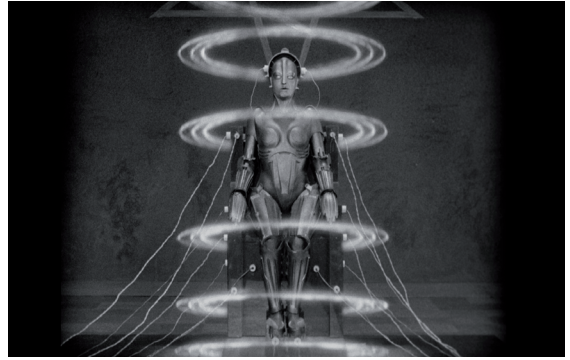


METROPOLIS



de Fritz LANG

Durée 150 minutes - **Année** 1927 - **Pays de production** Allemagne

Droits 

Synopsis

L'industriel Joh Fredersen règne sur Metropolis. Son fils Freder s'éprend de Maria, une jeune femme qui défend les enfants d'ouvriers. Parti à sa recherche, Freder est témoin d'une explosion dans la grande salle des machines de la ville. Il se rend compte que le luxe de la haute société repose sur l'exploitation du prolétariat. Dans les catacombes situées sous la ville ouvrière, Freder retrouve enfin Maria. Joh Fredersen, qui a entendu parler de l'influence de Maria sur ces ouvriers, découvre les expériences de l'inventeur Rotwang qui a créé une femme-machine. Il ordonne à Rotwang de donner le visage de Maria au robot afin de l'envoyer dans la ville souterraine et de semer la discorde chez les ouvriers. Ceux-ci entrent en révolte et provoquent l'inondation de la ville ouvrière...

source : dossier Action éducative et culturelle de la Cinémathèque de Toulouse - 2012

Corpus

Images 32 plans - **Bruitages et ambiances** 29 cartes - **Musique** 14 cartes (voir ci-dessous)

Une nuit sur le mont Chauve, Modest Moussorgski - 4 cartes

La danse du sabre, Aram Khatchatourian - 4 cartes

Percussion, Lionel Ginoux - 2 cartes

Vanda, Lionel Ginoux - 2 cartes

La Table, Lionel Ginoux - 2 cartes

Thèmes du corpus

La ville futuriste, dite « ville haute », aux proportions démesurées (gratte-ciel reliés par des systèmes de passerelles, avions-navettes).

La machine M, qui alimente la ville en énergie en s'appuyant sur l'exploitation d'une classe d'hommes vivant sous terre, et qui finit par engloutir les travailleurs eux-mêmes.

La séquence d'ouverture, qui décrit l'articulation entre le monde souterrain et la ville haute : une armée de travailleurs, à la démarche atone et mécanique, qui se relaient pour faire fonctionner la machine M.

Le robot : figure emblématique du film et figure matrice de la science-fiction au cinéma.

Atelier 1 – Portrait sonore de Metropolis

A partir de 10/12 ans

On projette d'abord la carte-titre (carte n°0 - 40 secondes) et on discute avec les participants de son contenu : que raconte cette séquence-titre du film ? Dans quel univers se déroule l'histoire ? De quelle époque date le film et à quelle époque se passe l'histoire ? Les participants font plusieurs hypothèses.

Les cartes sont ensuite présentées aux participants et on revient sur les différentes hypothèses.

Chaque participant choisit une à deux cartes qui vont permettre d'étayer les hypothèses. On projette les cartes à tour de rôle et on commence à les organiser pour proposer un premier montage.

Une fois le montage image réalisé, on travaille sur la bande-son : de nombreuses cartes de bruitages permettent d'élaborer des ambiances pour les différents espaces : l'usine, la ville haute, la ville basse. On peut par exemple réfléchir avec les participants à une manière de caractériser chaque espace, soit par des ambiances, soit par des musiques différentes.

Atelier 2 – La relève des travailleurs

A partir de 10/12 ans

Atelier de remontage de séquence : on projette un plan dans lequel les deux équipes de travailleurs se croisent (carte n°5 ou 6). On demande aux participants de fabriquer une séquence autour de cette carte. On peut ensuite sonoriser la séquence, puis projeter la séquence originale (séquence d'ouverture). Cet atelier permet d'aborder des notions basiques du montage narratif, tel que le raccord mouvement ou la sortie de champ.

Pour prolonger l'atelier

Si on a suivi la proposition de l'atelier 1, on peut par exemple réfléchir à l'influence de *Metropolis* sur des films de science-fiction plus récents, en visionnant des extraits de :

Blade Runner, de Ridley Scott (en particulier la ville et certains bâtiments)

Star Wars, de George Lucas (le robot C3-PO)

2046, de Wong Kar-Wai (la ville)

Si on a suivi la proposition de l'atelier 2, on peut visionner la séquence d'ouverture de *Metropolis* (découverte de la ville basse, puis de la ville haute) et réfléchir aux différences entre la proposition faite par les participants et le montage du film : certains plans se répètent-ils ? En quoi la bande-son est-elle différente de la proposition faite par les participants ? On peut également faire des hypothèses sur la suite de l'histoire.

Si on dispose de temps additionnel avec la table mashup, on peut proposer un jeu autour du film *A propos de Nice*, qui permettra de mener avec les participants une réflexion sur les représentations de la ville dans les films de cette époque (*A propos de Nice* date de 1930).