lycéens au cinéma en région centre

novela

maintenant

monsieur william,

les traces d'une vie possible

osfera

tango

tu

En région Centre nous avons fait le choix de favoriser les conditions d'un rapport fécond de chaque individu à l'art, au respect et à la compréhension de l'acte de création. Car aujourd'hui plus qu'hier, la dialectique entre la création et son interprétation critique est une nécessité vitale pour notre devenir collectif face aux risques croissants de standardisation, de globalisation.

Depuis plusieurs années, la Région Centre mène une politique ambitieuse, qui va de l'écriture même du synopsis jusqu'à la diffusion des œuvres, en faveur d'une nouvelle génération de réalisateurs. Mais cette action ne peut véritablement prendre sens que dans un accompagnement simultané à l'éducation critique du public de demain à la diversité culturelle, à être plus exigeant et plus curieux.

La Région Centre a été la première à proposer non seulement la découverte d'œuvres cinématographiques dans le cadre d'opérations scolaires mais surtout à créer des liens entre ceux qui font le cinéma, ceux qui l'étudient et nos enfants. Avec plus de 10.000 élèves inscrits chaque année en région Centre, cette opération devenue nationale depuis, permet aux lycéens de notre région, quels que soient leur filière et le lieu où il sont scolarisés, d'avoir accès à ce savoir. Il faut ici une nouvelle fois remercier nos partenaires de l'Éducation nationale, du ministère de la Culture et de l'Atelier de Production Centre Val de Loire sans qui ce succès ne serait ni possible, ni pérenne.

Apporter aux élèves une meilleure appréhension de leur environnement et une plus grande ouverture aux autres, les aider à se forger une culture critique, tels sont les enjeux qui fondent la politique de sensibilisation et de formation à l'image initiée par la Région Centre, en particulier pour que le cinéma ne soit jamais conçu comme un simple objet de consommation.

Agir pour que soient donnés à la culture les moyens d'être plus intelligible, plus accessible et plus ouverte, tel est le sens de l'action culturelle menée par la Région Centre.

Alain Rafesthain
Le Président de la Région Centre

Le ministère de la Culture et de la Communication et le ministère de l'Éducation nationale se sont engagés dans un programme commun de développement de l'éducation artistique et culturelle à l'école. Cette politique commune a pour objectif de contribuer à l'épanouissement personnel des élèves, à la réduction des inégalités d'accès à la culture et à la formation de citoyens éclairés et responsables.

Lycéens au cinéma, opération mise en œuvre dans le cadre des conventions de développement cinématographique signées entre l'État (CNC-DRAC) et les conseils régionaux, s'inscrit dans cette politique d'éducation artistique et culturelle et dans l'action globale de sensibilisation et de formation à la culture cinématographique et plus généralement d'éducation à l'image développée depuis plus de 10 ans par le Centre national de la cinématographie et le ministère de la Culture et de la Communication, en partenariat avec le ministère de l'Éducation nationale et les collectivités territoriales. *Lycéens au cinéma* concerne aujourd'hui au niveau national 90.000 élèves de 16 régions, accueillis par plus de 300 cinémas partenaires privilégiés du dispositif.

Lycéens au cinéma en région Centre est depuis son origine en 1995, un dispositif pédagogique proposant un programme de films et des documents d'accompagnement pour les élèves, des formations pour les enseignants, et des interventions professionnelles en classes, dont je souligne ici la cohérence et la qualité. Ce sont aujourd'hui près de 11.000 élèves de lycées d'enseignement général et technologique, de lycées professionnels et de lycées agricoles, et plus de 350 enseignants, qui bénéficient de cette opération, accueillie par une trentaine de cinémas de la région pour quelques 300 séances sur une année et 163.700 entrées générées en 6 éditions.

Je tiens à saluer l'APCVL (Atelier de Production Centre Val de Loire) pour son travail de conception et de coordination de cette opération et je remercie l'ensemble des acteurs qui contribuent à sa réussite, participants, chefs d'établissements et enseignants, les professionnels du cinéma, notamment les exploitants de salles, ses partenaires institutionnels de l'Académie Orléans-Tours et du conseil régional du Centre.

Jean-Claude Pompougnac
Directeur régional des affaires culturelles

SOMMAIRE

NOVELA 4
de Cédric Anger
par Philippe Ortoli

MAINTENANT 16
d'Inès Rabadan
par Francisco Ferreira

MONSIEUR WILLIAM, LES TRACES
D'UNE VIE POSSIBLE 23
de Denis Gaubert
par Serge Grünberg et Francisco Ferreira

NOSFERATU TANGO 29
de Zoltán Horváth
par Dick Tomasovic

ANALYSES COMPARÉES
Formes brèves
par Francisco Ferreira 13
Aux frontières de la fiction
par Laurence Moinereau 35

AUTRES RÉDACTEURS

ATELIERS
par Thierry Méranger

INTERMITTENT 10
de Pierre Alferi

AUTOUR DU FILM
Logique et (bon) sens 21
par Frédéric Pommier
Bribes de mémoire 27
par Thierry Méranger
Des personnages de papier
par Pierre Fresnault-Deruelle 33

EXERCICES DE MONTAGE
Mode d'emploi 37
par Francisco Ferreira

LEXIQUE
par Jacques Petat 39

Culture, éducation et cinéma

La question de l'inscription du cinéma dans l'enseignement primaire et secondaire n'a sans doute jamais été aussi présente qu'elle l'est aujourd'hui, tant sur la scène intellectuelle que sur les scènes politique et médiatique : en témoignent notamment les différents articles que les *Cahiers du cinéma* lui ont consacrés l'année dernière ou encore les Assises Nationales sur la pédagogie du cinéma, tenues, en mars 2002, à Poitiers. Il en ressort une diversité de conceptions de l'enseignement, de points de vue sur la transmission de la culture cinématographique, mais surtout de démarches pédagogiques dans les classes — ce qui souligne l'ouverture, la richesse et la vigueur croissantes de dispositifs, tels que *Lycéens au cinéma*, capables d'accueillir des sensibilités et des approches fort différentes. La nôtre se fonde sur un refus de la dichotomie désormais souvent mise en avant entre culture et éducation : l'une procéderait avant tout de l'échange "à égalité" entre les interlocuteurs, de la communication libre et ouverte, de la cinéphilie et de son partage ; l'autre impliquerait nécessairement l'autorité du savoir du "maître", le travail dirigé et *donc* fastidieux (!), une approche trop technique et intimidante des œuvres… Pour notre part, la transmission des savoirs, l'acquisition d'un vocabulaire approprié aux objets et aux formes qu'on découvre ou redécouvre (ne serait-ce justement que pour pouvoir les nommer, c'est-à-dire, déjà, les penser), tout comme la maîtrise d'exercices permettant de mettre en valeur les compétences des élèves, ne nous semblent évidemment pas contradictoires avec un échange véritable et passionné sur les films… C'est aussi (faut-il le rappeler ?) une certaine idée du lycée — lequel n'est ni une cinémathèque, ni un ciné-club — et de son rôle que nous avons envie de défendre à travers notre engagement dans l'opération *Lycéens au cinéma*, et nous en voulons pour preuve l'évolution de nos documents pédagogiques, qui se sont nourris des discussions avec les enseignants dans le cadre des formations sur le programme de courts métrages de l'an dernier.

Lors de ces formations, deux questions récurrentes nous ont été posées, auxquelles nous avons d'abord tenté de répondre brièvement, mais qui méritaient qu'on les envisage plus précisément : l'une concernait les liens hypothétiques qu'on pourrait établir entre la forme brève en littérature et le court métrage, l'autre nous invitait à réfléchir sur la nature des exercices nouveaux qui pourraient servir notre démarche pédagogique. Si nous n'avons pas, pour ces deux questions aux enjeux complexes et nombreux, de réponses définitives, nous proposons néanmoins ici deux expériences permettant d'ouvrir un chantier de réflexion et de travail. D'une part, nous avons demandé à un écrivain, Pierre Alferi, d'écrire une nouvelle originale à partir de l'argument de l'un des courts métrages du programme (***Novela*** de Cédric Anger), ce qui nous a permis de développer une approche interdisciplinaire de la forme courte en nous appuyant sur un exemple concret. D'autre part, nous avons mis en place deux types d'exercices de montage à réaliser en classe (l'un à vocation plutôt analytique, l'autre à vocation plutôt créative, même si cette différence n'est en réalité que superficielle). Présents sur la fiche élève et accompagnés d'un "mode d'emploi" dans le livret enseignant, ces exercices ne sont encore, pour l'instant, qu'une hypothèse de travail : c'est leur appropriation par les enseignants et par les lycéens qui déterminera véritablement leur intérêt et leur efficacité.

Il va de soi que nous n'avons par pour autant négligé les approches déjà présentes dans les précédents documents pédagogiques : on retrouvera donc ici des synopsis, des bio-filmographies des réalisateurs, des entretiens, des critiques des films, des analyses de séquences, mais aussi des ateliers pédagogiques, des études ouvrant sur des pistes transversales ("Autour du film"), ainsi qu'une analyse comparée des quatre courts métrages, consacrée, cette année, au générique.

Francisco Ferreira, *rédacteur en chef*

Pour l'Atelier de Production Centre Val de Loire,
Luigi Magri, *coordinateur Lycéens au cinéma*

À la mémoire de David.

LIVRET PÉDAGOGIQUE ENSEIGNANTS - Edition : APCVL, *Pôle régional d'éducation et de formation au cinéma, à l'audiovisuel et au multimédia* (Luigi Magri) - Rédacteur en chef : Francisco Ferreira - Rédacteurs : Pierre Alferi, Francisco Ferreira, Pierre Fresnault-Deruelle, Serge Grünberg, Thierry Méranger, Laurence Moinereau, Philippe Ortoli, Jacques Petat, Frédéric Pommier, Dick Tomasovic. Iconographie : photogrammes réalisés par l'APCVL (Brice Banzé), avec l'aimable autorisation de : Fidélité Productions, Need Productions, Sotavento, Le Mur du Son Cinéma. Maquette : APCVL (Dominique Bastien). © 2002 Atelier de Production Centre Val de Loire, 24 rue Renan, 37110 Château-Renault, tél. 02 47 56 08 08, fax 02 47 56 07 77, site : www.apcvl.com.
Lycéens au cinéma en région Centre est coordonné par l'Atelier de Production Centre Val de Loire, réalisé avec le soutien du Centre National de la Cinématographie, de la Région Centre, de la DRAC Centre et du Rectorat de l'Académie Orléans-Tours et le concours des salles de cinéma participant à l'opération. Ce programme est diffusé en collaboration avec l'Agence du court métrage.

Novela

de

Cédric Anger

par ***Philippe Ortoli***

Après un braquage qui a mal tourné, Ben, un jeune truand, doit fuir la police lancée à ses trousses : c'est son ami Théo qui, après un détour par la campagne drouaise, le cache à Paris, dans un appartement, d'où il ne sortira que pour quitter la France avec des faux-papiers. Malgré la télévision, qui diffuse dessins animés et vieux films noirs, en dépit de la lecture de *L'île au trésor* que lui fait parvenir son complice, les jours s'écoulent avec monotonie pour le malfaiteur qui, s'ennuyant ferme, demande qu'on l'emmène à l'extérieur humer un peu d'air frais. Théo hésite puis finit par s'exécuter ; pour ne pas éveiller les soupçons, il demande à sa mère de les accompagner : en voiture, l'insolite trio s'arrête à une station-service. Là, Ben décide de combler sa faim en commandant un énorme hamburger : persuadé que le caissier l'a reconnu, il l'abat. Son comparse le ramène alors dans sa demeure.

FICHE TECHNIQUE

Production & Distribution Fidélité Production / **Scénario et réalisation** Cédric Anger / **Image** Caroline Champetier / **Son** Jérôme Ayasse / **Montage** Christophe Nowak, Julien Leloup / **Interprétation** Grégoire Colin, Vincent Martinez, Bulle Ogier.

France, 2001, 35mm, 1/1,85, couleur, dolby SR, 30 minutes, visa n° 104 259

Le réalisateur de la théorie au geste

Né en 1975, Cédric Anger fait partie de cette génération de cinéastes en devenir qui, à l'instar de glorieux modèles (ceux qui ont constitué la mythique Nouvelle Vague), puisent l'origine de leurs pratiques dans l'écriture critique. Rédacteur aux *Cahiers du cinéma* pendant sept ans (1993-2000), il y a établi une solide perspective quant à ses amours cinéphiliques (Coppola, De Palma, Eastwood, mais aussi Godard, Rohmer ou Kiarostami) et, surtout, quant à la conception d'un cinéma de genre où s'exprimerait « *dans chacun* [des] *plans la lutte entre le génie, les innovations, sur le plan du style, et les formes essentielles du récit cinématographique* » (*Les Cahiers du cinéma*, n° 542, p. 30). Ennemi du naturalisme, Anger développe, dans ses pages, un discours dont ***Novela*** synthétise les principaux enjeux : la prise en compte d'archétypes (au premier plan desquels se trouvent ceux du film noir) dont on sonderait la valeur référentielle, en tentant de la pétrir pour en faire jaillir de nouvelles perspectives. Que ces soucis se manifestent dans ses activités scénaristiques (qu'on ne peut, pour l'instant, juger que par rapport à ***Selon Matthieu*** de Beauvois) n'est qu'une étape dans le chemin qui mène vers la réalisation, désir le plus crucial d'Anger, qui devrait se concrétiser dans le long métrage (un film de gangsters avec Grégoire Colin !) qui en est, pour l'heure, au stade de l'écriture.

FILMOGRAPHIE

Scénariste
Selon Matthieu de Xavier Beauvois (2000)
Deux de Werner Schroeter (2001)
Le petit lieutenant de Xavier Beauvois (2002)

Réalisateur
Novela (2001)
Bracco (en écriture)

Entretien avec *Cédric Anger*

« Faire un premier film, c'est payer ses dettes »

UN PARCOURS HOMOGÈNE

« *Je viens des* Cahiers du cinéma *: c'est ma seule formation et il me semblait que c'était une bonne école ! Mais j'ai toujours voulu être réalisateur : après* Les Cahiers*, j'ai travaillé avec Beauvois comme assistant-scénariste sur deux films : c'est un ami que j'aime beaucoup, mais je suis vraiment son pôle opposé ! Son cinéma creuse une direction qui n'est pas la mienne : j'ai, sans doute, moins besoin d'exorciser que lui, peut-être parce que je n'ai jamais été malheureux ! Moi, j'ai toujours voulu faire les films que j'avais envie de voir et mes préférés sont des films de genre, des polars. J'ai donc écrit un scénario de "long" que j'ai proposé à* Fidélité [la société de production qui est également celle d'Ozon]*, un scénario qui était une histoire de gangsters, un peu comme si les deux héros de* **Novela** *avaient quelques années de plus ; mais, si on me connaissait comme journaliste et scénariste, on ne me connaissait pas comme cinéaste !* Fidélité *n'a pas voulu me donner, directement, un "long" à faire : le "court" était donc une nécessité et c'est comme cela qu'est né* **Novela** *que j'ai écrit rapidement, dans le même registre. Le "long"* [**Bracco**]*, je suis en train de le réécrire actuellement pour le tourner dans la foulée !*»

INSTALLER LE GENRE

« *Qu'on le veuille ou non, un style de film est, avant tout, lié aux moyens dont on dispose : face aux miens, 375 000 F* [très confortable pour un court !]*, qui étaient limités, j'ai voulu jouer sur les temps morts, donner un rythme au vide. L'idée était de traiter un moment creux entre deux temps forts — un braquage, une cavale —, ce qui, d'habitude, est passé sous ellipse. Je pensais à Grégoire Colin et ça l'a beaucoup amusé de jouer un personnage de gangster ! Je trouve qu'il est vraiment taillé pour ça, qu'il a quelque chose d'italo-américain ! Quant à Bulle Ogier, j'ai écrit le rôle de la mère en pensant à elle, pour utiliser son côté lunaire* ».

« *C'est vrai que mes références ont forcément joué pour un film comme celui-ci avec, en premier lieu, Melville : j'ai demandé à Caroline* [Caroline Champetier, directrice de la photographie] *de revoir* **Le cercle rouge** *et* **Le deuxième souffle***, et d'essayer de retrouver ces couleurs froides, entre le gris et le bleu,*

dans la chambre où se planque Grégoire. Et je voulais que, peu à peu, les tons se réchauffent pour arriver, à la station-service, à quelque chose de plus tranché, plus "néon", plus Coppola et Scorsese ! On a beaucoup travaillé sur la lumière, c'est ce qui m'excitait le plus de travailler sur les extinctions et les allumages, les abats-jours... On a même, pour la fin, fait avec Caroline quelque chose qui ne s'est jamais fait : on a fait tirer les deux dernières bobines sur deux pellicules différentes, l'une en Kodak normale, l'autre sur une qui sature les couleurs, et on a mélangé les deux ! Je voulais que la lumière s'éloigne le plus possible du naturalisme : j'ai horreur de ça ! C'est pour cela aussi que je tenais à ce que le titre ne renvoie pas au contenu du film : "novela", c'est une expression que j'ai lue chez Manchette et par laquelle on désignait les nouvelles noires des années 30 et 40 que commandaient les éditeurs aux écrivains : j'ai trouvé que cela sonnait bien et mystérieux ».

MYTHE ET RÉEL

« *Le choix de la musique* [des standards de *Soul*] *est venu, non seulement parce que c'est une musique que j'écoute, mais surtout parce qu'elle permettait de donner un côté non daté au film : je ne voulais pas spécialement le localiser, ni dans l'espace ni dans le temps, même si, c'est vrai, la réaction finale de Théo est celle d'un voyou d'aujourd'hui, avec un côté enfant, pas méthodique. J'aimais, dans cette musique, le caractère chaud qui tranchait avec l'ambiance ; de plus, j'ai voulu jouer sur le côté* in/on*, de manière à ce que le trouble s'installe, qu'on ne sache jamais d'où vient la musique, où est située sa frontière. C'est le même décalage que j'ai cherché dans les dialogues où parler de tout et de n'importe quoi doit créer un contrepoint par rapport à l'image, suggérer, ouvrir des portes : je refuse tout ce qui est de l'ordre de l'imitation : ce naturalisme, c'est ce qui m'exaspère dans le cinéma français, parce qu'on le confond trop souvent avec l'esthétique téléfilm — et parce que, malheureusement, tout le monde n'est pas Pialat !* »

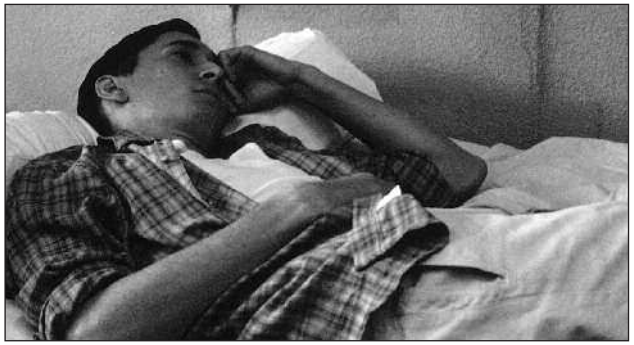
« *Faire un premier film, c'est payer ses dettes... Parmi mes amis, il y a des anciens braqueurs, dont certains ont même été des chefs importants, et les écouter m'a permis d'être crédible sur pas mal de choses : la manière qu'a Colin d'être sur le qui-vive quand Martinez vient le voir, ou le revolver dans la pizza, qui renvoie à la "Pizza Connection", ce gang marseillais qui planquait les sachets de cocaïne dans les pizzas : à force d'accumuler les détails, on s'aperçoit*

que ce métier entretient la paranoïa, mais que c'est nécessaire... Ce qui me gêne justement dans le cinéma de genre en France, c'est le côté "on fait comme", l'aspect potache, et moi, j'aime quand des personnages de cinéma arrivent à être des personnages intéressants et pas seulement le résumé d'une tradition. C'est ce que j'aime le plus chez Coppola : Rusty James est à la fois influencé par James Dean et Brando, mais il essaie d'être lui-même. Pareil pour **L'impasse** *ou* **Impitoyable***, où le héros veut être un être et pas seulement le fantôme d'un genre. Moi, mon challenge, c'était de suivre mon personnage, de rester de son côté, de toujours l'aimer. Il doit exister par ses gestes, et c'est pour cela que ces derniers doivent être crédibles. C'est assez peu pratiqué en France, pour les raisons et l'héritage dont je parlais auparavant ; il y a des cinéastes que j'aime, Desplechin, Ozon, Kahn, Beauvois, mais le reste ne m'intéresse pas. C'est trop loin de mes préoccupations...*»

D'une esthétique du dépouillement à l'épuisement de certaines formes ou figures stéréotypées du genre, le film de Cédric Anger explore *en creux* la mythologie du film criminel.

