

Krysar, le joueur de flûte de Hamelin
Pastoral, doux et chatoyant
Krysar, Tchécoslovaquie, 1985, 53 min.

Pamela Pianezza

Number 293, November–December 2014

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/73056ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Pianezza, P. (2014). Review of [Krysar, le joueur de flûte de Hamelin : pastoral, doux et chatoyant / *Krysar*, Tchécoslovaquie, 1985, 53 min.] *Séquences*, (293), 28–29.

Krysar, le joueur de flûte de Hamelin

Pastoral, doux et chatoyant

Emblème du cinéma d'animation tchèque, *Krysar* est réalisé par Jirí Barta en 1985. Adapté d'une légende germanique, ce conte animé met en scène les habitants d'une petite ville allemande du Moyen Âge.

Pamela Pianezza

A lors que ceux-ci s'adonnent paisiblement au lucre, au luxe et à la luxure, les rats, peuple des bas-fonds, préparent une insurrection destinée à vandaliser et terroriser la ville de Hamelin. Un joueur de flûte étranger promet aux seigneurs de la ville de ramener l'ordre en l'épurant de la vermine ratonne. Mais tout travail mérite salaire et gare à ceux qui se joueraient du bateleur ! Empruntant au genre du *Minnesang* médiéval, *Krysar* illustre à la fois la formidable dextérité technique à laquelle est parvenu le film d'animation tchèque au début des années 1980 et son hommage à l'Histoire de l'art.

TECK ET TECHNIQUE

À la fois monumental, minéral et anguleux, *Krysar* est une « symphonie sculptée » au *summum* de l'art animé en volume. Deux ans de travail, dont un consacré au tournage, sont nécessaires pour donner vie à ce film dont l'exploit consiste notamment en une savante imbrication de marionnettes, d'animation et de photogrammes réels (rats, sang, nourriture). Pour parvenir à ce résultat, Barta a recours à une cinquantaine de rats qu'il fait évoluer dans des décors en perspectives déformées. Ces décors sont composés de plus de 140 maquettes de bois et animés par une quinzaine de marionnettes/personnages principaux et

Barta ajoute à ce fantastique d'épouvante une touche de surréalisme dadaïste en supprimant la traditionnelle voix off du narrateur-conteur qu'il remplace par les grognements inintelligibles et le babil germano-métallique des seigneurs de la ville.

des dizaines de marionnettes/figurants. L'objectif était qu'à chaque personnage devait correspondre une expression plastique particulière, tant du point de vue de la forme et de la proportion que des couleurs. Barta procède alors de la manière suivante :

« 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. 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, 50 centimètres –, j'ai donné le visage de la Mort. »¹

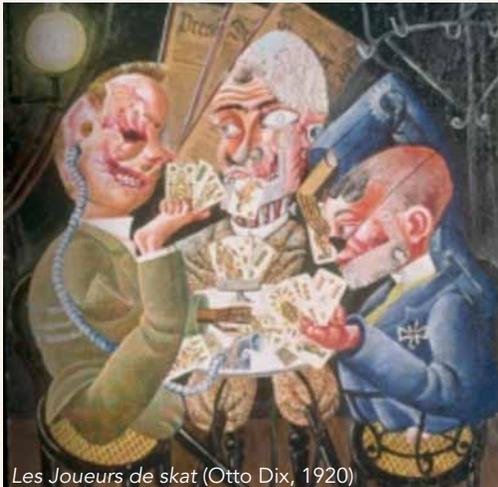
Photo : Une symphonie sculptée



La Cathédrale de Chartres (Albert Gleizes, 1912)



Place centrale de Hamelin dans *Kryšar*



Les Joueurs de skat (Otto Dix, 1920)



Festin orgiaque des seigneurs dans *Kryšar*

UNE HISTOIRE DE L'ART CALIGARESQUE

La technique n'est pas la seule raison du succès de ce conte animé. Son atmosphère d'épouvante gothique doit également beaucoup à la manière dont Barta puise dans l'Histoire de l'art pour imprégner son œuvre d'un imaginaire fantastique à la fois multiséculaire et contemporain. Afin de resituer la germanité du conte, Barta construit un décor expressionniste qui déforme la réalité et les perspectives pour créer une atmosphère cauchemardesque d'inquiétante étrangeté.

Dans le même esprit, Barta fait également appel à la dureté du bois pour ciseler des personnages et des paysages urbains à la fois sévères et *manufacturistes* qui ne sont pas sans rappeler le cubisme d'Albert Gleizes.

Barta ajoute à ce fantastique d'épouvante une touche de surréalisme dadaïste en supprimant la traditionnelle voix off du narrateur-conteur qu'il remplace par les grognements inintelligibles et le babil germano-métallique des seigneurs de la ville. Comme l'explique le réalisateur :

« 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 savaient garder le rythme et le style onomatopéique de l'expression. »

Enfin, les parties animées, censées illustrer le contrepied édénique et pastoral, doux et chatoyant de Hamelin, viennent incontestablement rappeler l'univers flamand d'un peintre comme Van Eyck.

En bref, *Kryšar*, coproduit par le Jirí Trnka Studio et justement récompensé par le Grand Prix du Festival d'Annecy (1987), témoigne d'une qualité et d'une sensibilité poétique rarement égalées dans le cinéma d'animation. [Disponible en DVD aux Films du Paradoxe.]

¹Propos recueillis par Nicolas Lebelours pour la revue de presse que le Cinéma Le France (Saint-Étienne, France) consacre au film.

■ **KRYŠAR** | Origine : Tchécoslovaquie – Année : 1985 – Durée : 53 min. – Réal. : Jirí Barta – Scén. : Kamil Pixa – Dir. photo : Vladimír Malík, Ivan Vít – Déc. : Jirí Barta – Mus. : Michal Kocáb – Animation : Vlasta Pospíšilová, Alfons Mensdorf-Pouilly, Jan Zach, Xenie Vavřerková – Prod. : Krátký Film Prague, TV 2000 Wiesbaden. – Contact / Dist. : Les Films du Paradoxe (France).