L'ESPACE

Tous les auteurs de films burlesques accordent **un soin particulier à bien définir les lieux** dans lesquels leur héros va se confronter aux autres personnages et à leur environnement de façon à ce qu'à tout instant chaque action soit immédiatement lisible et parfaitement compréhensible par les spectateurs.

D'où l'emploi très important de plans fixes où les repères sont plus faciles à apprécier et un recours très élaboré aux possibilités du montage entre ces plans fixes, ou un refus tout aussi élaboré du montage.

Ainsi de la **séquence 5**, analysée dans le Cahier de notes (pages 18 à 25).

Nous nous arrêterons sur le plan 27, qui dure à peu près 27 secondes, ce qui est long au cinéma et **qui déploie longuement tout l'espace de la façade avant du bateau** et qui va offrir au spectateur un final éblouissant à la partie de cache-cache entre les deux passagers.

Le spectateur a eu auparavant **plus de vingt plans détaillant les lieux**, toute la longueur du babord et du tribord et les différentes manières de passer de l'un à l'autre, il sait alors ce que les personnages ne savent pas, élément essentiel du comique.

Plus besoin de morceler l'espace, le montage a rempli son rôle, **le long plan séquence** va donner au spectateur l'impression de vivre en direct le suspense : « ils se sont entendus, vont-ils se voir ? »

Petit exercice de topologie ludique devant un agrandissement du plan 27 :

Sachant que , dans le plan 27, la fille part du pont à droite et le garçon du 1^{er} pont supérieur à gauche, qu'ils font chacun 9 trajets, vers le côté, le haut ou le bas, **reconstituer ces trajets de façon qu'ils ne se voient jamais. S'ils se rencontrent, vous avez perdu.**

On peut utiliser **deux pions** pour figurer les personnages.

Bien penser que le plan dure 27 secondes et que, s'ils se rencontrent, il faut retourner le plan, c'est cher.

Bien observer votre école ou tout autre bâtiment offrant les mêmes possibilités, imaginer un scénario équivalent.

Où mettriez-vous la caméra pour filmer la scène ?

Que montreriez-vous avant pour que le spectateur comprenne ?