Rappels *à l'ordre*

Par le principe même de son récit, ***Novela*** se concentre sur les interstices, plutôt que sur les charnières du genre qu'il illustre. L'attente de ce tueur, traqué à cause d'un méfait à peine suggéré, fait montre d'une esthétique du dépouillement qui évoque Melville et son goût des temps suspendus. Anger scrute ces phases où le genre paraît oublier ses chronotopes représentatifs (au firmament desquels se tiennent, bien sûr, le crime et le châtiment) et opte pour un traitement en creux, privilégiant les zones d'insignifiance — quand d'autres accumulent les situations-clefs — et se contentant de les évoquer à l'aide de discrets signes : il faut souligner, en ce sens, le jeu remarquable des comédiens, combien les gestes d'animal assiégé de Colin, comme ceux emplis de méfiance de Martinez, édifient les rappels immédiats d'un style lié à une catégorie d'œuvres immédiatement identifiable. Le choix de disposer ces attitudes référentielles dans une suite de huis clos a pour but de mettre à l'épreuve les archétypes qu'elles convoquent. Car l'enjeu de ***Novela*** tient dans l'acte de célébrer le "film criminel" et, avec lui, les présupposés ontologiques qui le définissent. Il en reconduit le germe dans un milieu d'une banale désespérance qui ne lui permet pas d'éclore. De la campagne que traverse Ben à l'appartement qu'il occupe, c'est la même absence de profondeur qui se dessine, les perspectives étant incisées pour finir confinées à des vues désertes et mornes, filtrées par des stores ou des vitres. La lumière participe de cette dématérialisation des physiques et des décors en installant une pénombre bleutée, d'un froid métallique, qui culmine dans les derniers plans où Ben paraît littéralement avalé par l'obscurité qui le nimbe, comme s'il appartenait définitivement aux murs. La fixité des cadrages installe l'immobilisme et la raréfaction (d'espace, de souffle) comme principes, ces volumes dépourvus de toute possibilité de comblement finissant par devenir les métaphores des figures qui les habitent. Leone avait créé des visages-paysages (minéraux, végétaux), Tarantino des visages-formules (blagues, sentences) : Anger creuse dans la direction des figures-choses cherchant désespérément à dépasser leur valeur de surface pour s'inventer une véritable intériorité. Ce dénuement débouche sur une appréhension de l'univers saisi comme un reflet du système filmique qui le coordonne. Comme des archétypes préparant leur entrée en scène (la valeur de la scène finale est, en ce sens, celle d'un climax tout autant que celle d'une représentation mûrement répétée), les deux acolytes parcourent des images, fixes (la couverture de *L'île au trésor*, la carte postale de la cascade, le tatouage de Théo, la photo de Ben dans le journal), animées (le *cartoon* où Mickey est prisonnier d'une caravane qui le capture de ses pièges domestiques), ou suggérées (le dialogue du ***Démon des armes*** [*Gun Crazy* de Joseph H. Lewis, 1950] que l'on entend à travers le poste de télévision ; le prologue du récit relatif à une vengeance de Théo que Ben désamorce parce qu'il l'a déjà entendu ; le choix des musiques comme émanations allusives — la *Soul* de Detroit en horizon), dans lesquelles, en autant de pictogrammes, ils voient se préciser le squelette générique et toute la mythologie enfantine qui l'accompagne : ce melting-pot culturel, qui conjoint les samouraïs, les pirates et les gangsters, a toutes les allures d'un rêve éveillé. Mais ce rêve est aussi un purgatoire ; les protagonistes tentent d'échapper à des clichés qu'ils contemplent et assument, avec délectation, par des tentatives dérisoires : l'omniprésence de la nourriture (la commande de Ben dans la station est un condensé d'imagerie de gastronomie "fast-food" !), les regards avides du malfaiteur devant la vitre, la lecture d'un article "scientifique" (sur la galaxie et ses lois) sont des petites échappées belles, semblables au personnage de la mère, à laquelle Bulle Ogier apporte une légèreté décalée, elle aussi évocatrice (Rivette n'est pas loin !). Mais, en chacune de ces lignes de fuite resurgissent toujours les miasmes du genre, comme la tache de couleur sur la toile blanche (le revolver dans la pizza, l'allusion à la symbolique "lumière rouge" dans l'article, la crainte d'être suivi pendant que la génitrice de Théo égrène ses histoires) qui empêche ses possibles d'advenir. De fait, l'apothéose du *gunfight* final sonne comme un rappel à l'ordre, condensant et concluant les diverses pistes ébauchées.



Et si les créatures de l'écran, en cristallisant un certain nombre de désirs, ne servaient finalement qu'à cela, à rendre signifiant notre asservissement (à toutes sortes de prescriptions qui nous interdisent le bonheur) ? Cette problématique, qui hantait déjà ***Selon Matthieu*** (où l'histoire d'amour vécue par le héros ne pouvait échapper au destin auquel la classe sociale de ce dernier l'enchaînait), prend ici des résonances méta-cinématographiques, tant elle se construit sur le matériau même qu'elle interroge. Mis au service d'une entité supérieure, genre ou fatalité, le dispositif proclame ici sa filiation avec la Tragédie originelle. Autant qu'à ses modèles, c'est ainsi aux matrices mêmes du film noir qu'Anger cherche à nous reconduire...

Le triomphe *du genre*

La séquence choisie constitue le point d'orgue de l'œuvre, la conclusion du long temps mort qui représente son contenu premier. Ce n'est pas tant l'acte de tuer qui, d'ailleurs, y est détaillé (un plan suffit et il n'est pas le plus étiré), mais bien le phénomène qui y conduit. Ainsi, en condensé, on retrouve tout le processus du film : installation d'un espace apparemment protecteur (plan 2), qui semble porteur de promesses de déviance quant à la fatalité de l'archétype (sourire de la jeune fille, et de Ben lui-même, au début du plan 4), mais dont les détails, révélés par le jeu de la caméra (le travelling arrière du plan 4) ou du montage (le plan 12), apprennent peu à peu quelle prison il concrétise. Cette valeur centrifuge est clairement exprimée par les travellings avant (plans 5 à 10) qui, en restreignant l'espace autour de ces figures, précisent que tout est question d'enfermement. De fait, c'est le triomphe du film criminel qui s'ébauche, puisque la structure duelle de ce montage apparente la découpe de l'espace à un axe tueur-victime qui reconduit des schémas éternels. Cette apothéose atteint son paroxysme par la puissance de la musique qui, au-delà de son contenu, voit son tempo et ses cuivres traduire l'explosion du personnage jusqu'à son acte irréversible. Enchaînements de sons et d'images concourent alors à expulser le genre de sa chrysalide pour l'installer, dans son déterminisme, au centre du film.

Plan 1

Plan 2

Plan 3

Plan 4

Plan 5

Plan 6

Plan 7

Plan 1. En plan rapproché, Ben avance vers la boutique de la station-service : c'est un des rares moments où la caméra est tenue à l'épaule pour accompagner avec empathie la démarche du personnage.

Plan 2. L'intérieur de cette boutique est marqué par le caractère cru de la lumière au néon qui tranche avec la pénombre du reste du film. La jeune fille, dont les bras et les jambes nues évoquent une sensualité accueillante, semble régner sur les tables et les rayons : en profondeur, Ben apparaît comme un intrus dans cet univers chatoyant et la commande qu'il passe (un énorme hamburger avec une garniture particulièrement fournie) montre qu'il sacrifie à ses vertus tentaculaires.

Plan 3. Alors qu'elle va lancer la commande de Ben, la jeune fille est surprise par ce plan rapproché poitrine en train d'esquisser un regard en biais vers lui, qui trahit une certaine défiance.

Plan 4. S'élabore dans ce plan une stratégie à l'aide des travellings qui scandera la séquence jusqu'à son point d'orgue. Soit un gros plan de Ben souriant, visiblement en confiance : l'élargissement de l'espace par l'objectif qui recule nous montre que cette quiétude présumée s'inscrit dans un champ qui voit arriver un homme dont les gestes (vider les cendriers) dessinent la fonction (c'est le gérant). Lorsque le jeune malfaiteur lui commande des cigarettes et que l'homme traduit sa demande par des *Camel* (c'est-à-dire la marque de Ben, que tous les journaux ont mentionnée), on devine que c'est un étau qui enserre le jeune homme : avalisant ce fait, la caméra se rapproche alors de lui, en un travelling avant qui détaille toute sa méfiance.

Plans 5 à 10. Une dialectique à l'efficacité éprouvée se met en place dans ces plans qui voient alterner Ben et le (présumé) gérant, chacune des vues étant suppléée par un travelling avant (nanti, dans le cas du gérant, d'un léger mouvement latéral droite-gauche épousant sa trajectoire), lequel donne l'impression de vouloir "fouiller" les personnages. Ce mouvement va de pair avec l'augmentation du volume de la musique — un standard de *Soul* au titre ironique : *Cupid* (*Cupidon*), car il fait allusion aux regards échangés entre Ben et la jeune fille qui, dans un autre contexte, auraient pu exprimer un coup de foudre. Cela produit un effet emphatique, transcrivant l'intensité de la tension qui parcourt le personnage. De plus, l'effet de parallélisme insiste sur le dénuement constitutif de Ben, dans la mesure où si, derrière le gérant, se trouvent des étagères garnies, le jeune homme, par la focalisation outrée de l'objectif, apparaît seul dans son champ.

Plan 11. Retour sur la jeune fille, dans le même axe et la même grosseur que le **plan 3**. Des acteurs du drame qui va se jouer, on passe à ses témoins, afin d'en augmenter la portée spectaculaire.

Plan 12. Ce plan rapproché sur Théo, à l'extérieur, apparaît ici, d'une part, pour élargir la notion de témoin à une dimension symbolique (l'issue de la séquence *intra muros* ayant été supposée par Théo qui ne voulait pas que Ben sorte de la voiture), de l'autre, pour rappeler, très rapidement, par l'obscurité, à quel référent (générique et métaphorique) se rapporte le jeune truand.

Plan 13. C'est le climax proprement dit, puisqu'en plan rapproché, dans la même perspective que celle des **plans 5**, **7** et **9**, le gérant reçoit une balle en plein cœur et s'écroule.

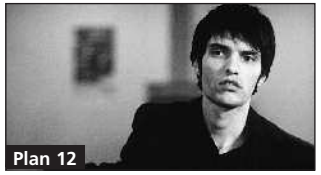
Plan 14. Logiquement, suit alors le plan de Ben en train de tirer.

Plan 8

Plan 9

Plan 10

Plan 11


Plan 12

Plan 13

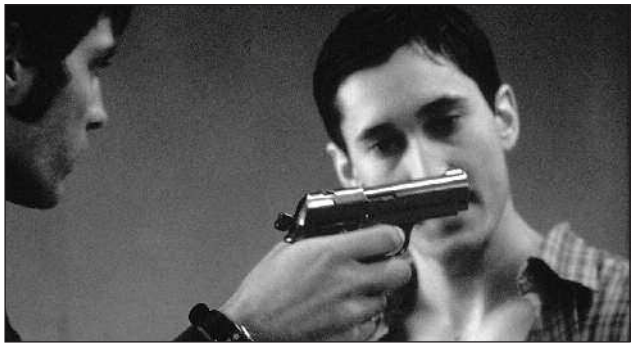
Plan 14

Du genre en général *et du film criminel en particulier*

Novela affirme, à chaque plan, son appartenance à un genre particulier, le film criminel. C'est son horizon, et tenter d'en ébaucher les limites est particulièrement éclairant quant à l'appréhension d'un terme omniprésent dans le paysage cinématographique.

Existe-t-il une matrice idéale ? Une charte ? Des préceptes ? Les formules du type "transcender les conventions du genre" n'ont aucune portée si on les profère pour reconduire le vieux mythe du créateur individuel terrassant l'hydre collective et poussiéreuse : en effet, c'est sous forme d'un croisement dynamique qu'il faut envisager ce rapport, en un processus perpétuellement mouvant. L'identité d'une catégorie d'œuvres données se bâtit par des alliances entre éléments thématiques et modaux : lorsque ces unions sont reconduites sur une série importante de films, elles s'imposent alors en codes, jusqu'à ce qu'une nouvelle coalition ne vienne en modifier le système. De fait, l'originalité d'un apport, qu'il soit imité ou pas, sert moins à enfoncer les portes de la norme générique qu'à les rebâtir, puisque cette dernière ne se conçoit que dans l'évolution, sous peine de se faner et de mourir.

Ce constat permet d'apposer sur un premier film un sceau déjà déterminé par la reconnaissance d'une configuration : une série de contenus (situations : un braquage, une planque, un règlement de comptes ; personnages : des malfaiteurs ; détails figuratifs et fonctionnels : revolver, cigarettes, nuit, ville) croise une suite de contenants (une luminosité faible ; un goût prononcé pour les filtres ; un cadrage resserré sur les corps et les visages ; une composition d'image qui privilégie le vide sur le plein), et c'est parce que leur conjonction évoque d'autres films, où on l'a déjà observée, que l'on peut classifier le produit qui en résulte.



Examinons cette singularité : c'est parce que les héros sont des malfrats, c'est-à-dire ceux qui commettent le méfait dont la présence est le germe du genre *film noir*, que l'on peut désigner ***Novela*** comme "film criminel" (par opposition au "film policier" qui, lui, se met du côté de ceux qui tentent d'élucider le délit). Epouser le point de vue des malfaiteurs — ici, voyous, mais également psychopathe (***Roberto Succo*** de Kahn [2001]) ou policier corrompu (***Bad Lieutenant*** de Ferrara [1993]) — implique d'encourir les reproches de complaisance, voire d'incitation au mal qui, depuis les frasques des *Gangster Movies* hollywoodiens des années 30, entourent les films ayant pour option de ne pas cadrer des représentants (institutionnels ou non) de la Loi. Cette adéquation est primordiale pour la constitution de cette spécificité générique qui a retenu, comme constante des circulations diverses qui l'ont vue muer (western, film de guerre, mélodrame se sont affiliés au film criminel), le motif de la fuite et de la traque, l'ostracisme séant à ceux qui ont fait de l'infraction un mode de représentation. Dans ces conditions, ***Novela*** se place dans un sillage, celui de Melville, de Giovanni ou de Michael Mann, qui se concentre sur l'enfermement, soit l'impossibilité du paramètre de la fugue. L'aliénation qui en résulte a pour effet de retrancher les héros de toute participation au monde et de jouer sur les seuls effets de l'impuissance, cette dernière allant de pair avec un éloge de l'efficacité fonctionnelle : la dextérité au tir de Montand dans ***Le cercle rouge*** (Melville, 1971), comme, du reste, la minutie avec laquelle De Niro prépare ses coups dans ***Heat*** (Mann, 1997), se développent au sein de décors d'un dénuement abyssal. Ce terrain connu, ontologiquement tragique, Anger l'ouvre par la parole et la musique, dont le contenu (des histoires de tatouage, de règlements de comptes, des réminiscences de l'ère *Soul*, musique de la *Blaxploitation* s'il en est) met le genre en perspective. Tarantino, dans ***Reservoir Dogs*** (1992) et ***Pulp Fiction*** (1994), avait déjà joué sur cet effet quand, après avoir introduit ses tueurs en costumes et lunettes noires, il leur donnait à tenir d'interminables dialogues portant sur des éléments dont la trivialité (Madonna, les hamburgers, les séries télévisées) s'avérait totalement représentative de l'archétype qui l'édictait. Ainsi, en complétant cette dimension sonore par une recherche de l'image-référence (voir *Critique du film*) capable de cristalliser leurs potentialités, le cinéaste installe ses deux criminels dans un univers de représentations. C'est par les possibles déviances du classicisme attendu (passant, entre autres, par l'utilisation d'une actrice, Bulle Ogier, dont le registre de jeu évoque un cinéma-vérité loufoque et authentique complètement en désaccord avec le déterminisme du genre) qu'est introduite cette nuance fondamentale entre la soumission aux règles et la volonté d'y échapper, entre le spectre et l'être. Cette inscription d'*images-se-sachant-images* est une donnée fondamentale de tout un cinéma moderne ; en ce sens, ***Novela*** s'insère dans un courant maniériste (travaillant sur un style pour en faire ressortir l'artifice), qui rappelle que les mouvements par lesquels le genre se restructure sont aussi des mouvements réfléchissants...

Redites

Il paraît impossible d'évoquer l'itinéraire de Ben sans faire référence aux hors-la-loi traqués dans les films noirs hollywoodiens, tels qu'ils apparaissent notamment dans ***Le Démon des armes*** (*Gun Crazy*, 1950) que regarde justement le reclus à la télévision. Si Cédric Anger rend en cette occasion un hommage insistant au film criminel, ses choix de mise en scène semblent condamner Ben à n'être qu'une pâle copie de modèles préexistants : aucune image du film de Joseph H. Lewis ne nous parvient ; seuls sont perceptibles des extraits de la bande son originale, en anglais, qui révèlent surtout la distance qui sépare le personnage de ***Novela*** des héros mythiques du cinéma américain. Les seules images télévisées aperçues par le spectateur sont finalement celles d'un dessin animé de Disney qui, contrairement au film noir, est présenté en version française. Tout se passe alors comme si Ben conservait l'inexpérience et la naïveté d'un personnage de cartoon ; le réalisateur, dans une note d'intention, ne décrit-il pas son personnage comme un « *petit homme* » qui « *a moins l'air d'un truand que d'un enfant qui montre les dents* » ? Pourtant, bien qu'il ne possède pas l'étoffe des (anti)héros, Ben parviendra à copier les figures mythiques du cinéma en reproduisant involontairement leur itinéraire tragique. Constatons que les passages du ***Démon des armes*** choisis sont ceux où le couple criminel paraît commenter la fin du court métrage de Cédric Anger. La séquence finale est ainsi programmée, tant pour Ben que pour le spectateur anglophone…

Bart : *That man in the cashier's cage didn't think I was on the level. For a minute I thought he was gonna call the cops.* [Cet homme derrière la caisse ne me trouvait pas très clair. Pendant une minute j'ai cru qu'il allait appeler les flics.]
Laurie : *Well ?* [Et alors ?]
Bart : *But you can't shoot a man just because he hesitates !* [Mais tu ne peux pas descendre un homme simplement parce qu'il hésite !]
Laurie : *Maybe not but you can sure scare him off like the hotel clerk !* [Peut-être pas, mais tu peux au moins l'effrayer pour qu'il nous fiche la paix, comme le réceptionniste de l'hôtel !]
Bart : *No, Laurie, I don't…* [Non, Laurie, je ne…]
Laurie : *Oh, Bart, you know something ?* [Oh, Bart, tu sais ?]
Bart : *What ?* [Quoi ?]
Laurie : *I love you…* [Je t'aime…]
[…]
Bart : *You were gonna kill that man…* [Tu allais tuer cet homme…]
Laurie : *He'd have killed us if he'd had the chance…* [C'est lui qui nous aurait tués, s'il avait pu…]

Caméo

On désigne généralement par *caméo* un rôle de figuration très court tenu par un personnage connu dont la présence furtive peut être interprétée par un commentateur averti comme un hommage, une signature ou une *private joke* du réalisateur du film. ***Novela*** nous propose en ce sens d'entrevoir un figurant dont la présence imposante est remarquable à plus d'un titre : derrière Ben, dans l'autobus, deux plans nous montrent un homme aux cheveux blancs lisant un journal. Un peu plus tard, un examen attentif de la carte postale découverte dans le placard de l'appartement révèle le nom du destinataire et livre ainsi au spectateur l'identité du figurant en question : il s'agit de Jean Douchet, célèbre critique, cinéaste et codirecteur des *Cahiers du cinéma* entre 1959 et 1963. Le texte de la carte fournit, quant à lui, l'occasion d'un clin d'œil supplémentaire puisqu'en faisant référence à la photographie des chutes mexicaines d'Agua Azul du recto, il propose implicitement un — double — jeu de mots sur le nom de son destinataire : « *Tu vois, il n'y a pas que la baignoire*-douche *de ta maison qui est* bouchée. *Je t'embrasse* ». La signature, enfin, mérite d'être déchiffrée, puisqu'il s'agit de celle de Cédric Anger ! Tout en revendiquant la paternité de son film à l'intérieur de celui-ci (en entrant dans la fiction, comme Hitchcock, mais sous la forme minimale du caméo qu'est le paraphe), le réalisateur proclame ainsi sa filiation à l'égard d'une figure tutélaire, ce que vient réaffirmer un ultime indice : l'adresse supposée du destinataire de la carte est précisément celle de l'appartement du cinéaste au moment du tournage du film…

Lettres

Malgré l'importance des références cinématographiques, nous devons remarquer que le film affiche d'emblée sa littérarité. Le titre choisi va en ce sens, même s'il demeure quelque peu mystérieux ; l'orthographe *novela* appartient en effet à la langue espagnole, tandis que la définition rapportée par le réalisateur lui-même (qui évoque plutôt les textes policiers publiés en feuilletons dans des magazines populaires) renvoie au monde anglo-saxon ; de fait, la *novella* est bel et bien en Angleterre et aux Etats-Unis un genre intermédiaire entre la nouvelle (*short story*) et le roman (*novel*). Longue nouvelle ou court roman ? La question n'est pas sans importance pour le film de Cédric Anger qui possède à la fois des caractéristiques du long et du court métrage.

La citation littéraire qui figure en épigraphe et annonce l'issue tragique (« *Oh, le mauvais air, cet air calciné, humide de sang* ») entretient elle aussi la confusion puisqu'elle est tirée d'un roman : *Billy Bathgate* a été publié par l'auteur américain Edgar Lawrence Doctorow en 1989. L'écrivain, né en 1931 à New York, a connu depuis les années 70 de nombreux succès d'édition, au point que plusieurs de ses romans ont été adaptés au cinéma. *The Book of Daniel* (1971) est ainsi devenu ***Daniel*** pour Sidney Lumet en 1983, tandis que ***Ragtime*** (1975) a gardé son titre chez Milos Forman en 1981 ; il en va de même pour ***Billy Bathgate*** qui est sorti dans les salles en 1991 sous la signature de Robert Benton (coscénariste de ***Bonnie and Clyde*** d'Arthur Penn). Doctorow est considéré comme un spécialiste du "roman d'atmosphère", dénomination qui permet avant tout de souligner l'éclectisme de l'œuvre et l'habileté d'un auteur virtuose, capable de mettre son talent au service de tous les genres et de tous les styles. *Billy Bathgate* constitue ainsi une incursion particulièrement réussie dans le *gangster novel*. Le héros éponyme raconte son histoire à la première personne, décrivant sa vie d'apprenti truand des années 30 et sa fascination pour le mafieux Dutch Schultz. Billy est davantage un témoin (voire un voyeur) de la violence qui l'environne qu'un acteur de celle-ci. Sa vie, où tout est concours de circonstances, n'en sera pourtant pas moins marquée par la fatalité.

PIERRE ALFERI

INTERMITTENT

Au fond, il n'y a rien.
Où y aurait-il de la poussière ?

SHENHUI

Quel était son emploi ? Il s'était rendu par ses propres moyens dans une ville peu hospitalière : à vélo. Il avait égaré, comme souvent, ses bagages. Il avait écouté sans y comprendre rien les précisions d'un directeur des recherches humaines des pompes à essence T*** concernant les aires d'autoroute et une certaine *balance faussée*. Il avait attendu des heures à la réception de l'hôtel Formule 1 attenant à la cafétéria qu'on lui indique la cabine du gérant, la sienne désormais. Bien sûr on l'avait rayé par erreur du registre. Il avait erré dans les couloirs et les cages d'escalier, pour enfin trouver la cabine occupée par un couple imitant, le livre ouvert à son chevet, les diagrammes d'un sexologue. Les amants avaient remballé leurs membres et leurs affaires, déguerpi en moins de deux. Mais il ne savait toujours pas bien ce qu'on attendait de lui.

Il éteignit le plafonnier et alluma une cigarette. La chambre n'était plus qu'une briquette de silence, un sarcophage. Les charmes de l'inconnu, ternis par une vie de stages et d'intérim, ne le firent pas sortir avant la nuit. Il se remémora les grands moments de sa carrière de sous-fifre, en commençant par ses débuts dans l'hôtellerie restauration. Gavé de riz cantonnais dans une arrière-salle, il se demandait comment payer. Le chef lui avait tendu serviette et tablier, propulsé vers la salle dans un bruit de portes battantes. Un couple se présente, il lui demande combien ils sont, ils ignorent la question inepte, il s'essouffle à les suivre. Quand il leur propose la carte le rouge aux joues ils l'ont lue, quand il prend leur commande elle est parvenue aux cuisines, quand il sert le hors-d'œuvre ils en sont au dessert. Le garçon fantôme qui l'a précédé sera embauché à sa place.

Souvenir plus cuisant encore, celui de ses premières responsabilités. Il était parvenu à se faire embaucher dans une déchetterie. On triait les bouteilles et retraitait le verre, une science qui lui plut d'autant plus qu'il n'en avait aucune notion. Son poste était devant un tapis roulant de quelques mètres, au-dessus d'un container. On avait insisté en le lui assignant : il serait seul en charge de ce rouleau, *son* rouleau. Les bouteilles, glissant d'un toboggan cylindrique en pente douce, atterrissaient debout sur le tapis, où elles progressaient par à-coups jusqu'au bout. Là, elles basculaient dans le vide et allaient se fracasser au fond du container. Il devait suivre leur progression, assis sur une sorte de plongeoir.

Souvent, l'une des bouteilles vacillait en route. Il crut que sa mission était de veiller à ce qu'elles ne tombent pas prématurément. Leur équilibre délicat obligeait à les suivre toutes des yeux en même temps, sans pouvoir dire laquelle risquait de choir la première. « Balès, pensa-t-il. » Car toutes les bouteilles hésitaient. Certaines arrivaient chancelantes puis se stabilisaient, d'autres arrivaient bien droites, puis le déplacement du rouleau les faisait chanceler. Ce fut d'abord une hécatombe.

Au bout d'une heure, il s'en sortait presque sans dégâts ; il n'était pas peu fier. Alors il s'avisa que les bouteilles qui avaient trompé sa vigilance allaient de toute façon rejoindre leurs consœurs et mêler leurs tessons aux leurs. Pourquoi intervenir ? Ce fut le début d'une contemplation douce, qui emplissait de paix, malgré le fracas infernal, son âme toujours facilement satisfaite. Une main sur chaque genou, il se sentit réconcilié avec sa tâche, avec l'humanité, avec le cours des choses.

Un mirage impétueux secoua sa torpeur. Sur le verre d'une bouteille, à moins que ce ne fût dessous, il crut apercevoir un visage grimaçant, une tête bringuebalée comme si elle heurtait la paroi. Mais les traits en étaient fuyants. Puis ce furent des lettres enflées comme sur un ballon, des mots qui s'éloignaient vides de sens. Notre héros était adaptable. Il en prit son parti.

Est-ce au bout d'une heure ou d'un an qu'il reconnut l'un des visages, puis juste derrière un autre, encore un autre, encore un autre ? C'étaient ses ancêtres, ses pairs, c'étaient sa fiancée et ses amis, c'était lui-même, qui ne paraissait pas voir notre héros plus que les autres. Un temps si long

était passé sans que rien ne se passe, et voilà qu'ils débarquaient à la chaîne, comme vos valises sur le tapis roulant de l'aéroport. Trop tard pour empêcher toutes ces bouteilles de flancher avant le bout du rouleau. Et, du fond de son angoisse, au fond du container, notre héros voyait que c'eût été vain.

Une déflagration mate, suivie d'une chute, redéflagration, rechute, quatre ou cinq fois, l'arrachèrent à ses démons. Il entrouvrit la porte de sa cabine. Les couloirs de l'hôtel étaient maintenant plongés dans l'obscurité. Il buta sur le corps recroquevillé d'une femme de chambre. Un autre un peu plus loin, serrant contre son cœur un coin de moquette retourné. Sur les marches un troisième. Au cinquième constat de décès, il se trouvait dans le snack-bar où régnait la panique. Un ado ricanant, couvert par ses deux sbires — un grand nerveux, une blonde aux gestes de somnambule —, tirait avec un pistolet muni d'un silencieux sur tout ce qui bougeait. Notre héros eut l'instinct des bêtes, il se laissa glisser le long d'un mur et fit le cadavre. Il le fit à la perfection. Le fou bondissait en tous sens, cherchant une victime encore fraîche, et sa fureur montait. Notre héros, les yeux mi-clos, n'en menait pas large. Enfin le tueur se rabattit, Dieu sait pourquoi, sur lui ; tira, le manqua, retira, son chargeur était vide. Puis il se contenta de faire mine tour à tour de le croire mort et vivant, de le menacer, le tabasser, le tourmenter en éructant, en riant, en sautillant. Notre héros ne tenait plus son rôle sans mal.

Dans sa détresse il eut une illumination. « C'est un film. Un film entièrement tourné en caméra subjective du point de vue des torturés. Comment n'y a-t-on pas pensé plus tôt ? » Ah, il était réussi, il n'avait jamais eu si peur. Mais il allait déjà mieux et s'efforçait de voir l'écran, rien que l'écran. « Voilà donc mon nouvel emploi : officiellement gérant de station-service, en fait caméra subjective pour film d'épouvante. Il faut bien vivre. » Ce n'était pas son premier rôle, il n'avait qu'à improviser. La place du mort, il connaissait. Il avait composé des cadavres ambulants de tous âges et toutes conditions, dont le seul point commun était la durée de vie inférieure à une scène, soit une journée horaire de travail maximum, mieux que rien pour les Assedic. Mais c'était le premier qui fût un premier rôle. Le film qu'on voyait par ses yeux, ses yeux à lui enfin, dépendait de sa propre survie. Par ses yeux ? Et pourquoi pas ? Il supposa qu'une caméra espion le marquait comme un drone. L'histoire, s'il en était le centre assailli, devait s'achever sans l'achever. On n'en prenait pas le chemin, et c'était éprouvant tout de même de subir ce jeune forcené, dont la verve sadique semblait inépuisable. Mais notre héros n'avait rien contre le scénario, qu'il trouvait plutôt prometteur, original dans son principe quoiqu'un peu tiré en longueur au filmage.

Il sentit qu'il serait sauf tant qu'il n'hésitait pas. Tant qu'il restait empreint du sérieux des victimes ou de celui des clowns, tant qu'il ne trahissait aucun vague, il défierait les projectiles. La tension tenait moins aux singeries de son bourreau qu'à l'exigence d'une présence entière et constante. Une seconde d'abandon au sentiment de rêve qui allait croissant, et le pire pouvait arriver. Il ne serait plus alors sous la protection du tournage, et l'acteur n'étant plus acteur, qui avait l'air bien fou, tirerait sans doute à balles réelles. Il s'agissait donc de faire le mort avec zèle, sans faiblir, les yeux grand ouverts, jusqu'au bout, à la trêve, au « coupez ! » crié par un mégaphone.

Il entrouvrit les yeux. Le tueur et ses complices tournaient les leurs ailleurs, il en profita pour évaluer la situation. Il semblait le seul survivant. Au-delà des pieds tordus et autres mains crispées ponctuant les rayons *Hygiène* et *Confiseries*, les seuls membres valides étaient les quatre jambes des guetteurs, bien écartées derrière la baie vitrée. Arme au poing, la femme avait les yeux mi-clos, et l'homme, exorbités face au carnage. Il y avait aussi, à deux mètres à peine, les bras du meurtrier indemne, qui semblaient pourtant pris de convulsions, entraînaient le reste du corps dans une gigue sans fin, moulinets et trépignements. Tiens, il y avait une fille au comptoir, on n'avait pas pris le temps de la lui présenter avant de faire la scène. Jolie fille, en livrée, mais dont il ignorait le rôle. Le fou semblait d'ailleurs ne plus la voir, voilà qu'il revenait vers lui, toujours vers lui, son favori.

Face à face, tête à tête, notre héros fit le point sur son assassin. Il y parvint d'autant plus mal qu'il reprenait la pose du mort, regard vitreux. Pour la première fois peut-être, c'est le sort qu'il voyait entre ses propres mains, il le distinguait même entre le marteau et l'enclume. Sa volonté de tenir son rang repoussait au coup par coup, à chaque instant, le destin qui se profilait en forme de canon scié, mais son âme rêveuse l'accueillait, l'épousait insensiblement. Le prenaient tour à tour l'hésitation de la proie et celle du chasseur. Car il exerçait par les yeux, contre toute apparence, un pouvoir de vie et de mort. En provoquant le fou d'un coup d'œil vif, d'un geste brusque ou ambigu, et même en ne le provoquant pas, en jouant le jeu, il déciderait de l'issue.

D'autres à sa place auraient fait porter le chapeau à la serveuse. L'auraient blâmée, en la voyant tenter le tueur, d'avoir précipité la catastrophe. Dans ce genre d'histoire, la fille est l'agent de la chute, dont l'homme au pistolet n'est que l'instrument. Il aurait même pu accuser cette innocente de complicité, voire d'incitation. Comment être sûr qu'elle n'était pas une lady Macbeth de cafètes ou une pompiste fatale ? Il aurait pu aussi se servir d'elle pour se couvrir, la pousser à danser au son du juke-box jusqu'à l'arrivée de la police. À d'autres. Il savait qu'il était au fond le seul en cause. En ces instants comme jamais il pouvait produire un changement, un événement, et un brutal, définitif. Chance et danger plus proches que l'arme brandie sous son nez, ce pouvoir l'attirait. Quel poids qu'une volonté soudain souveraine, surplombant secrètement le cours des choses ? Suffit-il à faire basculer ?

Il temporisa. Hésita, balança. Incertitude, ô mes délices. Se demanda qui décidait, pourquoi le choix de la victime et témoin principal s'était porté sur lui. Un gérant de station, un passant, un nouveau, un n'importe quidam, on l'avait choisi quelconque. Ce n'était pas une réponse.

Pourquoi l'avait-on mis, lui entre tous, à la pire place ? Ayant l'esprit de l'escalier, il s'en souvint seulement maintenant : « La balance de la justice est faussée. » Il fronça les sourcils. Heureusement, on ne l'avait pas vu.

À présent plus personne ne bouge. Comme il a figé ses iris quand ils étaient encore braqués sur le bras de la mort, notre héros a maintenant pour seul horizon un canon scié fumant dans la station-service qu'il gère depuis une heure à peine. Ça dure et il s'ennuierait presque, et il dégusterait ce moment de suspens, le silence et le jour qui point, s'il n'avait l'air blafard des jours d'exécution. Il s'épuise à respirer sans changer de volume, se concentre sur la culasse pour freiner ou dévier les balles. Concentration sur le viseur, concentration sur la gâchette, il pourrait télépatirer, il peut donc télébloquer, télégriper le mécanisme. Concentration dans un moment, un atome de moment, une diode, oui-non. Recentrement, tout détour peut être fatal. Pensons à la concentration, pense-t-il, pensons à ces moments où hésiter vous tue.

Il tâcha de tarir ses souvenirs en remontant vite leur courant. Remonta en hors-bord. Revit même sa naissance, mais trop tard pour freiner, la manqua, stoppa peu avant. Il va naître, il est prêt, son genou et ses doigts touchent à peine le sol, il relève la tête, le coup part, il s'élance, non, il a enfreint sans le savoir le règlement, il se remet en position, on recommence. Ce flash-back explique bien des choses. Après la délivrance, notre héros n'en avait pas fini avec les faux départs. L'avait-on laissé sortir par dérogation ? Le fait est que toujours, à six mois, à cinq ans, à douze, il était à deux doigts de la vie. Il allait l'atteindre certainement quand s'interposait une fenêtre.

Il se revit très entouré, mais toujours d'inconnus ou presque. La fête bat son plein, puis c'est l'heure des slows. Lumière et musique baissent, elles remontent — qui joue avec les manettes ? Des visages sympathiques paraissent, ils disparaissent, rien n'a de poids. Quand il trouve le courage d'engager la conversation c'est le temps qui lui manque, ou qui stagne au contraire, embrume les yeux du vis-à-vis, on lui répond évasivement, bientôt on s'excusera. Il y a bien les amis, toujours grimés, hélas, pour lui échapper. Ce handicap est sans remède. « Le boson de Higgs, comprend-il, il me manque le boson de Higgs. » N'empêche qu'il va répétant d'un groupe à l'autre : « Charmante soirée. » Il plisse les yeux et sourit extrêmement. Pour rentrer il hélera sans fin des taxis qui s'allument et s'éteignent sans fin dans la nuit.

Il s'est longtemps cru seul exclu. Suffirait-il de se téléporter dans le corps d'un autre pour contourner l'obstacle ? Qu'à cela ne tienne. Mais l'intérieur de ses semblables le répugnait. Il leur préférait objets utiles et bêtes fouisseuses. Un jour, le transport était en bonne voie, le fluide chauffé à blanc, il se sentit devenir cafetière, devenir taupe, releva la tête, le coup partit, il s'élança, non, claquement de disjoncteur, black-out, le voilà retombé en lui. À quelque chose malheur est bon : on pourra raconter sa vie, il pourra faire l'acteur.

N'y pensons pas, pense-t-il. Ne pensons pas à ces moments de vigilance obligée, de concentration impossible, d'hésitation, de distraction mortelle. Ne pensons pas à hésiter, y penser c'est déjà le faire, pensésiter, voilà c'est dit, tu as perdu. Et en effet notre héros s'oublie, se laisse bercer par une réplique. Ses yeux, lâchant ceux du tireur, se perdent. « *You don't kill a man because he hesitates* », « on ne tue pas quelqu'un sous prétexte qu'il hésite », n'est-ce pas ? Mais il hésite trop bien, avec trop de conviction. Il s'abandonne trop facilement, il est trop intimement ce personnage qui balance entre fuite et présence. Il donne tellement de soi au réal invisible qu'il va crever l'écran, c'est sûr. Tout le monde le voit, ne voit que lui, ne voit que ça. Quant au tueur, il va se voir dans l'obligation de tirer, pour sauver la face et la scène.

Ce ne sont pas ces deux pieds posés comme deux chaussures. Ce ne sont pas les objets de plus en plus nombreux dans la cafétéria, qu'aucune main ne soulève pour les poser ailleurs. Ce n'est pas la poussière. Ce n'est pas le plein cadre, le plan fixe, la musique pathétique. Ce ne sont pas même les quelques spectateurs, là-bas, qui s'arrachent à leur siège, l'un se mouchant, l'autre bâillant, le troisième se frottant un œil, tandis que le quatrième (le tondu ?) s'enfonce un bonnet sur la tête. C'est cette forte lumière, si réelle qu'elle est plus pour les choses que pour les yeux. C'est cette lumière rallumée qui fait comprendre à notre héros que son heure est venue.

Il meurt donc.

Il entre. L'accueille un barbu du genre Grec dans la force de l'âge, qui entonne un discours de réception. « Oh toi qui sus…, etc. » Une figure de rhétorique le frappe : « Vivant tu étais proche des morts (sous-entendu : par tes absences, ton attention sans endurance, ta langueur schizoïde) : mort tu seras proche des vivants. » Le voilà séduit ; il piaffe d'impatience. Ici, songe-t-il, n'avoir qu'à demi existé devient un privilège et me vaut une demi-vie éternelle en complément de la première. Il se voit déjà hanter la station-service et tous les lieux où il ne fit que passer, les gens qui ne l'ont qu'entrevu. Même l'ami qui le taquine en s'arrachant une joue comme la branchie d'un poisson cuit ne parvient pas à l'inquiéter. « Vive cette sinécure, déclare-t-il, j'arrive ! » Et, dans son enthousiasme, il allume une cigarette. « Au fait, on peut fumer, chez vous ? — Pas plus fumer, lui répond le vieux beau, qu'autre chose. »

Formes *brèves*

Inspiré de *Novela***, *Intermittent* déjoue les attentes d'une adaptation littéraire du court métrage pour mieux élaborer une œuvre originale, où la réécriture du film se réalise moins sur le plan thématique que sur le plan formel. La nouvelle permet, dès lors, non seulement de comparer les stratégies du récit bref en littérature et au cinéma, mais aussi d'explorer la rencontre entre poétique du texte et poétique du film au sein même d'une œuvre littéraire.**

Le texte de Pierre Alferi n'est pas une novélisation du film de Cédric Anger. C'est pourquoi, si l'on doit bien envisager *Intermittent* comme résultant d'une lecture de ***Novela***, il faut sans doute considérer prudemment le court métrage à la fois comme un hypotexte[1] et comme un *prétexte* : il s'agit aussi bien d'un récit-matrice où s'origine la fiction littéraire que d'une référence-leurre permettant de dissimuler, pour partie, les enjeux véritables de l'écriture d'Alferi. La relation entre les deux œuvres s'établit, en effet, *sans réelle solution de continuité*, ou, plus exactement, elle repose sur un déni apparent de cette continuité possible : ni reprise, ni transposition, ni continuation, ni variation sur un genre (le film noir/la nouvelle noire) ou sur un thème précis (le gangster traqué), le récit écrit présente un tel jeu d'inversions des propositions du récit filmique (à commencer par l'inversion des points de vue) que les traces de la réécriture qu'il opère s'en trouvent quasiment *effacées*. Un lecteur qui découvrirait le court métrage et la nouvelle séparément aurait ainsi bien du mal à rétablir leur lien — ce qui ne veut évidemment pas dire pour autant qu'il n'existe pas : il concerne simplement moins le sujet d'*Intermittent* que sa structure.

STRATÉGIES NARRATIVES DE LA FORME COURTE

Novela et *Intermittent*, en raison de leur brièveté même, peuvent être comparés sur le plan de la structuration du récit, du traitement de la temporalité et de l'espace, ou encore de la constitution des personnages, la nouvelle et le court métrage témoignant d'un même travail de concentration des effets, d'une même attention portée par leurs auteurs à l'efficacité du moindre élément narratif.

Ainsi, le resserrement de la forme courte l'oriente vers la valorisation d'un événement unique et central, préparé par l'ensemble des situations précédemment exposées dans le récit : ici, il s'agit, dans les deux cas, de la scène de la station-service, que le nouvelliste emprunte d'ailleurs au cinéaste. Le récit tout entier est alors tendu vers son dénouement ; nul développement, nulle digression, nulle anecdote ne viennent l'en détourner. A travers la multiplication des jeux d'écho et des effets d'anticipation, le film et le texte sont ainsi placés sous le signe de la *répétition* : répétition des scènes de repas dans ***Novela***, par exemple, au cours desquelles Ben est toujours privé d'une part de sa nourriture, ce qui annonce la faim dévorante qui le conduira à l'intérieur de la station-service et à la confrontation avec le gérant ; répétition, dans *Intermittent*, des échecs professionnels du personnage principal, essentiellement dus à cette distraction maladive qui lui sera fatale face au tueur (« *La tension tenait moins aux singeries de son bourreau qu'à l'exigence d'une présence entière et constante. Une seconde d'abandon au sentiment de rêve qui allait croissant, et le pire pouvait arriver* »). C'est la raison pour laquelle, si la structure du court métrage est linéaire (les séquences se succèdent dans un ordre chronologique), tandis que celle de la nouvelle est "inversée" (l'écrivain introduit plusieurs analepses), les deux récits n'en élaborent pas moins des temporalités similaires : ils se présentent comme des montages de fragments de vie de leurs personnages principaux, tantôt prélevés sur une durée de quelques jours, tantôt à l'échelle d'une vie entière, chaque nouveau moment représenté se révélant comme une reprise du précédent, une variation à partir d'un état identique et apparemment immuable. Ce temps fragmenté et cyclique souligne ainsi la monotonie du quotidien des protagonistes, l'ennui qui en découle et, par conséquent, leur frustration.

Cette dernière constitue le point commun le plus évident entre le héros de ***Novela*** et celui d'*Intermittent*, leurs traitements faisant, du reste, l'économie de véritables développements psychologiques. Une caractérisation aussi sommaire, volontairement lacunaire — l'un est défini par son imitation des archétypes du film noir[2], l'autre n'existe qu'à travers son statut professionnel (ce que souligne le titre de la nouvelle) — en fait des figures exemplaires de la crise du personnage, souvent mise en scène dans les récits brefs. Entre l'omniprésence de leurs points de vue et leur absence relative de profondeur, entre la performance de leurs rôles dans la fiction et la vacuité de leurs activités, ils étendent finalement leurs ombres sur l'intégralité du récit,

tout en apparaissant eux-mêmes comme des êtres plus ou moins évanescents et incertains. La focalisation interne, telle qu'elle est utilisée par le cinéaste et par l'écrivain, participe directement de cette impression[3] : loin de nous faire accéder à l'intériorité des personnages pour en faciliter la compréhension, elle provoque un déplacement de ses limites, une dissolution de la distinction entre intériorité et extériorité, c'est-à-dire une contamination de l'espace-temps diégétique par la subjectivité

des protagonistes — de sorte qu'elle instaure une vision partielle du monde, à la fois déficiente et d'autant plus intense sur le plan dramatique. Cela explique sans doute que Cédric Anger réussisse à nous faire partager le sentiment d'un ralentissement du temps éprouvé par Ben, en utilisant une figure propice, au contraire, à l'accélération du récit : les différentes ellipses qui séparent les séquences d'appartement mettent en effet l'accent sur la réitération de gestes (regarder à travers la fenêtre, s'allonger, ouvrir la porte à son complice) qui, exécutés machinalement dans un espace confiné — et donc propre à traduire la claustrophobie du héros —, nous font éprouver avec lui son angoisse croissante. Dans le même ordre d'idées, les divagations de l'intermittent de Pierre Alferi finissent par rendre tout à fait indissociables ses projections fantasmatiques (l'hypothèse d'un film en caméra subjective) et la réalité diégétique (le carnage dans la station-service).

Quant aux autres protagonistes, leur description découle de notations succinctes, reprises d'une œuvre à l'autre : le complice nerveux, la « *blonde aux gestes de somnambule* », la serveuse assimilée ironiquement à la figure de la femme fatale. Et, outre ces quelques traits distinctifs — il faudrait d'ailleurs nuancer cette lecture en ce qui concerne le rôle de Théo dans ***Novela*** —, ils sont essentiellement réduits à leurs fonctions d'adjuvants ou d'opposants, concourant ainsi à l'efficacité narrative.

RÉCITS EN MIROIR

L'intensité dramatique des deux récits résulte également des effets de gradation qui caractérisent leurs structures répétitives, les personnages semblant condamnés à renouveler sans cesse les mêmes erreurs, mais avec des conséquences toujours aggravées, au point que le dénouement de ***Novela*** ne peut que rejouer, en l'amplifiant, sa situation initiale : Ben doit s'enfermer encore dans l'appartement pour échapper à la police et y "expier" un nouveau crime. Le sentiment de fatalité est donc ici intimement lié à la composition du récit, autant qu'au genre auquel il appartient (le film noir). Le fatum n'est d'ailleurs pas absent de la nouvelle, dont deux analepses préfigurent, sur un mode mineur, le coup de feu mortel pour le héros, mais aussi sa "résurrection" finale — soit en dépeignant le "souvenir" de sa naissance :

Il va naître, il est prêt, son genou et ses doigts touchent à peine le sol, il relève la tête, le coup part, il s'élance, non, il a enfreint sans le savoir le règlement, il se remet en position, on recommence. Ce flash-back explique bien des choses. Après la délivrance, notre héros n'en avait pas fini avec les faux départs.

soit en décrivant ses espoirs de réification ou de métempsycose :

[…] *il se sentit devenir cafetière, devenir taupe, releva la tête, le coup partit, il s'élança, non, claquement de disjoncteur, black-out, le voilà retombé en lui*.

Tandis que la notion de flash-back souligne le caractère visuel de ces "réminiscences", la figure du faux départ permet de revendiquer explicitement leur valeur de présages, tout en combinant déjà le motif du coup de feu et celui de l'hésitation (l'idée de l'élan interrompu), qu'on retrouvera associés à la fin du texte :

Ne pensons pas à hésiter, y penser c'est déjà le faire, pensésiter, voilà c'est dit, tu as perdu. Et en effet notre héros s'oublie, se laisse bercer par une réplique. Ses yeux, lâchant ceux du tireur, se perdent. « You don't kill a man because he hesitates », « *on ne tue pas quelqu'un sous prétexte qu'il hésite* », *n'est-ce pas ? Mais il hésite trop bien, avec trop de conviction.* […] *Quant au tueur, il va se voir dans l'obligation de tirer, pour sauver la face et la scène.*

Il s'agit bien ici d'une même scène que le récit n'en finit pas de reproduire jusqu'à son point d'orgue, mais d'une façon d'autant plus troublante que cette réitération dépasse le seul cadre de la nouvelle : citation de citation, la phrase en anglais est reprise au court métrage de Cédric Anger, qui l'empruntait lui-même au ***Démon des armes***[4]. En remontant, à travers le dialogue du film de Joseph H. Lewis, aux sources d'inspiration de ***Novela***, *Intermittent* réussit à produire un commentaire relativement précis de son fonctionnement (la citation sert effectivement, dans le court métrage, à annoncer la séquence de la station-service) afin, certes, de mieux le dédoubler, mais aussi pour s'en différencier nettement : chez Anger, c'est le voyou qui bénéficiait de toute l'attention du spectateur, c'est lui qui semblait hésiter avant de tirer, alors qu'il s'agit, pour Alferi, de rendre l'hésitation à la victime et d'inverser la configuration de la séquence qu'il réécrit. La nouvelle délivre ainsi, en quelque sorte, le *contre-champ* du court métrage, à travers le point de vue du gérant :

Dans sa détresse il eut une illumination. « *C'est un film. Un film entièrement tourné en caméra subjective du point de vue des torturés. Comment n'y a-t-on pas pensé plus tôt ?* » *Ah, il était réussi, il n'avait jamais eu si peur.* […] *Le film qu'on voyait par ses yeux,*

ses yeux à lui enfin, dépendait de sa propre survie. Par ses yeux ? Et pourquoi pas ? Il supposa qu'une caméra espion le marquait comme un drone. L'histoire, s'il en était le centre assailli, devait s'achever sans l'achever.

On comprend mieux, dès lors, le tour de force que représente la proposition de *transformation* du nouvelliste : il tente d'explorer l'écriture littéraire dans les marges autant que dans le sillon de l'écriture cinématographique.

LE FILM DU TEXTE[5]

En thématisant la question du cinéma, tout comme en utilisant un vocabulaire technique

qui lui est propre (« *filmage* », « *faire le point* », « *plein cadre* », « *plan fixe* »), l'écrivain rend donc visible son projet esthétique, lequel consiste à instaurer dans son texte une poétique du regard. Cela passe d'abord par la constitution du personnage en voyeur, même malgré lui, lorsqu'il surprend, dans sa chambre d'hôtel, « *un couple imitant, le livre ouvert à son chevet, les diagrammes d'un sexologue* ». Mais c'est surtout l'épisode de la déchetterie qui délivre un indice notable de ce travail particulier sur le regard :

Un mirage impétueux secoua sa torpeur. Sur le verre d'une bouteille, à moins que ce ne fût dessous, il crut apercevoir un visage grimaçant, une tête bringuebalée comme si elle heurtait la paroi. Mais les traits étaient fuyants.

puis :

Est-ce au bout d'une heure ou d'un an qu'il reconnut l'un des visages, puis juste derrière un autre, encore un autre, encore un autre ? C'étaient ses ancêtres, ses pairs, c'étaient sa fiancée et ses amis, c'était lui-même, qui ne paraissait pas voir notre héros plus que les autres. Un temps si long était passé sans que rien ne se passe, et voilà qu'ils débarquaient à la chaîne, comme vos valises sur le tapis roulant de l'aéroport.

Comment ne pas reconnaître, à travers cette projection d'images mentales sur le verre des bouteilles, l'évocation de la projection cinématographique, d'autant que la comparaison avec le tapis roulant de l'aéroport rappelle indubitablement le défilement de la pellicule ? Ainsi, l'intermittent aura été "projecteur" avant de commencer une carrière de "caméra"… Voilà donc pourquoi son regard revêt une telle importance dans la nouvelle : tantôt spectateur et tantôt acteur de sa propre vie, à la fois écran sur lequel est projetée la fiction et filtre qui en déforme le contenu, il organise constamment la distribution des événements. Ce sont, par exemple, ses impressions qui provoquent ce qui s'apparente à un effet de "raccord" — d'un paragraphe à l'autre, mais aussi d'une époque à l'autre — entre la chute des bouteilles dans la déchetterie et celle des corps dans les couloirs de l'hôtel. Plus tard, il suffit qu'il ouvre ou qu'il ferme les yeux pour différer le coup de feu fatal, en introduisant une nouvelle analepse — instant de répit avant le retour au présent… Même dépendant de ce « *réal invisible* » qu'est le narrateur, un tel homme-cinéma, capable de voir au-delà de l'écran « *les quelques spectateurs, là-bas, qui s'arrachent à leur siège, l'un se mouchant, l'autre bâillant, le troisième se frottant un œil* », *dirige* nécessairement, par la seule force de son regard, tous les autres protagonistes, leurs décisions comme leurs gestes — mais aussi les lecteurs d'*Intermittent*. La narration est ainsi subordonnée à la perception visuelle d'un personnage qui, d'une certaine manière, refuse les données de la fiction à laquelle il prend part : un personnage dont le regard substitue à la diégèse *un monde qui s'accorde à ses désirs*…

L'inversion entre le court métrage et la nouvelle s'avère alors parfaite : tandis que Cédric Anger place son film sous l'égide d'une figure littéraire (Billy Bathgate), Pierre Alferi fait de son personnage principal une allégorie du cinéma.

Francisco Ferreira

1. Parmi les cinq types de relations *transtextuelles* (« *tout ce qui met* [un texte] *en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes* ») que Gérard Genette a définis, c'est bien ici l'hypertextualité qui nous intéresse : « *toute relation unissant un texte B (que j'appellerai* hypertexte*) à un texte A (que j'appellerai, bien sûr,* hypotexte*) sur lequel il se greffe d'une manière qui n'est pas celle du commentaire* ». Cf. Gérard Genette, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Seuil, collection "Points essais", 1982, pp. 7-14.
2. Cf. supra "Du genre en général et du film criminel en particulier", p. 8.
3. Rappelons, à la suite de François Jost, qu'il faut bien distinguer, au cinéma, ce qui relève de la focalisation (point de vue cognitif), de ce qui se rattache à l'ocularisation (point de vue visuel) ou à l'auricularisation (point d'écoute). Cf. André Gaudreault et François Jost, "Le point de vue" in *Le Récit cinématographique*, Nathan Université, collection "Cinéma", Paris, 1990, pp. 127-144.
4. La citation exacte est d'ailleurs : « *But you can't shoot a man just because he hesitates !* » Cf. supra "Redites", p. 9.
5. Nous empruntons ce titre à Marie-Claire Ropars-Wuilleumier : *Ecraniques. Le film du texte*, Presses Universitaires de Lille, collection "Problématiques", 1990.

Bibliographie

Guy Astic (dir.), *La nouvelle. Guide de l'enseignant 2001-2002*, Librio, Paris, 2001.

Jeanne-Marie Clerc, *Littérature et cinéma*, Nathan Université, collection "Cinéma", Paris, 1993.

André Gardies, *Le récit filmique*, Hachette, collection "Contours littéraires", Paris, 1993.

Thierry Ozwald, *La nouvelle*, Hachette, collection "Contours littéraires", Paris, 1996.

Francis Vanoye, *Récit écrit, récit filmique*, Nathan Université, collection "Cinéma", Paris, 1989.

Maintenant

d'Inès Rabadan

par Francisco Ferreira

Else est captive. Elle n'a pas de maison et n'est pas mariée. Elle n'est responsable de personne. Mais, d'une certaine manière, elle l'ignore. Elle est engluée dans un "piège relationnel", prisonnière de son entourage : son fiancé, obsédé par le désir d'acquérir une villa ; sa mère, aussi prompte à la nourrir de "tartines" qu'à récupérer son salaire ; la chef de la fabrique de poupées où elle travaille, faussement attentionnée ; et même le pompiste de la station-service proche de son appartement, qui lui siffle son admiration à chacun de ses passages… Ce piège, un narrateur en explique le mécanisme à travers l'exemple d'un jeu logique : il s'agit de relier d'un trait ininterrompu, par quatre lignes, neufs points alignés trois par trois et formant un carré. La solution, pour le joueur, consiste à sortir du carré — pour Else, à sortir du cadre (professionnel, familial, affectif et même filmique) qui l'enserre. Elle s'y résout enfin, après une troublante prise de conscience, en provoquant effrontément ses proches. Elle tente aussi de rencontrer le pompiste charmeur, mais celui-ci vient de s'envoler pour les Bahamas… Peu importe, Else est désormais libre : elle n'a pas de maison, elle n'est pas mariée, elle n'est responsable de personne. Et elle le sait. Mieux, elle le crie, les bras tendus vers le ciel.

La réalisatrice

Née en 1967 à Namur, licenciée en Philosophie et Lettres (Université Libre de Bruxelles), Inès Rabadan entre, en 1989, à l'Institut des Arts de Diffusion (Louvain-la-Neuve), où elle rencontre Denis Delcampe (le producteur de ***Maintenant***) et obtient son diplôme de réalisation cinéma-télévision. Après la mise en scène d'une courte fiction auto-produite (***Une tache blanche sur l'image***, 1993) et d'une publicité (***Fonds d'amorçage***, 1994), elle réalise deux courts métrages, ***Vacance*** (1995) puis ***Surveiller les tortues*** (1998), dont le titre est inspiré par un texte de Jean Paulhan. Ce dernier film, primé dans de nombreux festivals, décrit l'abandon au farniente de deux ouvriers, renvoyés d'une usine de poissons surgelés, qui passent des vacances dans une somptueuse villa en échange de son entretien et de la surveillance de quatre tortues. A travers certains de ses thèmes (l'usine, le refus des conventions asservissant l'individu), de ses motifs (les animaux) et de ses orientations (l'intérêt pour les situations insolites, parfois à la limite du fantastique), ***Maintenant*** s'inscrit dans la continuité de ***Surveiller les tortues***, mais il n'en témoigne pas moins de nouvelles expérimentations, tant sur le plan narratif que sur le plan formel.

Inès Rabadan a également réalisé plusieurs films en vidéo, dont ***Belgique, terre d'Islam*** (reportage pour la RTBF, 1996), ***Le Jour du soleil*** (lettre vidéo, 1998), ***Si j'avais dix doigts*** (film-poème, 1999) et ***L'Atelier*** (documentaire, 2001). Elle prépare actuellement un long métrage, co-écrit avec Laurent Brandenbourger : ***Bel Horizon*** raconte les mésaventures de personnages s'installant, à la campagne, dans une pension de famille prise par erreur pour un hôtel 4 étoiles.

FICHE TECHNIQUE

Production & distribution Need Production, Denis Delcampe / **Scénario** Inès Rabadan / **Image** Philip Van Volsem / **Son** Griet Van Reeth, Fred Meert / **Montage** Damien Keyeux, Inès Rabadan / **Interprétation** Nathalie Richard, Jean-Luc Couchard, Christian Crahay, Nicolas Sers, Valérie Le Maître, Nicole Colhat.

France/Belgique, 2001, 35mm, 1/1,85, couleurs, dolby SR, 18 minutes, visa dérogation autorisation Ministère de la Culture.

Petit "lexique" illustré d'*Inès Rabadan*[1]

Couleurs : Je pense que les couleurs sont en partie générées par le lieu du tournage et les éléments qui s'y trouvent. Ici, c'est assez évident : nous avons filmé une fabrique de poupées, et le rose comme le bleu ciel de ces poupées ont généré le code de couleurs propre au film. De même, le rouge est lié à la pompe à essence. Cette couleur devait être exclue du reste du film pour que, dans la scène finale, où Else rencontre l'homme de la pompe, on puisse donner à ce lieu une ambiance particulière : quelque chose d'un peu plus solaire, tout en gardant des lumières très plates…

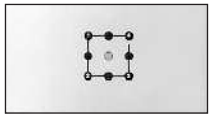
Décoration : Ma consigne pour la décoration de la chambre d'Else était : tout ce qu'on peut enlever, on l'enlève, et on fait des choix de couleurs, c'est tout ; on garde le moins de choses possibles, on va à la limite de la vraisemblance par rapport à ça ; il ne faut rien ajouter, ne surtout pas fabriquer de fausse chambre.

Surimpression : Pour la scène du dédoublement, j'avais imaginé que feraient retour, en surimpression, comme s'ils affleuraient, des moments, des gestes liés aux autres personnages. Et, finalement, je n'ai gardé que les plans des yeux de poupées et celui où l'on voit Else à l'usine. Je me suis rendue compte qu'il n'y avait que ça qui était vraiment évocateur : l'apparition d'autres plans était parfois très satisfaisante esthétiquement, mais elle ne faisait pas vraiment sens. C'était plus intéressant, en fait, de monter quelque chose de plus abstrait sur le regard, sur l'identité possible avec la poupée, quelque chose qui entraînait le personnage dans une espèce d'ailleurs, dans un état second, et qui entraînait aussi le film dans une espèce d'état second.

Générique de début : Je ne sais pas pourquoi j'ai une sorte d'aversion pour les génériques de début. Ni dans mon court métrage précédent, ni dans celui-ci, je n'ai pu me résoudre à en mettre un. Peut-être que je n'aime pas le côté cérémonieux des mentions indiquant le producteur et l'auteur. J'aime assez l'idée qu'on entre dans le film un peu par accident ou comme si, justement, on avait manqué le générique de début. Ceci dit, j'adore les beaux génériques, comme ceux de Saul Bass, par exemple, mais je les préfère à la fin. J'aime beaucoup laisser à quelqu'un d'autre l'espace de ce "plus" apporté au film, une sorte de point de vue supplémentaire.

Générique de fin : Au début, nous avions fait un générique de fin beaucoup plus "James Bond[2]". Mais nous sommes passés à quelque chose de plus "à l'ancienne", avec des cartons, quelque chose d'assez simple finalement. Comme la chanson de Robert Mitchum, cela constituait un imaginaire dans lequel l'héroïne peut se projeter.

Genèse : A l'origine du film, il y a la lecture de *Changements*, un livre de Paul Watzlawick, John Weakland et Richard Fisch[3], des psychologues américains. Ils y décrivent la théorie pragmatique sur laquelle s'appuie la méthode qu'ils utilisent. C'est à la fois instructif et amusant, et ça m'intéressait d'utiliser cette formulation d'un type de mécanique dans les comportements humains pour faire un film un peu didactique. Et puis là-dessus se sont greffées au moins deux choses : la première, c'était l'envie de faire un film avec Nathalie Richard, que j'avais vue dans des longs métrages ; la deuxième, peut-être plus cruciale, tient au fait que j'ai eu un bébé… Je pense que faire un enfant, c'est un peu s'engloutir dans quelqu'un d'autre, et que les femmes sont souvent effectivement englouties dans le couple, dans la famille, dans le rapport avec la mère, avec les enfants, etc. Or le film dit aussi la possibilité pour l'individu de rester l'individu. C'est un peu une ode à cette libération-là.



Narration : J'ai longtemps cherché la manière d'inscrire le jeu logique dans le film et j'avais très peur que ça ne marche pas. Le jeu fonctionne évidemment beaucoup mieux si on prend un papier et un crayon et qu'on essaye de le faire soi-même. Il y avait donc une difficulté à le rendre transparent dans le film. Ma crainte, c'était que le spectateur perçoive un rapport symbolique plus ou moins flou entre ce motif et l'action, mais qu'il n'y ait pas de véritable interaction entre les deux. Ici, l'idée c'est que la démonstration de Bernard Menez nous explique ce qui se passe, mais qu'on ne puisse pas tout à fait décider si ses paroles sont un commentaire de l'action ou si elles la génèrent. J'avais envie de jouer sur cette ambiguïté-là : est-ce que les actions de Nathalie Richard sont l'illustration de la théorie énoncée par Bernard Menez ou est-ce qu'il commente l'action qu'il est en train de voir ?

Montage : J'ai d'abord monté le plan de la coiffure d'Else immédiatement après le plan de la coiffure de la poupée et, en fait, j'ai fini par intercaler entre ces deux plans celui où l'œil est inséré dans la tête de la poupée… Je me rappelle que Denis m'a demandé pourquoi je dénouais ce rapport-là. Moi, je pensais qu'il restait lisible, malgré le plan intercalé. Je voulais que la mise en parallèle ne soit pas trop explicite, que ça passe par un autre chemin. Cela correspond à la recherche de quelque chose de non univoque, pour laisser un peu de champ, une certaine variété des sens, même si, en même temps, la limpidité du récit me paraît vraiment très importante.

Prise (ratée) : Pour la scène du bus, ce que nous avons filmé diffère de ce que j'avais prévu dans le scénario. L'idée originelle était que le soleil les inonde tous les deux soudainement. Hans porte des lunettes dont les verres noircissent au soleil : c'est un accessoire qui me paraissait typer le personnage assez bien. Ils devaient donc recevoir le soleil de deux façons différentes : lui avec ses lunettes qui foncent, insensible à la présence du soleil, et elle plissant les yeux avec un certain plaisir. Mon idée, c'était de les montrer côte à côte, mais comme dans deux univers différents, avec deux réactions complètement différentes à cet événement naturel. Quand nous avons tourné, c'était assez difficile de fabriquer l'apparition du soleil… Nous avons fait quinze prises, dont beaucoup n'étaient pas très réussies pour l'effet soleil et, finalement, j'ai décidé de prendre la prise la plus ratée de toutes : celle où il n'y a du soleil que sur elle, justement pour retrouver cette idée qu'elle et lui auraient un traitement différent.

Scénario : Etrange comme des petites choses se perdent, réapparaissent, prennent d'autres formes. Relire les différentes versions du scénario, comme relire son journal, c'est toujours amusant. Ce qui m'apparaît le plus clairement, c'est à quel point, contrairement à ce qu'on a pu croire au détour des différentes versions, le premier jet contient toujours le vrai sens du film, la vraie raison de le faire, ce qu'on veut vraiment raconter et dire.

1. Ce "lexique" est un montage de citations élaboré à partir d'un entretien avec la réalisatrice.
2. Le générique de fin évoque effectivement celui de ***Doctor No*** (1962) de Terence Young. Cf. infra "Aux frontières de la fiction", pp. 35-36.
3. P. Watzlawick, J. Weakland, R. Fisch, *Changements. Paradoxes et psychothérapie*, Seuil, collection "Points essais", Paris, 1981. Quelques phrases de cet essai sont reprises par la voix off de Bernard Menez dans le film.

Fiction théorique *et théorie de la fiction*

L'entrelacement du récit de la vie quotidienne d'Else avec le discours tenu par la voix off de Bernard Menez et les images animées du jeu logique produit de subtils effets de montage, qui suggèrent plusieurs pistes d'interprétation du film d'Inès Rabadan.

Maintenant fait coexister, à la manière de ***Mon Oncle d'Amérique*** (1980) d'Alain Resnais — où les explications scientifiques du professeur Laborit sur les pulsions inconscientes structuraient le récit des destinées des trois personnages principaux —, deux types d'expression distincts : d'une part, le discours théorique portant sur la psychologie et les comportements humains, pris en charge par la voix off ; d'autre part, la fiction relatant la prise de conscience par Else du caractère sclérosant de son environnement social et familial. Les relations entre cette parole extradiégétique et le récit de la "révolte" de la jeune ouvrière déterminent le sens du film : un sens ouvert, complexe, mouvant, dont on peut appréhender les différentes virtualités à la lumière des effets de montage mis en place par Inès Rabadan.

Hypothèse 1 : un film didactique

Entre discours théorique et fiction, un lien thématique évident est tissé : c'est l'idée de "piège relationnel", formulée dès l'ouverture du film par la voix off et, surtout, présentée sous la forme d'une généralité (« *Il nous est arrivé à tous* », etc.) qui donne l'avantage à la théorie sur la fiction : en effet, la parole extradiégétique n'est pas alors seulement *chronologiquement première* dans le film (ce qui est renforcé par l'absence de générique de début), elle est aussi *prépondérante*, dans la mesure où la remarque générale qu'elle énonce appelle une démonstration que le récit semble réaliser. En ce sens, la voix off représente un narrateur tout-puissant, dont la parole serait tout autant à l'origine de la proposition théorique que du récit se déroulant sous les yeux du spectateur : subordonnée au discours de cette voix off, la fiction n'en serait que l'illustration, au même titre que le jeu logique, l'une apparaissant comme un exemple concret, l'autre comme un exemple abstrait. Else et les autres personnages ne seraient ainsi que des figures sans vie, des marionnettes manipulées par le narrateur pour servir une

Plan 1

doctrine dénonçant, au passage, l'illusion diégétique. Certaines séquences du film semblent aller dans ce sens. Ainsi, lorsque la voix off déclare : « *Pour entraîner un véritable changement, il faudrait un saut décisif* », non seulement elle détermine l'évolution du récit (Else va effectivement changer d'attitude) mais, en outre, elle joue avec les virtualités de la fiction, par le biais d'un jeu de mots : au plan suivant, la jeune femme apparaît au balcon de son appartement, penchée sur le vide, comme attirée par lui, avant de se reprendre (**plan 1**) — voilà bien la possibilité d'un "saut décisif" qui apporterait une tout autre réponse au problème… Mieux encore, le premier véritable geste de révolte de l'ouvrière, sa sortie de l'atelier pour aller aux toilettes, paraît lui être soufflé par la voix off qui, à cet instant, semble répéter *à l'intention du personnage* ce qu'elle a déjà dit au spectateur (« *Presque tous ceux qui rencontrent ce problème pensent que les points forment un carré et que la solution doit s'inscrire dans le carré* »), comme s'il s'agissait de suggérer la solution à Else, mais aussi de la convaincre d'agir, l'héroïne se contentant alors d'exécuter ce qui lui a été dicté. Sa vie et ses actions auraient ainsi pour fonction d'incarner la problématique et le raisonnement soumis au spectateur. On peut, de ce point de vue, considérer ***Maintenant*** comme un film didactique, dans lequel la fiction serait tout entière au service de la théorie des psychologues américains qui l'ont inspirée[1].

Hypothèse 2 : un film expérimental

Mais le jeu logique lui-même, présenté sous la forme de séquences animées interrompant régulièrement le déroulement du récit, met à mal cette première lecture. Par sa double relation avec le discours théorique (dont il est issu) et le récit (qu'il scande), il détermine l'interprétation de l'un comme de l'autre, produisant un second réseau de sens, dont l'objet est l'équivalence, à un certain point, entre théorie et fiction. Dès lors, on ne peut plus considérer que le récit est subordonné à la voix off : l'un et l'autre se construiraient plutôt en parallèle, sans réelle dépendance entre eux, leur relation étant simplement figurée formellement par le jeu logique. Autrement dit, la voix off transformerait en discours ce que la fiction mettrait en images, à savoir la représentation abstraite d'un problème logique. Ainsi,

Plan 2

à la fin de la séquence de l'arrêt de bus, les cercles mouvants apparaissant en surimpression sur les visages d'Else et de Hans, comme étrangers l'un à l'autre (**plan 2**), renvoient dans le même temps à l'isolement des personnages dans le plan et aux « *mouches* [prises] *dans une bouteille* » évoquées ensuite par la voix off. Ce qui importe alors — ce qui est signifié, ce que la mise en scène interroge —, ce ne sont ni les visages, ni les mouches, mais bel et bien le cercle comme figure de l'enfermement. Au fond, le discours théorique pourrait bien n'être là que pour rendre possible ce jeu d'équivalences avec la fiction, pour permettre au jeu logique de donner son cadre au récit filmique, comme il le fait, littéralement, lorsque le carré formé par les neufs points se trouve matérialisé par la fenêtre de la maison de la mère… Selon cette nouvelle hypothèse, ***Maintenant*** serait donc un film expérimental mettant théorie et fiction à

l'épreuve d'un système déductif abstrait, d'un raisonnement mathématique.

Hypothèse 3 : une théorie de la fiction

Pourtant, cette deuxième lecture n'est pas non plus entièrement satisfaisante, dans la mesure où le récit filmique continue à faire sens pour lui-même, indépendamment aussi bien du discours théorique que du jeu logique — en l'absence de l'un et de l'autre, l'histoire d'Else resterait inchangée et ne serait pas dénuée d'une valeur discursive. En effet, un autre niveau de discours, produit par le seul jeu du montage, s'avère finalement prépondérant. Il s'agit, cette fois, d'un discours *politique* au sens le plus large, concernant la perte d'identité de l'individu dans la société contemporaine et reposant sur la mise en parallèle du personnage principal avec les jouets qu'il fabrique.

Dès les premiers plans du film, cette relation est sous-entendue : l'apparition de l'héroïne est différée par celle d'une poupée que des mains anonymes confectionnent et habillent de la tête aux pieds. C'est seulement au terme de ce processus de fabrication qu'Else entre en scène (elle est la dernière des

Plan 3

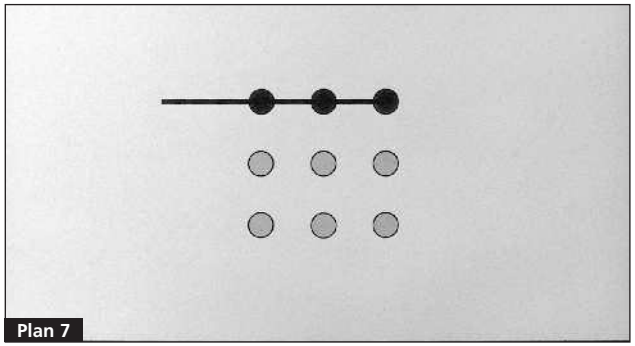
Plan 4

Plan 5

ouvrières à intervenir sur le bébé en caoutchouc), la naissance du personnage au récit étant ainsi dépendante de la création de ce double qui la précède. Et, même alors, c'est encore la poupée qui s'impose : son visage — plutôt que celui de Nathalie Richard, rapidement aperçu — clôt la séquence en gros plan, le raccord avec le plan suivant se faisant d'ailleurs sur le visage de la jeune femme dans la cantine de l'usine. Peu après, un autre raccord, entre le piquage des cheveux synthétiques d'une nouvelle poupée et la coiffure d'Else, signifie expressément l'identité possible entre l'objet inanimé et le personnage "sclérosé" (**plans 3** et **4**). Mais ces deux séquences préparent surtout celle du dédoublement d'Else, véritable tournant du récit, qui provoque sa prise de conscience. Que découvre-t-elle en effet lorsqu'elle se regarde elle-même ? Une poupée, précisément (**plan 5**). Par le jeu de la surimpression succédant au raccord regard, le gros plan du visage de la poupée qui terminait la première séquence vient se substituer à celui du visage de l'ouvrière (on peut ici souligner que la troublante identité entre les deux visages est encore accentuée par la blancheur et l'aspect "poupon" de celui de l'actrice). Else se voit donc en poupée, c'est-à-dire comme une forme habitée par l'illusion de la vie, mais vide et finalement inexpressive. Suit un plan sur des yeux artificiels par dizaines, lequel paraît indiquer qu'il est temps pour la jeune femme d'ouvrir les siens : nul besoin de la voix off pour qu'elle et nous le comprenions… La séquence fonctionne ainsi comme relecture explicative de celle qui ouvrait le film et elle explicite également, à elle seule, toutes celles qui vont suivre (elle propose, par ailleurs, une intéressante interprétation de l'adage selon lequel on n'est jamais que ce qu'on fait).

Dans un renversement complet des deux hypothèses précédentes, c'est alors la fiction qui détermine le discours théorique et le jeu logique, ce que démontre, en fait, le plan déjà commenté dans lequel Else quitte l'atelier. Ce plan *précède* l'appa-

Plan 6


Plan 7

rition des prémices de la résolution du jeu, et on peut même considérer qu'il la *provoque* par un raccord de direction : Else sort de l'atelier et du cadre en se dirigeant de la droite vers la gauche (**plan 6**), puis, de droite à gauche également, comme entraînée par le mouvement du personnage, une ligne sort enfin du carré du jeu pour donner visuellement la clé du problème (**plan 7**). Ce n'est donc pas la voix off qui suggère la solution au personnage, de même que ce n'est pas le jeu logique qui se concrétise à travers le récit : c'est tout le contraire ! C'est la fiction qui prédomine, théorie et jeu n'étant là, en doubles métaphoriques du récit, que pour en illustrer le sens sur un autre mode (tantôt psychologique, tantôt logique). Selon cette dernière perspective, la véritable démonstration du film pourrait donc bien être celle du pouvoir de la fiction, de son impossible dissolution dans la théorie ou l'abstraction, de son incomparable capacité à ressurgir et à se renforcer, partout où elle paraît être évacuée ou affaiblie. C'est, en somme, une théorie de la toute-puissance de la fiction que nous délivrerait ***Maintenant***.

1. Cf. supra "Petit lexique illustré d'Inès Rabadan", p. 17.

Décalages

Le film d'Inès Rabadan est divisé en deux mouvements clairement délimités par l'apparition du titre, lequel révèle alors son sens en désignant un *avant* et un *après* la prise de conscience d'Else et la résolution du jeu logique. Le second mouvement répond ainsi au premier en s'en différenciant, sinon plan par plan, tout au moins situation par situation : chacune rejoue la précédente afin de mieux donner à voir les changements que l'héroïne instaure dans ses relations avec les autres. Chaque mouvement se clôt d'ailleurs par l'apparition en images animées de la solution du jeu, mais avec une différence qui explicite parfaitement ce qui s'est passé de l'un à l'autre : la première solution apparaissant sur fond blanc et la deuxième sur fond noir, elles dénotent bien entendu une inversion des perspectives et des rapports de force entre les personnages. Ainsi, alors que dans la première scène de cantine et dans la première conversation à la fenêtre, elle semblait plutôt réservée et même relativement soumise à la volonté de son fiancé comme à celle de sa mère, Else se révèle au contraire malicieuse et provocatrice dans les deux séquences qui leur répondent. De même, alors qu'elle s'est d'abord montrée insensible aux sifflements du pompiste, la jeune femme s'étonne ensuite de son absence et s'enquiert de ce qui lui est arrivé.

Dans la séquence qui nous intéresse, cette inversion est d'autant plus signifiante qu'elle s'organise autour d'un dérèglement de la chaîne d'emballage (plan 2) métaphorisant le "dérèglement" du film lui-même.

Plan 1a

Plan 1b

Plan 2

Plan 3

Plan 3'

Plan 4

Plan 4'

Plan 1. Plan américain sur Else, de profil, dans l'atelier d'emballage, qui termine d'arranger les vêtements d'une poupée. Depuis l'arrière-plan, Sabine et un visiteur apparemment important (sans doute un supérieur) se dirigent vers Else. Dès qu'elle les aperçoit, la jeune femme leur tourne ostensiblement le dos et se met à crier : « *Sabine est furieuse et elle a raison : hier, j'ai abandonné mon poste pendant plus d'une heure !* » (**plan 1a**) Suit l'un des dialogues les plus savoureux du film, dans lequel Else pointe la parfaite méconnaissance que les deux autres ont de son travail :

Else : *Vous avez déjà emballé des poupées ?*

L'homme : *Ah non !* (à Sabine) *Et vous ?*

Sabine : *Non.*

Else : *Ben voilà… Bonne journée !*

Ici transparaît la nature du nouveau comportement d'Else, qui repose sur une stratégie du décalage par rapport à la situation dans laquelle elle se trouve : cela passe par le dialogue (une franchise inattendue, surtout dans le cadre professionnel ; un ton inapproprié, à la fois déclamatoire et enfantin), ainsi que par une attitude corporelle affichant son assurance. Son comportement n'est pas donc pas agressif, il ne répond simplement pas au code de conduite en vigueur à l'usine. Dès lors, Else prend le contrôle de la conversation — d'une certaine manière, elle la met en scène : c'est elle qui la suscite en faisant brusquement face aux deux autres (**plan 1b**), c'est elle qui la dirige en posant une question et en commentant la réponse, c'est encore elle qui y met fin en se remettant au travail. Sabine et son supérieur n'ont plus alors qu'à quitter le champ… Un recadrage et un zoom légers sur Else viennent ensuite saisir une seconde confrontation, cette fois avec une poupée : l'héroïne la porte à hauteur de son visage et la fixe dans les yeux. Mais un fondu au noir diffère ce "duel", introduisant une ellipse.

Plan 2. Sur l'écran d'abord noir défilent, de droite à gauche, huit cartons contenant les nouvelles "victimes" de l'ouvrière : des poupées mal emballées, tandis que la bande sonore fait entendre ce qui s'apparente à un fredonnement d'enfant. Ce plan représente à la fois le signe le plus jubilatoire de la libération d'Else (elle ne respecte plus la chaîne d'emballage sur laquelle elle travaille, de même qu'elle n'accepte plus l'enchaînement des situations insatisfaisantes subies jusque-là), un commentaire du piège dans lequel elle était prise — le plan synthétise la première partie du film, chaque posture incongrue des poupées évoquant l'incapacité du personnage à se dégager du cadre qui l'enserrait : on remarquera, à ce titre, l'avant-dernière poupée, qui a les pieds et les poings liés — et la métaphore du dérèglement formel du film (le défilement des cartons d'emballage renvoyant évidemment à celui de la pellicule), lequel ne rejoue *maintenant* que pour mieux les défaire les séquences de la première partie. C'est ce que les deux plans suivants confirment sans ambiguïté.

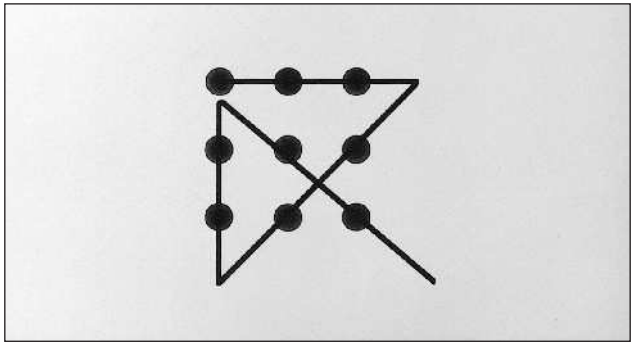
Plan 3. Else traverse à présent le pont qui sépare l'usine de son quartier. Le raccord sonore donne à comprendre que c'est en fait elle qui fredonne l'air entendu au **plan 2**. Visiblement enjouée, elle marche à grandes enjambées en se balançant au rythme de la chanson. Le plan contraste fortement avec celui du début du film auquel il correspond, et dans lequel Else marchait à petits pas sur le même pont, mais dans le sens inverse : il y régnait une prégnante atmosphère de désolation, notamment due à la présence d'un chat mort sur le bord de la route (**plan 3'**).

Plan 4. Contrechamp. Plan rapproché sur un lapin qui, par le jeu du raccord avec le plan précédent, semble regarder Else. Hors champ, le fredonnement de la jeune femme s'amenuise à mesure qu'elle s'éloigne. Il s'agit de l'un des plans les plus étranges du film (il rappelle d'ailleurs certaines images de ***Surveiller les tortues***, film dans lequel les personnages s'abandonnaient au rythme des reptiles) : en répondant au gros plan sur le chat mort (**plan 4'**) qui succédait au **plan 3'** dans la première partie de ***Maintenant***, le lapin apparaît à la fois comme le témoin et comme le symbole de la libération d'Else, de son retour à la vie.

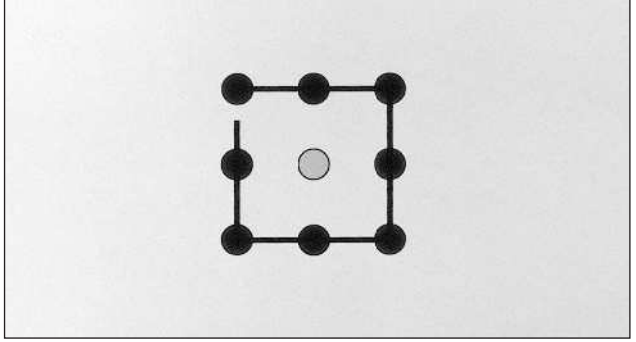
Logique *et (bon) sens*

Sur internet, dans les magazines (spécialisés ou non) et dans des productions beaucoup plus littéraires — certaines œuvres de Lewis Carroll (qui, rappelons-le, était mathématicien) ou de Georges Perec[1] —, on trouve régulièrement des jeux dits de logique, soumis à la sagacité des lecteurs. Mais à quel type de logique renvoient-ils ? Doit-on d'ailleurs parler de *la* logique ou *des* logiques ?

Selon la définition du Larousse, la logique est « *la science du raisonnement en lui-même, abstraction faite de sa matière et de tout processus psychologique* ». Ainsi, avec un postulat de départ faux, on peut produire un raisonnement logique qui démontre de manière tout à fait formelle un résultat inexact : la suite d'idées sera cohérente, mais le contenu de l'assertion finale s'avérera faux. Par exemple, si on suppose que 1+1 = 1, on obtient, en utilisant notre hypothèse, 1+1+1 = 1+1 = 1 et par conséquent 1 = 3 ; le raisonnement est en parfaite adéquation avec le postulat de départ mais, celui-ci étant faux, le résultat final est absurde... En Mathématiques, on étudie des objets abstraits appelés nombres, vecteurs, polynômes, fonctions, etc., et on élabore des assertions, vraies ou fausses, portant sur ces objets. Le but du mathématicien est alors de mettre en évidence un maximum d'assertions vraies. Au commencement de chaque théorie, il y a un petit nombre de suppositions déclarées comme étant vraies a priori : les axiomes, et c'est à partir de ces hypothèses que l'on démontre l'ensemble des lois et assertions mathématiques que sont les théorèmes, les propositions, les lemmes, les scolies ou les corollaires. Tous ces résultats mathématiques reposent donc sur des hypothèses non vérifiées mais qui *semblent correctes*. Ainsi, la géométrie étudiée au collège et au lycée, appelée géométrie euclidienne, repose en partie sur une assertion qui n'a jamais été vérifiée mais qui paraît "évidente" : l'axiome d'Euclide (« *Si on considère une droite et un point, alors il n'existe qu'une seule droite perpendiculaire à la première et passant par le point* »). Les Mathématiques sont donc fondées sur des propositions primitives non démontrées, mais choisies de telle sorte qu'elles soient cohérentes entre elles et cohérentes avec la réalité : les outils mathématiques sont ainsi obtenus par des démonstrations s'appuyant sur des axiomes et sur des règles de logique qui ont fait la preuve de leur valeur déductive. Ces engrenages logiques que sont les raisonnements par contraposée ou par l'absurde, ainsi que les différents connecteurs logiques, sont utilisés depuis des siècles par les mathématiciens mais aussi par certains philosophes et, aujourd'hui, par les informaticiens. On pourrait d'ailleurs croire que les progrès de l'informatique sont amenés à supplanter les mathématiciens par des démonstrations mécaniques, mais seule l'imagination de l'homme est stimulée par la recherche de problèmes concrets, dont certains sont restés longtemps non résolus, comme "le grand théorème de Fermat", ou sont encore non résolus aujourd'hui, comme "la conjecture de Goldbach". L'informatique n'est donc qu'un formidable outil dans l'étude de cas, mettant en œuvre des tâches répétitives, évitant à l'homme les efforts de calculs et lui laissant plus de temps pour le raisonnement. Peut-on cependant assimiler démonstration de théorèmes et jeu logique ?



En réalité, les jeux logiques ne font que très rarement appel à la logique mathématique. Ils jouent plutôt de l'art de l'écriture et nécessitent pour leur résolution un autre de type de logique : ce qu'on appelle couramment le bon sens. Examinons un exemple : « *un carré a quatre coins, si on coupe un coin alors combien en reste-t-il ?* » Ce problème, loin de faire référence à la théorie



mathématique des polygones à quatre côtés, ne nécessite qu'une bonne représentation mentale de ce qu'est un carré et de l'action "on coupe un coin" ; on obtient ainsi, sans trop de peine, la réponse souhaitée, c'est-à-dire cinq. Mais les défis d'ordinaire proposés dans les médias s'appuient aussi sur la psychologie du lecteur qui, souvent, dans un premier temps, prend le pas sur la réflexion et l'amène dans une voie dont l'issue sera incorrecte. Dans ces cas, c'est la lecture du texte qui incite à une déduction trop hâtive, la tâche de l'auteur étant de proposer un texte d'une simplicité désarmante et qui pousse vers une résolution tout aussi simple. Ainsi, si on considère la phrase suivante : « *Quelle différence y a-t-il entre 0,9 et 0,10 ?* », l'habitude de compter avec des nombres entiers et l'écriture des nombres proposée par l'auteur incitent à répondre 0,1. Cette réponse est bien entendu fausse : en effet, si on se souvient que 0,10 = 0,1 alors on obtient la réponse correcte, à savoir 0,8.

Nous invitant tantôt à revenir aux évidences (l'exemple du carré dont on coupe un coin), tantôt à nous méfier des évidences (la différence entre 0,9 et 0,10), les jeux logiques apparaissent donc souvent aussi comme des leçons de psychologie, ce que démontre ***Maintenant*** à sa manière.

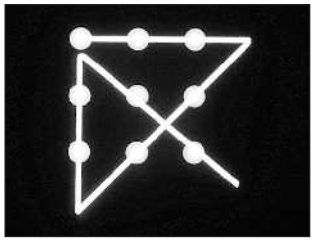
Frédéric Pommier

1. Pour Lewis Carroll, voir notamment *Un Conte embrouillé* et *La Logique symbolique*, réunis dans les *Œuvres* publiées par Gallimard dans La Pléiade (1990) ; pour Georges Perec, outre *Jeux intéressants* (Ed. ZULMA, 1997) regroupant ses contributions pour le mensuel *Ça m'intéresse*, on pourra évidemment se reporter au célèbre chapitre 85 de *La Vie mode d'emploi* (Hachette, 1978).

Portrait d'ouvrière : fille lumière ou Wonder woman ?

Deux courts métrages, tournés en un seul plan-séquence et considérés à bon droit comme précurseurs, aident à situer les enjeux des représentations de l'ouvrière au cinéma. À un bout de la chaîne, si l'on ose dire, le (supposé) premier film de l'histoire : ***La Sortie des usines Lumière***, projeté le 28 décembre 1895. Éléments-clefs d'un dispositif soigneusement mis en place avec leur consentement, les femmes, gaies ou indifférentes, franchissent les portes avant les hommes et deviennent les premiers personnages d'un art encore loin de se considérer comme tel. De l'autre côté, une scène culte, prise sur le vif en juin 1968 par des étudiants de l'IDHEC soucieux de faire acte politique : ***La Reprise du travail aux usines Wonder***, parfois rebaptisée, par esprit de symétrie, ***La Rentrée des usines Wonder***. De ce « *film primitif du cinéma militant* », « *chef-d'œuvre du cinéma direct* » (selon Serge Daney), le spectateur retient avant tout les cris de protestation d'une ouvrière anonyme, cadrée en plan rapproché au centre d'un groupe masculin : « *Non, j'entrerai pas, j'mettrai pas les pieds dans cette taule !* » Près de trente ans plus tard, le cinéaste Hervé Le Roux partira à la recherche de l'ouvrière et tirera de sa quête un nouveau film, ***Reprise*** (1996).

De fait, si la plupart des films dont l'action se déroule dans des usines nous montrent la souffrance de femmes victimes d'un travail ingrat ou déshumanisant, deux attitudes opposées émergent des portraits d'ouvrières que brosse le cinéma. C'est la soumission qui caractérise ainsi les héroïnes de ***Flashdance*** (Adrian Lyne, 1983) ou de ***Dancer in the Dark*** (Lars von Trier, 2000), peu enclines à la lutte sociale. La mère de famille de ***Raining Stones*** (Ken Loach, 1993) est elle aussi condamnée à être maltraitée si elle veut trouver du travail, tandis que ***La Fille aux allumettes*** (1990) d'Aki Kaurismäki ne remet nullement en cause, à travers le meurtre qu'elle commet, le système qui l'opprime. D'autres ouvrières, au contraire, vont choisir la voie de la revendication, comme ***Norma Rae*** (Martin Ritt, 1979) ou la déléguée syndicale de ***Ressources humaines*** (Laurent Cantet, 1999). Certaines iront jusqu'à une révolte physique (***La Vie rêvée des anges*** d'Erick Zonca, 1998) qui pourra les mener en prison (***Une Part du ciel*** de Bénédicte Liénard, 2002). Refusant la résignation tout autant que l'action violente, le film d'Inès Rabadan semble ouvrir, quant à lui, une troisième voie. Else, en choisissant l'évasion, tient davantage d'*Alice in Wonderland* que de l'inconnue des usines Wonder.



Esprit de géométrie

Le casse-tête logique proposé par Inès Rabadan dès le prologue de ***Maintenant*** explique à sa manière l'abondance des figures géométriques que l'on peut repérer dans le film. Une lecture attentive permet ainsi de relever toutes les figures à angle droit, mises en valeur par l'extrême austérité du décor, qui symbolisent l'enfermement initial de l'héroïne. Remarquons donc les portes, les fenêtres, les pavés, les carrelages et les plateaux de cantine auxquels fait écho la forme même des sandwiches (les *tartines* en wallon), eux-mêmes emballés, que l'héroïne infantilisée se voit imposer. L'abribus, le miroir, les vitres de la maison familiale — à l'intérieur desquelles s'inscrit la figure de la mère ainsi qu'un poste de télévision, cadre dans le cadre — sont autant de boîtes qui renvoient à l'emballage des poupées emprisonnées dans leurs parallélépipèdes de carton.

Poupées

A l'origine de ***Maintenant*** se situe une bien étrange rencontre. « *Un jour, je suis restée fascinée par des poupées de caoutchouc, très réalistes* » déclare Inès Rabadan qui, en préambule à une note d'intention, décrit les poupées comme des « *monstres* ». Constatons que les scènes inaugurales du film produisent sur le spectateur un effet de surprise. Les différentes étapes de la fabrication des poupées sont en effet présentées en une suite de plans qui évoquent d'abord des mutilations : trépanation, énucléation et empalement, présentés sur fond de bruits industriels, relèvent de toute évidence, selon l'expression d'André Bazin, d'un *cinéma de la cruauté*. C'est pourtant le contraste entre ces images agressives et une série de plans fixes silencieux sur les visages de plastique qui engendre le malaise et l'angoisse. Ce procédé, qui n'est pas sans rappeler ***Les Yeux sans visage*** de Georges Franju (1959), nous aide à comprendre que la réalisatrice se situe bel et bien dans la tradition du film fantastique. Des ***Poupées du Diable*** (*The Devil Doll*, 1936) de Tod Browning à la série des quatre ***Chucky***, inaugurée par ***Jeu d'enfant*** (*Child's Play*) de Tom Holland en 1988, en passant par ***Poupées de cendres*** (*The Psychopath*, 1966) de Freddie Francis, le cinéma a souvent mis en scène des poupées sataniques. L'aspect subversif d'une telle utilisation d'objets traditionnellement associés à l'innocence et à la petite enfance n'a évidemment pas échappé aux artistes surréalistes qui se sont en outre appliqués à les torturer ou à les mutiler — cette obsession transparaît dans ***La Vie criminelle d'Archibald de la Cruz*** (*Ensayo de un crimen*, 1955) de Luis Buñuel, dont le héros s'attaque à un mannequin —, au grand dam de la société bien pensante qui censure encore en 1966 une pochette d'album des Beatles, signée Robert Whitaker, représentant le groupe entouré de morceaux de viande et de membres épars. Remarquons dans cette perspective qu'Else maltraite, elle aussi, dans une sorte de rituel sadique, les poupons qu'elle est chargée d'emballer. Comment ne pas évoquer, dès lors, les poupées du plasticien Hans Bellmer (1902-1975), qui jouent, non sans ambiguïté, sur le démembrement et la monstruosité de la recomposition ? L'œuvre, qui se veut à la fois dénonciation de la violence nazie et expression d'un érotisme personnel, annonce des travaux aussi controversés que ceux des anglais Jake et Dinos Chapman (nés en 1966 et 1962) dont les créatures hybrides ou siamoises semblent la conséquence de mutations génétiques.

Monsieur William, les traces d'une vie possible

de

Denis Gaubert

par ***Serge Grünberg*** *et* ***Francisco Ferreira***

Un Français, amnésique, est retrouvé aux Etats-Unis en juillet 1969 et interné à l'hôpital de Richmond dans le service de neurologie du docteur Arthur Glass. Les infirmières le surnomment "Monsieur William". Grâce aux injections d'un puissant neurotransmetteur, William retrouve des bribes de souvenirs, quelques images mentales confuses, imprécises et obsédantes : il lui faut tenter de recomposer son histoire à partir de ces maigres indices. De même, le spectateur est invité à participer à la *fabrication* de la mémoire de William en s'aidant d'images d'archives, de films amateurs tournés par un certain Simon Edelman, qui ne serait autre que l'amnésique lui-même.
Ainsi, jusqu'à la révélation de son générique de fin, *Monsieur William* **prend les apparences d'un documentaire sophistiqué, d'un film de montage illustrant les images mentales de son invisible protagoniste grâce à de vieilles pellicules détériorées. Mais toutes ces images — la gare maritime de Cherbourg et/ou de Norfolk, la femme mystérieuse que William semble avoir perdue, la plage de Vendée évoquant ses vacances — sont des inventions, le fruit d'un brillant travail de faussaire créant avec une incroyable véracité des "images du passé" qui, à l'instar de Monsieur William lui-même, relèvent en fait de la fiction.**

PALMARES SELECTIF / en 2001 : Mention spéciale du jury au festival de Sarajevo ; Grand Prix du jury, Prix des étudiants et Prix de la critique au festival de courts métrages de Nice ; **en 2002** : Prix du scénario aux Rencontres Internationales Henri Langlois de Poitiers ; Mention spéciale du jury au festival de courts métrages de Nancy ; Grand Prix du jury au festival de courts métrages de Caen.

Le réalisateur

Né le 4 avril 1976 à Roanne, Denis Gaubert est diplômé de l'Ecole Nationale Supérieure Louis Lumière en section "cinéma". Son mémoire de fin d'études, intitulé *Petite fabrique des images du passé* (1999), porte sur la fabrication et l'utilisation des fausses images d'archives dans les films de fiction. C'est pour la partie pratique de ce mémoire de recherches qu'il a réalisé les images de ***Monsieur William, les traces d'une vie possible***, mais avec, à l'origine, un synopsis plus simple, dont l'argument devait servir de prétexte à la réalisation d'images d'époques différentes : le faux documentaire devait être composé, d'une part d'images prétendument tournées de 1910 au milieu des années 20 par un cadreur de Gaumont (images d'actualités, chutes jamais exploitées de ces images officielles, films de famille) et, d'autre part, d'images en couleurs censées avoir été tournées à la fin des années 60 par un reporter retournant sur les traces de l'opérateur du début du siècle. C'est aussi dans le cadre d'entretiens réalisés pour ce mémoire que le jeune cinéaste a rencontré Antoine Roch, le producteur de ***Monsieur William***.

Denis Gaubert a également réalisé un documentaire (***Les garçons de l'amphi***, 1999) et une publicité pour Cégétel (***La radio***, 2000), diffusée en salles. Mais c'est en tant qu'opérateur (ou assistant opérateur) qu'il a le plus développé son expérience du cinéma, tant sur de nombreux courts que sur quelques longs métrages.

FICHE TECHNIQUE
Production Sotavento / **Directeur de production** Antoine Roch / **Scénario** Sarah Sobol, Jean-Christophe Sanchez / **Son** Julien Ngo-Trong, Gwwal Coïc.
France, 2001, 35mm, 1/1,37, noir et blanc, dolby SR, 25 minutes, visa n° 107 761

Propos d'Antoine Roch, *producteur*

UN PARCOURS ORIGINAL

« *Je suis directeur de la photographie, mais j'ai toujours été associé à une société de production, ce qui est assez atypique, je le reconnais.* […] *Le fait d'avoir fait environ vingt-cinq longs métrages en tant que directeur de la photographie*[1] *me permet d'aborder la production avec plus de distance, notamment en ce qui concerne le travail sur le plateau, auquel je suis habitué.* […] *En fait, j'ai fait l'INSAS* [Institut National Supérieur des Arts du Spectacle] *en Belgique, dans la section "image"* [où sont formés des opérateurs de prise de vues]*, mais un peu par hasard : au départ, je voulais réaliser des films. Et puis, finalement, j'ai tellement aimé travailler sur l'image que je suis resté directeur de la photographie.* […] *Mais je n'ai pas pour autant renoncé à produire ou à réaliser : je n'ai jamais voulu accepter ce diktat du métier qui dit que tout doit être séparé, cloisonné — même si je reconnais qu'on fait bien les choses quand on s'y donne complètement… Si on veut vraiment être un bon producteur, je pense qu'il faut ne faire que ça* […]*, mais je pense aussi que chaque période de la vie peut correspondre à un métier différent, et je ne sais pas si je n'arrêterai pas un jour le travail sur la photographie pour faire autre chose, de la réalisation notamment.* »

PRODUIRE, RISQUER

« *Auparavant, j'étais dans une société qui s'appelait Persona Films, avec laquelle nous avons produit une vingtaine de courts métrages et quelques longs métrages, dont* **Emmène-moi** *(1994) de Michel Spinosa,* **Un frère** *(1997) de Sylvie Verheyde, et* **Disparus** *(1998) de Gilles Bourdos.* […] *Et puis, il y a presque deux ans, j'ai monté Sotavento.* **Monsieur William** *est le premier film que nous avons produit avec cette société. Nous avons fait depuis deux autres courts métrages, l'un pour lequel Denis a réalisé la photographie, et un autre avec Karin Viard. Il s'agit de films qui ne bénéficient pas de financement au départ : j'utilise de l'argent que je gagne autrement et que je mets dans ces courts métrages. On prend donc tous les risques et on voit si ça marche.* […] *Aujourd'hui, je me dis qu'il faudrait que j'arrive à trouver des financements plus classiquement, mais je trouve vraiment trop long le système de montage financier des courts métrages : c'est presque aussi long que pour les longs métrages.* […] *Par ailleurs, je trouve important de prendre des risques sur les projets dans la production de courts métrages, de ne pas attendre systématiquement les subventions,* […] *de "mouiller sa chemise" en quelque sorte, ne serait-ce que pour voir si on a du goût, si on a vraiment le sens de tout ça… Le court métrage est un test pour tout le monde, alors pourquoi pas aussi pour les producteurs ? Il s'agit tellement d'un terrain d'expérimentation qu'il ne faut pas hésiter.* »

DENIS GAUBERT

« *J'ai rencontré Denis au moment où il faisait des études sur le traitement du film*[2] *pour son mémoire de recherches à l'école Louis Lumière : j'ai moi-même beaucoup travaillé sur le traitement, la chimie, etc. C'est ce mémoire qui est à l'origine de* **Monsieur William**. […] *Denis a ensuite travaillé comme assistant avec moi, en tant qu'opérateur. Il m'a montré un documentaire qu'il avait réalisé dans le cadre de l'école* [**Les garçons de l'amphi**, *1999*] *et je l'ai trouvé intéressant. Je lui ai dit que s'il voulait produire un court, je serais ravi de l'aider… En fait,* **Monsieur William** *est son film de fin d'études à Louis Lumière, mais il était bloqué pour la postproduction : il manquait d'argent ; l'école ne pouvait pas assurer le paiement de tout ce qui était cher, comme le tirage d'une copie, par exemple. Denis avait tourné en 16 mm et en super-8, et il y avait de nombreux effets numériques, des choses comme ça : il fallait donc basculer en 35 mm. Il m'a montré une cassette VHS du film et je lui ai tout de suite dit que j'étais d'accord pour le produire. Il n'y a pas eu de recherche de financement classique : c'était de l'argent de ma poche, un investissement privé sur un projet que j'aimais. C'était vraiment un coup de cœur et ça a déclenché le départ de Sotavento en termes de production.* »

UN FILM D'ÉCOLE ABOUTI

« *La version de* **Monsieur William** *que j'ai vue en VHS n'était pas tout à fait finie : elle n'était pas mixée, ni montée définitivement, mais elle était déjà très proche de la forme actuelle du film.* […] *En termes d'implication artistique, je ne peux pas dire que j'ai été d'une grande utilité pour Denis. Son projet était vraiment déjà très abouti au moment où j'ai décidé de l'aider.* […] *Le film résulte d'un travail très personnel de sa part, au sens où il a fait ça tout seul, rayant lui-même ses pellicules, les développant également lui-même pour partie… Et comme il disposait des conditions de travail d'une école, il a pu travailler longtemps sur le montage. Ça en fait un film un peu atypique.* […] *Dans la façon dont il l'a fabriqué,* **Monsieur William** *relève vraiment du cinéma expérimental, au sens où il a mis "les mains dans le cambouis" et où il a fait les choses de façon très concrète. Mais, à l'arrivée, le film s'avère tout à fait accessible, dans la mesure où il raconte une histoire dans laquelle on entre sans difficultés, même si elle joue de l'ambivalence entre le vrai et le faux.* »

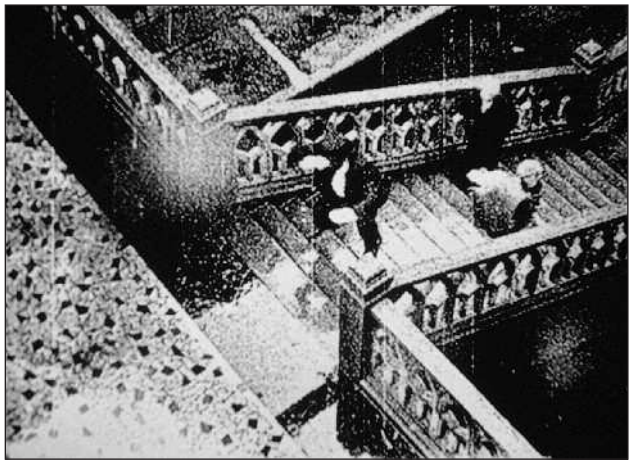
LA POSTPRODUCTION NUMÉRIQUE

« *On a fait une postproduction numérique pour* **Monsieur William**. […] *Je trouve qu'il y a un véritable avenir dans le numérique pour le court métrage : on peut tourner en film, mais en 16 mm, et puis travailler ensuite en numérique. Cela permet tous les effets, tous les trucages au montage. Au fond, un gonflage numérique n'est pas loin d'être aussi intéressant qu'un pur gonflage optique*[3]*. Et sur le plan de la forme, des possibilités de récit, c'est monstrueusement plus riche.* »

1. Antoine Roch a notamment été directeur de la photographie pour ***Bar des rails*** (1991) de Cédric Kahn, ***Quadrille*** (1997) de Valérie Lemercier, ***La Parenthèse enchantée*** (2000) de Michel Spinosa, et ***Inch'Allah dimanche*** (2001) de Yamina Benguigui.
2. Le traitement du film est la série d'opérations chimiques qu'on lui fait subir en le passant dans différents bains, afin de révéler l'image et de la fixer, mais aussi pour la corriger ou la modifier.
3. Le gonflage est l'opération de tirage par laquelle on fait passer le film d'un format donné à un format de largeur supérieure. On peut donc, par exemple, gonfler un film de format 16 mm en 35 mm.

Individu sans visage et à l'identité incertaine, Monsieur William, "héritier" de Kane et de Zelig, est un personnage réinventé à chaque plan dans un film qui brouille la distinction entre objectivité et subjectivité.

Monsieur William *ou l'imaginaire artificiel*



Monsieur William s'inscrit dans une double tradition : celle du *film d'art* et, à l'intérieur de celle-ci, celle du *film sur la mémoire*. La caméra subjective met d'emblée le spectateur dans la confidence, elle lui donne les codes minimaux pour pouvoir lier entre elles images et séquences ; malgré le caractère "inconséquent" de l'ensemble, et grâce aux voix off, utilisées de façon "traditionnelle", le spectateur saura s'orienter dans la masse des bancs-titres, sans jamais perdre sa route, sans que son attention puisse être détournée par des sollicitations extérieures (déchiffrement du "sens" d'une image) ou intérieures (tentative de "reconstruction" de l'ensemble, évaluation de la "crédibilité" des informations fournies). Car ce qui menace, mais ce qui constitue en même temps la *substance* de ce genre en soi, c'est précisément qu'il oscille toujours entre un registre "objectif" (informations, dates, noms, toponymes, références à des documents administratifs, etc.) et un autre registre, qu'on qualifiera, faute de mieux, d'*onirique* (séquences qui s'enchaînent sans raison, images récurrentes autant qu'incompréhensibles, effets

visuels "codés" qui signalent un flux de pensées et/ou de souvenirs, effets sonores, surimposition de deux bandes son, illustrations musicales, etc.).

La contradiction n'est qu'apparente. C'est le contraste même entre le caractère presque formaliste ou *réaliste* des bancs-titres et le *flou* apparent des images, leur discontinuité sémantique ou temporelle, qui donne au genre son intérêt et même son attrait. Nous sommes presque dans le registre fantastique, hallucinatoire, mais avec une sorte de *garantie* (témoignages, rapports, dossiers, dates, ton détaché des locuteurs — à part le héros éponyme —, utilisation abondante d'archives et de séquences artificiellement vieillies, qui s'intègrent parfaitement à l'ensemble).

Il est néanmoins important de noter que, dans le court métrage de Denis Gaubert, le protagoniste n'a pas de visage. Le spectateur n'est donc pas contraint d'entrer, par le jeu de la célèbre "identification", dans la peau d'un acteur dont il devra assumer l'apparence. Tout ce qu'il connaît de lui, immédiatement, c'est sa VOIX. C'est la première rupture avec les conventions du genre, dont ***Zelig*** (1983) de Woody Allen est le prototype. Dans ***Monsieur William***, la caméra n'est nullement un miroir.

Pour bien imaginer la généalogie du genre, il convient sans doute de revoir ***Citizen Kane*** (1940) d'Orson Welles, où les témoignages, les bandes d'actualités et la diégèse du tournage de "l'hommage à Kane" procédaient tous de la fiction[1]. Il s'agit, chez Welles, de "reconstruire" un individu, non seulement par le jeu de ses interactions avec les autres personnages, et en particulier par les dialogues, mais également en introduisant des éléments prétendument objectifs, afin de le transformer en allégorie d'une classe sociale bien définie ; il s'agissait donc bien d'étayer la fiction par des citations d'un "réel" indéfini, dans le cadre d'une approche éminemment politique du thème même du film (on sait qu'à travers un portrait à tiroirs du magnat de la presse W.R. Hearst, Welles cherchait avant tout à montrer les dangers du pouvoir absolu de la grande bourgeoisie américaine).

Or, ce qui nous séduit dans ***Monsieur William***, c'est, si l'on peut dire, que le procédé est utilisé dans un dessein carrément antinomique. ***Monsieur William*** s'impose à nous avec l'évidence du documentaire, sur lequel Denis Gaubert a passionnément travaillé. Mais s'il nous convainc aussi naturellement, c'est que dans notre imagination les souvenirs ont l'apparence, la trame, le "goût" de ces *home movies*, bandes d'actualités ou images télévisées qui nous structurent « *comme un langage*[2] ». Quel plus bel hommage au siècle du cinéma que ce film où l'on trouve la confirmation qu'en à peine cent ans nous en sommes venus à rêver en termes de cadrage, de montage et de mouvements de caméra ? Monsieur William, héros d'un film dont il est absent, rêve, ressent, se souvient, fantasme pour nous, spectateurs, et nous ne ménageons pas nos efforts pour l'aider à recouvrer la mémoire. Aussi, la question de savoir si le protagoniste de cette fiction "existe" ou pas ne se pose-t-elle jamais. Tout comme nous acceptons les images hésitantes qui se superposent au récit de son hospitalisation, sans jamais nous interroger sur leur *vérité*, nous ne sommes aucunement gênés, au contraire, que la "chute" de ce conte vienne, en quelque sorte, vider ce personnage déjà fantomatique de toute substance historique.

1. Procédé typiquement "cinématographique" qui apparut dans la trilogie romanesque de John Dos Passos, *U.S.A.* (1937), sous le nom de *camera eye* (l'œil de la caméra) et qui renforçait la narrativité du roman en l'authentifiant par des pseudo-documentaires dont le lecteur lit le "résumé". Notons quand même que ce procédé littéraire innovateur n'avait jamais existé au cinéma ; ce qui signifie que Dos Passos, rendant hommage à la puissance du cinéma, devenait ainsi l'inventeur d'une technique que le cinéma allait reprendre avec le succès que l'on sait.
2. C'est à dessein, bien sûr, que nous reprenons la célèbre formulation de Jacques Lacan.

Un labyrinthe *d'images et de sons*

Refusant un traitement seulement illustratif ou redondant de la bande son par rapport à la bande image, Denis Gaubert interroge constamment leurs relations en jouant de toutes les combinaisons offertes par la postsynchronisation. Multipliant les décalages, les chevauchements, les effets de ponctuation ou de contrepoint, *Monsieur William* **rappelle ainsi que les unités du montage sonore sont, en fait, indépendantes de celles du montage visuel, et que de leur interaction, loin du mimétisme auquel le cinéma dominant nous a habitués, peut naître un sens ambigu, jamais figé sous une forme ou sous une autre. Cela est particulièrement sensible dans le rapport entre les informations apportées par les différentes voix off et celles que délivrent les images, ce que démontre exemplairement la séquence succédant au générique de début, dans laquelle on découvre une série de plans d'appartements vides.**

Plan 1

Plan 2

Plan 3

Plans 1 à 5. Sur un fond noir, la voix off d'une femme indique d'abord qu'elle va faire entendre un extrait du journal du docteur Glass, datant du 7 octobre 1969. Le contraste entre l'identité suggérée par cette voix féminine, parlant français, et celle de Glass (un médecin américain) introduit la première distance fictionnelle du film, qui se présente dès lors comme une *reconstitution*. Le premier plan de la séquence — un long couloir baignant dans une lumière vive et dont l'issue se perd dans la profondeur du champ — pourrait ainsi évoquer l'hôpital de Richmond. Mais les plans suivants démentent cette hypothèse en introduisant un premier décalage apparent entre le récit de la voix off (elle évoque les rumeurs "absurdes" concernant Monsieur William) et le contenu des images, qui montrent les pièces vides et plongées dans l'obscurité d'un ou de plusieurs appartements. Ces images renvoient alors aux films amateurs que Simon Edelman est censé avoir tournés : les tremblements du **plan 2** et l'imprécision du travelling latéral du **plan 3** dénotent bien l'amateurisme du cadreur, tandis que la pellicule abîmée, saturée de rayures, mais aussi l'iris du **plan 5**, peuvent laisser croire que le film présenté est assez vieux. La séquence semble ainsi proposer un montage "abstrait", indépendant de la voix off, où chaque plan vaut comme variation sur le motif de l'ouverture : fenêtres donnant sur les fenêtres d'un autre

Plan 4

Plan 5

Plan 6

Plan 7

Plan 8

Plan 9

Plan 10

immeuble et portes ouvrant sur d'autres portes introduisent de nombreux surcadrages opposant intérieur et extérieur, ce qui est parfois renforcé par de violents contre-jours (**plan 4**).

Plans 6 à 8. Alors que la voix off souligne une question posée par Monsieur William : « *ce soir, il m'a demandé si, un jour, il trouverait dans sa mémoire autre chose qu'un labyrinthe d'appartements vides* », les déplacements de la caméra à l'épaule aux **plans 6** et **7**, tout comme la reprise du **plan 5** par le **plan 8**, produisent effectivement l'impression de l'exploration d'un dédale mystérieux ; et la séquence tout entière paraît alors *littéraliser* cette métaphore du labyrinthe appliquée à la mémoire… Les plans des pièces vides disent assez la *mémoire perdue*, ce qui est de l'ordre du *heimlich* (du domestique) devenant *unheimlich* (ce que les traducteurs de Freud ont rendu par "l'inquiétante étrangeté").

Plans 9 à 13. Cette "métaphore littérale" devient alors l'instrument d'un récit second, sous-jacent, incomplet, que le spectateur ne peut encore ici que deviner… Lorsque la voix "véritable" de Monsieur William coupe le récit de la "narratrice" pour refuser le diagnostic de Glass, c'est-à-dire la perte définitive de sa mémoire et donc de son identité (« *Thank you for your honesty, but I know you're wrong* »), une rupture est également visible à l'écran : à la fin du **plan 9** apparaît une saute de l'image qui introduit quelques photogrammes furtifs d'autres plans, comme pour indiquer un dérèglement du montage… La caméra semble ensuite revenir sur ses pas — tous ses mouvements se faisaient jusqu'ici de la gauche vers la droite : c'est l'inverse dans les **plans 10** et **13** —, comme si elle avait manqué une image, comme si elle répondait à l'affirmation de l'amnésique pour trouver quelque chose, pour remplir ces plans vides, qui apparaissent désormais comme autant d'images mentales… Ici commence également une musique contemporaine et anxiogène, tranchant avec les notes égrenées par un piano qui accompagnaient les plans précédents.

Plan 11

Plan 12

Plan 13

Plan 14

Plan 15

Plans 14 et 15. Le **plan 14** reprend alors ceux du début de la séquence en revenant sur une fenêtre en contre-jour, mais la pièce est toujours vide. Puis, sa répétition au **plan 15**, devant une autre fenêtre, révèle enfin l'image "recherchée" : la silhouette d'une femme qui semble sur le départ et qui peut ainsi expliquer concrètement le fait que l'appartement soit vide. C'est donc le récit d'une séparation qui est amorcé dans cette séquence, celui, sans doute, d'un amour perdu, ce que confirmera Monsieur William à la fin du film, lorsqu'on verra à nouveau cette jeune femme : « *Maintenant, être à la hauteur, sortir d'ici, la rejoindre… Là d'où je viens — comment déjà ? — on disait que l'Amérique était le rêve de la planète. Elle me le disait, elle aussi.* […] *Mais quel âge peut-elle avoir aujourd'hui ?* »
L'un des deux cartons qui viennent clore la séquence apporte d'ailleurs finalement la clé de son interprétation : « […] *on sait que les transports épileptiques ne sont pas des rêves, mais d'authentiques réminiscences, des fragments du passé revécus au présent* ». Quelle meilleure définition de ce qu'est le cinéma ? Art de la mélancolie se déroulant au rythme de la vie, le cinéma n'est pas tout à fait un rêve, mais correspond bien, dans une définition savante, pour qui aurait lu Proust, à « *des fragments du passé revécus au présent* ».

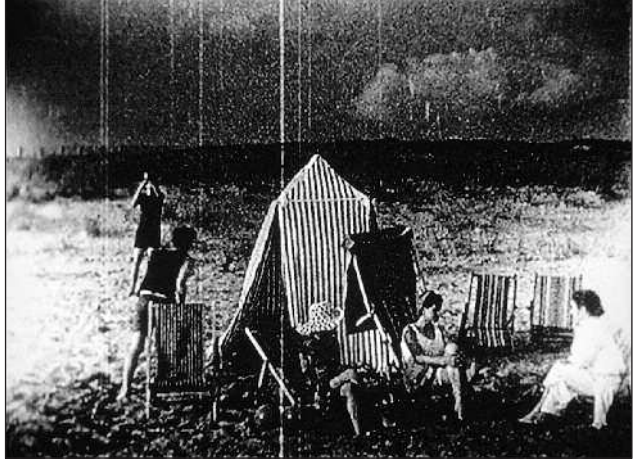
Bribes de *mémoire*

AMNÉSIQUES AU CINÉMA

Le phénomène est de toute évidence plus rare dans la vie que dans la fiction : Monsieur William est l'un des très nombreux amnésiques de l'histoire du cinéma. Des dizaines de films, des grands classiques aux œuvres les plus récentes, mettent en effet en scène un personnage en quête d'un passé qui n'appartient plus à sa mémoire. Cette recherche des souvenirs perdus assimile ainsi chaque film à une tentative de reconstruction fonctionnant sur le principe d'un puzzle qu'il s'agit de compléter, petit à petit, pour espérer pouvoir répondre à un « *qui suis-je ?* » fondamental. Dans ces conditions, l'amnésique archétypal pourrait bien être le personnage d'Œdipe qui mène l'enquête et finit par découvrir son identité en tranchant finalement la question de sa propre culpabilité. En ce sens, les personnages hitchcockiens de ***La Maison du Dr Edwardes*** (*Spellbound*, 1945) et de ***Pas de printemps pour Marnie*** (*Marnie*, 1964) vont finir par révéler ce qu'ils ont voulu enfouir au plus profond d'eux-mêmes, comme le fait la nièce folle de ***Soudain l'été dernier*** (*Suddenly Last Summer*, 1959) de Joseph L. Mankiewicz. Que l'enquête mène à la découverte d'un traumatisme initial ou à la résolution d'une énigme policière, comme dans ***La Mémoire dans la peau*** (*The Bourne Identity*, adapté par Doug Liman d'un roman de Robert Ludlum en 2002), importe finalement très peu : la leçon porte avant tout sur la nécessité et la difficulté de la connaissance de soi. Dans une autre perspective, plusieurs films cherchent à montrer que seule importe parfois la lutte pour ***Se souvenir des belles choses*** (2001). Le remarquable titre de Zabou Breitman aurait ainsi pu convenir, soixante ans auparavant, à un film surprenant de Mervyn LeRoy : ***Prisonniers du passé*** (*Random Harvest*, 1942), dont le héros perd la mémoire à deux reprises avant de retrouver finalement le bonheur. Au contraire, le retour du guerrier amnésique, présenté à travers des films comme ***Quelque part dans la nuit*** (*Somewhere in the Night*, Mankiewicz, 1946) ou ***Une aussi longue absence*** (Henri Colpi, 1960), montre surtout la difficulté de prendre en charge un passé que certains cherchent, à tort ou à raison, à faire endosser à chaque ***Voyageur sans bagage*** (Jean Anouilh, 1944, d'après sa pièce). Le titre ***Comme tu me veux*** (*As You Desire Me*, 1932) de l'adaptation pirandellienne réalisée par George Fitzmaurice est très révélateur à cet égard. Rien d'étonnant, dès lors, à voir un personnage souhaiter demeurer, en toute liberté, ***L'Homme sans passé*** (Aki Kaurismäki, 2002). Pourtant, si l'amnésie constitue une véritable seconde chance pour certains, d'autres, comme Masako, l'une des ***Femmes en miroir*** (2002) de Kiju Yoshida, voient en elle un châtiment céleste — Dieu la punirait ainsi du meurtre de son enfant. Notons, enfin, l'originalité du film ***Memento*** (2000) de Christopher Nolan, dont la narration, à rebours de la logique habituelle, correspond à l'amnésie antérograde qui affecte un héros privé de toute mémoire immédiate. Parmi les amnésiques du 7ème Art, le seul véritable cousin de Monsieur William serait dès lors sans conteste, comme l'indique la parenté des titres, le ***Monsieur Arkadin*** (*Confidential Report*, 1955) d'Orson Welles : ce personnage richissime engage un détective pour retrouver les témoins de son passé… et s'en débarrasser plus facilement, ses troubles de mémoire n'étant qu'une imposture. Au total, la fascination du cinéma pour l'amnésie tient sans doute essentiellement à la tentation démiurgique que semble générer, chez les auteurs, l'effacement de l'identité du personnage. L'acteur se voit ainsi proposer, selon l'expression de Philippe Le Guay, un « *rôle de décomposition*[1] » qui l'invite à se présenter au metteur en scène comme dépossédé de lui-même, à la manière des *modèles* souhaités par le cinéaste Robert Bresson. Il n'est donc plus qu'une pâte vierge (*à modeler*, justement) qui permettra à l'artiste de recréer un monde.

QUELQUES PIÈCES DE PUZZLE

Confronté au mystérieux passé de Monsieur William dont ne subsistent, comme l'indique le titre du film, que quelques *traces*, le spectateur est tenté, à l'instar du Dr. Glass, de reconstituer le parcours de l'amnésique. Pourtant, si le film lui permet de percevoir des images, des voix, des musiques, il ne peut, comme le médecin, que peiner à *remettre les choses en ordre*. Faut-il en déduire qu'il est impossible de trouver le sens et l'articulation des différents souvenirs ? Au risque de la surinterprétation,



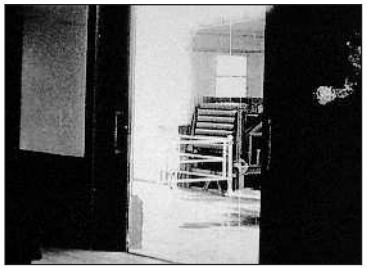
plusieurs éléments intéressants peuvent être mis en avant. Ainsi, la judéité du personnage de Monsieur William est suggérée à travers plusieurs indices, parmi lesquels le kaddish associé au père du héros. Le nom même de Simon Edelman (dont le parcours chaotique pourrait discrètement rappeler le mythe du juif errant, perpétuellement condamné à voyager) ou l'évocation de l'Europe Centrale (sur fond musical de violon) semblent en outre s'accompagner d'une allusion à la déportation et au génocide de la Seconde Guerre Mondiale : « *Certains traversent l'océan* […]*, les autres prennent un train vers l'enfer* ». La date du 10 février 1942 est elle aussi révélatrice puisqu'elle correspond à une loi du gouvernement de Vichy interdisant aux juifs de changer de nom… Dans cette logique, les petits personnages de la plage vendéenne pourraient symboliser un bonheur antérieur : l'avènement des congés payés à l'époque du Front Populaire (« *Leur père m'a bien payé et c'est la première fois que j'observe ça, des vacances. Pour eux,* […] *c'étaient sans doute leurs dernières* »). L'immédiat avant-guerre est d'ailleurs illustré également par un extrait sonore (en version française) de ***L'Insoumise*** (*Jezebel*) de William Wyler, sorti en 1938. Une autre date, enfin, mérite plus ample commentaire car elle renvoie à une interprétation toute différente : le 20 juillet 1969 est resté célèbre à cause des premiers pas… de l'homme sur la Lune. Puisque chacun, aux Etats-Unis, est censé se souvenir de ce qu'il faisait en ce jour historique, ce choix de Denis Gaubert ne peut qu'être teinté d'ironie.

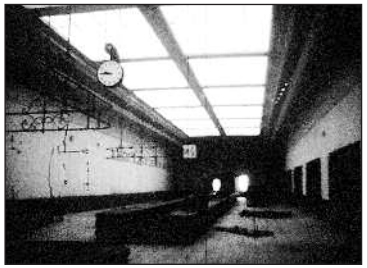
Thierry Méranger

1. Cf. Philippe Le Guay, "Amnésique" in *Dictionnaire des personnages du cinéma* (sous la dir. de Gilles Horvilleur), Bordas, Paris, 1988.

Faux

À quel genre cinématographique appartient le film de Denis Gaubert ? Sans conteste, ***Monsieur William*** est un faux documentaire qui peut, selon le titre inventé par Agnès Varda en 1981, passer pour l'un des fleurons de l'art du ***Documenteur***. Les films qui, tout en prétendant appréhender le réel, relèvent de la plus pure fiction sont de fait assez nombreux. Ils constituent un corpus original d'œuvres qui se plaisent à réfléchir sur la notion même de représentation et cultivent un goût très prononcé pour l'illusion et les faux-semblants. Les adeptes des "documenteurs" vouent tout naturellement un culte à Orson Welles, dont toute l'œuvre, inaugurée par une célèbre lecture radiophonique de ***La Guerre des mondes***, est marquée par une obsession de l'imposture, de la duplicité et de la falsification. Il faudra pourtant attendre ***Zelig*** (1983) de Woody Allen pour que le faux documentaire biographique trouve son œuvre-phare. L'homme caméléon, confié aux bons soins d'un docteur bienveillant, a évidemment inspiré Denis Gaubert, sans pour autant que son homme sans visage soit le double du personnage allenien : Zelig est une présence perpétuelle alors que William ne représente que l'absence. Dans le même registre biographique, ***This Is Spinal Tap*** (1984) de Rob Reiner raconte pour sa part l'histoire d'un groupe de rock (et commente même sa discographie fictive !) quand ***Accords et désaccords*** (*Sweet and Lowdown*, 1999), qui narre l'existence d'un guitariste de jazz imaginaire, montre l'intérêt persistant de Woody Allen pour les mystifications. ***Forgotten Silver*** (1996) de Peter Jackson, qui réécrit l'histoire du cinéma en racontant la vie d'un certain Colin McKenzie qui aurait tout inventé, tient pour sa part du canular réussi : de nombreux spectateurs néo-zélandais, déçus par la révélation de l'imposture, auraient émis de vives protestations auprès d'une chaîne de télévision qui diffusait le film. Il convient également d'évoquer les fictions qui se présentent sous la forme d'un reportage journalistique comme ***Bob Roberts*** (Tim Robbins, 1992) ou ***C'est arrivé près de chez vous*** (Rémy Belvaux, André Bonzel et Benoît Poelvoorde, 1992). Une dernière variante du "documenteur", illustrée par ***L'Ambassade*** (1975) de Chris Marker et, plus près de nous, par ***Les Documents interdits*** (Jean-Teddy Filippe, 1989) et ***Le Projet Blair Witch*** (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick et Eduardo Sanchez, 1999), feint de proposer au public un unique document amateur restitué dans toute son imperfection technique...





Usage de faux

A l'instar des films cités précédemment, ***Monsieur William*** se présente à nous comme une œuvre en trompe-l'œil. Il est facile de repérer, avec les premiers cartons, les indices qui engagent le spectateur dans la reconnaissance du genre documentaire. Le court métrage se déclare ainsi « *basé sur des faits réels* » et prétend s'appuyer sur des sources dont l'authenticité semble confirmée par une caution scientifique (l'allusion au Dr. *Glass* paraît même affirmer la transparence de l'entreprise). De telles revendications se trouvent renforcées par le refus de toute parenté avec une œuvre de fiction dont le titre est mentionné (*Amnesis*). Le film ne serait donc pas une adaptation mais la restitution fidèle d'événements supposés réels. D'autres précisions crédibilisent l'entreprise : le documentaire est le troisième volet d'une "collection" et des institutions au sérieux supposé (la Cinémathèque de Bretagne, Gaumont Actualités) sont également appelées en renfort. Il faudra attendre le générique final pour avoir la preuve de la supercherie. L'éclatante réussite de Denis Gaubert repose en effet durant tout le film sur une remarquable prouesse technique : les images prétendument extraites de diverses archives ne trahissent à aucun moment l'entreprise de falsification qui a présidé à l'élaboration du film : le metteur en scène a fait, en réalité, œuvre de faussaire en dirigeant, selon le titre de son mémoire de fin d'études, une *Petite fabrique des images du passé*. Un nouveau visionnage du film permet alors de relever plusieurs indices qui pouvaient dès le départ mettre le spectateur sur la piste du canular. Le double sens d'une citation présentée sur l'un des premiers intertitres, notamment, aurait pu permettre au spectateur soupçonneux d'imaginer très tôt l'hypothèse d'une mystification : « *Tel que Glass le raconte, M. William est une invention* ». Ce motif de la mystification est d'ailleurs habilement thématisé dans le film : les premiers visages dont se souvient Monsieur William sont ceux d'un petit garçon et d'une vieille femme réalisant un tour de télékinésie avec une petite cuillère ; et le spectateur pourrait bien faire sien, à la sortie de la projection du film de Denis Gaubert, le "commentaire" que propose l'amnésique au moment où l'on découvre les images de ces deux personnages : « *C'est un tour complètement pipé* […]. *Et pourtant,* […] *vous ne pourrez vous représenter combien le souvenir de ces premiers visages m'a ému, presque autant que s'ils avaient été ceux de personnes familières* ».

Nosferatu Tango

de

Zoltán Horváth

par ***Dick Tomasovic***

Un livre de conte s'ouvre… Le regard du spectateur s'y engouffre et suit les péripéties très animées d'un moustique égaré entre les pages de l'ouvrage, un livre-machine qui déploie en relief ses décors et personnages de papier. L'insecte, pris au piège du simulacre, évolue de décors en décors à la recherche d'un peu de sang frais. Il croise alors le dessin de Nosferatu dont il tombe éperdument amoureux. Prenant ses désirs pour des réalités, il pense l'accompagner dans sa chasse au sang, mais le destin de Nosferatu est scellé par l'intrigue du conte : le vampire boit le sang d'une jeune femme sous somnifère, tombe ensommeillé à son chevet et assiste impuissant au lever de l'aube. Le moustique amoureux ne parvient pas à sauver Nosferatu et le soleil calcine impitoyablement le corps du vampire. Paralysé par le chagrin, l'insecte n'évite pas la lourde couverture du livre qui se referme sur la fin de l'histoire…

Un épilogue, durant lequel les pages du livre-machine sont feuilletées de manière à révéler au spectateur le déploiement de ses illustrations, fait cependant enfin se retrouver les silhouettes fantomatiques du vampire et du moustique dans un tango funèbre.

Le réalisateur

Né à Genève en 1966, et de nationalité suisse, Zoltán Horváth suit l'enseignement de l'École Supérieure d'Arts Visuels de Genève (ESAV) et étudie parallèlement les sciences géographiques à l'Université de Genève, entre 1987 et 1992.

Dès 1990, il participe à la conception, la rédaction et l'illustration de nombreuses publications, dont une bande dessinée. Il réalise également des dessins de presse pour différents périodiques.

En 1996, Zoltán Horváth conçoit un premier court métrage, d'une durée de sept minutes, en images de synthèse, intitulé ***La Trompette de Géricault***. Trois ans plus tard, en 1999, il s'attèle à un nouveau film d'une durée plus conséquente (quatorze minutes) et d'une plus grande complexité. ***Carcasses et Crustacés*** combine déjà en effet plusieurs techniques d'animation différentes. Le film remporte un nombre important de prix, en Suisse, bien sûr, mais aussi aux Etats-Unis, en France et en Hongrie.

L'auteur réalise alors ***Nosferatu Tango*** qui mélange subtilement animation assistée informatiquement (en deux et trois dimensions) et pastels sur papier.

FICHE TECHNIQUE

Production Nadasdy Film, Le Mur du son cinéma / **Distribution** Le Mur du son cinéma / **Scénario, graphisme, décors** Zoltán Horváth / **Animation** David Hodgetts, Boris Rabusseau / **Son** François Loubeyre / **Montage** Zoltán Horváth / **Musique** Laurent Ecabert, Jean-Michel Daviron.

France/Suisse, 2001, 35mm, 1/1,66, couleur, son dolby stéréo SR, 12 minutes, visa n° 104 456

Entretien avec *Zoltán Horváth*

Nosferatu Tango ***peut-il être considéré, tant d'un point de vue technique (images de synthèse et techniques mixtes) que d'un point de vue thématique (la mort), comme un prolongement de vos deux premiers films ?***

J'aime les films denses qui ne se laissent pas consommer en un seul regard. ***Nosferatu Tango*** est mon troisième film d'animation. Bien que très différent dans son propos et son esthétique, il partage avec les deux premiers un goût prononcé pour la dérision, les jeux de points de vue, la mise en abyme du procédé et la recherche graphique créant un univers original, drôle et inquiétant à la fois, où la mort est effectivement présente à chaque fois, mais de manière symbolique. Techniquement et "stylistiquement", mes films sont très différents les uns des autres. Si le premier était de l'image de synthèse pure, mais souvent filtrée de telle sorte qu'elle en perdait son aspect lisse et réaliste, le deuxième avait plutôt une esthétique du collage, avec un mélange de photos déchirées et collées sur des dessins, mixés avec des images filmées en vrai et des images de synthèse (mélange de 2D et 3D). On retrouve ce mélange dans ***Nosferatu Tango***. Tous mes films ont été réalisés par ordinateur, même s'ils intègrent par moments des séquences avec des techniques traditionnelles. Jusqu'à maintenant, tous mes films ont pour origine un point de vue particulier, une vision particulière, ouvrant sur un univers décalé. Pour ***Nosferatu Tango*** par exemple, c'est l'idée qu'être à l'intérieur d'un livre de pliage pourrait créer des images et des sensations originales et étonnantes. A partir de cela, l'histoire et la technique viennent se greffer à ce socle et viennent l'enrichir.

Le moustique, et plus généralement l'insecte, est une figure récurrente du cinéma d'animation. Il tient encore le rôle principal dans votre film...

A partir du moment où je désirais faire un film où l'on se situait dans un livre qui se déplie et où je voulais jouer avec l'aspect extérieur "réel" et intérieur "l'histoire du livre", la solution de l'insecte s'est imposée très rapidement. Après plusieurs tâtonnements, le couple moustique/Dracula m'est venu à l'esprit et a balayé toutes les autres propositions. J'ai pris aussi un malin plaisir à prendre le contre-pied de tous ces films en images de synthèse dont vous parlez, en jouant entre platitude et profondeur. Si les films d'insectes ont tant de succès (notamment en images de synthèse) c'est bien pour ce goût de la représentation de la profondeur qui était jusqu'à très récemment une sorte d'Eldorado de l'animation, tant il était difficile, voire impossible, de représenter parfaitement un espace bougeant en trois dimensions avec les techniques traditionnelles. Et les insectes sont si proches de nous et si lointains...

Combien de temps faut-il pour réaliser un film comme celui-ci et quelles sont les grandes étapes de son élaboration ?

J'ai mis trois ans à réaliser ce film, mais si j'avais eu la totalité des fonds que j'avais demandés, j'aurais pu le réaliser en un an et demi ou deux ans. Les grandes étapes sont : le story-board et l'élaboration du dossier de présentation pour les institutions et les producteurs ; la réalisation des maquettes (en noir/blanc et sans détails) des décors en carton et papier (elles devaient pouvoir se déplier) ; la réalisation d'un "animatic", sorte d'ébauche du film avec les dessins des maquettes, qui permet de mettre en place les plans, les rythmes, et d'animer grossièrement les personnages en un premier montage ; la réalisation des dessins définitifs ; la réalisation des plans définitifs ; le montage final ; la sonorisation, la musique, le mixage, et le transfert sur 35 mm.

Quelles sont les techniques employées ?

Pour les décors et les personnages du livre, les dessins ont été réalisés à la main, au pastel gras et à l'écoline. Pour chaque dessin, j'ai décalqué une seconde épreuve en noir et blanc des "gravures" et motifs décoratifs qui s'y trouvaient dessinés. Une fois ces deux épreuves réalisées, elles ont été scannées. Un cache détourant parfaitement la forme a été créé dans un logiciel de photocomposition pour chaque dessin et sa "copie gravure". Puis, dans un logiciel de 3D, une géométrie pour chaque dessin a été modélisée. Il s'agissait la plupart du temps simplement de surfaces planes. Ainsi, les décors s'apparentent plus à un décor de théâtre qu'à un univers 3D normal. Des géométries plus compliquées ont bien sûr été mises en place pour les personnages (le vampire, l'araignée, la chauve-souris, etc.). Puis, les animateurs ont déformé ou animé ces géométries comme pour n'importe quelle image de synthèse. Plusieurs passes de rendu[1] ont été effectuées. Le nombre de ces passes diffère selon les plans (certains plans ont compté jusqu'à 50 passes !). Par exemple : une passe uniquement avec les dessins bruts (sans effet d'éclairage, sans effet de filtre) ; une passe avec les mêmes couleurs mais virant sur le bleu ; une passe uniquement avec les ombres, etc. L'image ainsi décomposée à ensuite été reconstituée dans un logiciel de composition. Cette manière de faire nous a permis de garder une flexibilité et un potentiel énorme dans le travail des images. En plus de cela, certaines animations ont été réalisées à la main (les flammes, le brouillard, etc.). Le moustique a, quant à lui, été réalisé et animé en images de synthèse classiques. Rendu séparément, il a, lui aussi, été composé avec les autres passes.

Certaines œuvres vous ont-elles marqué pour ce film ?

C'est difficile de dire qu'une œuvre en particulier m'a inspiré. C'est plutôt un faisceau assez large : on peut bien sûr citer l'imaginaire des histoires de vampires, les ***Nosferatu*** de Murnau [1922] et surtout de Herzog [1978], les images populaires hongroises et l'esthétique des contes pour enfants du début du siècle. Au niveau du film d'animation, l'auteur qui m'a le plus marqué est sûrement Svankmajer[2].

Vous avez étudié la géographie, or on est frappé par l'aspect "topologique" et "topographique" de votre film...

Je n'y avais pas du tout pensé... Mais il est vrai que je tenais beaucoup à la "véracité" du pliage du livre et je peux dire que, à quelques exceptions près, assez minimes, le livre se plie "logiquement". D'ailleurs, j'ai réalisé deux exemplaires de ce livre, en vrai...

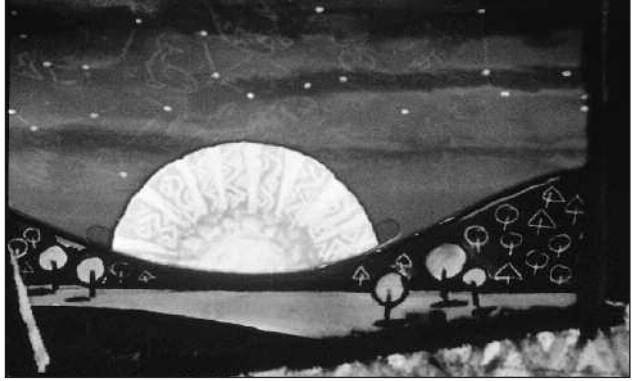
1. Les "passes" (parfois "layers" en anglais) sont des mises aux cadres du tournage des plans du story-board, sous forme de différentes couches d'images : des sortes de calques informatiques, comprenant des parties de l'image finale, que l'on superpose à loisir. Cette technique permet de modifier facilement un aspect de l'image sans altérer les autres (certaines passes se consacrant aux décors, d'autres aux couleurs, à l'éclairage ou aux textures des personnages, etc.). Lorsque ces passes sont "rendues", c'est qu'elles sont fondues les unes aux autres (de manière à limiter leur nombre en fin d'élaboration).

2. Cinéaste tchèque passionné par les collages et l'animation d'objets, Jan Svankmajer — qui s'est lui-même défini comme un "militant surréaliste" — a réalisé de nombreux courts métrages d'animation, parmi lesquels ***Une semaine tranquille à la maison*** (1969) et ***Love Meat*** (1989). Il est également l'auteur de deux longs métrages qui mêlent techniques d'animation et direction d'acteurs : ***Alice*** (1988), d'après l'œuvre Lewis Carroll, et ***Faust*** (1994).

CRITIQUE DU FILM

Apparences

À travers la variété de ses traitements graphiques, la multiplication des figures du double et le jeu sur le point de vue, Zoltán Horváth instaure dans son film une poétique du trouble invitant le spectateur à interroger les *articifes* qu'il met en scène.



Simulacres, faux-semblants, trompe-l'œil, apparences, doubles… ***Nosferatu Tango***, de la manière la plus astucieuse et ludique qui soit, telle une boîte à malices, plonge le spectateur dans un univers d'incertitude, dans un monde trouble où tout est soumis au changement perpétuel. La structure du film repose d'ailleurs sur les charnières de basculement, sur les moments de métamorphoses totales des images et des lieux. En effet, les différentes scènes du film sont autant de doubles pages que l'on tourne et qui, en dépliant leur structure de papier, offrent une série d'espaces et de moments renouvelés (la scène d'ouverture dans les bois, la découverte de la ville nocturne, la crypte où repose Nosferatu, le trajet inquiétant dans la lugubre forêt, la recherche de "nourriture" dans la cité, la pénétration dans la chambre de la jeune femme, le lever du soleil, l'anéantissement de Nosferatu par la lumière de l'aube). Plus généralement encore, le film de Zoltán Horváth multiplie les chavirements de l'image, cultive l'ambiguïté des relations (celles des personnages mais aussi des éléments graphiques les uns par rapport aux autres) et installe le doute au cœur de son projet comme pour signaler, d'une part, les risques des liaisons amoureuses (qui rendent aveugle ou, en tout cas, comme chacun sait, altèrent le sens des réalités) et, d'autre part, rappeler qu'en animation, tout n'est qu'affaire de simulation (à commencer par le "langage" cinématographique lui-même).

Trois grands axes de ce travail du trouble peuvent être ici distingués. En premier lieu, il convient d'attirer l'attention sur toutes les scènes de transformations des corps et de métamorphoses des images. Il y a bien sûr, d'abord, on vient de le remarquer, ces charnières qui interviennent de manière régulière pour bouleverser les situations spatiales et temporelles, pour véritablement menacer le pauvre moustique qui, à l'instar du spectateur, perd tous ses points de repère et se trouve condamné à sans cesse devoir redécouvrir et appréhender de nouveaux lieux inconnus. Les images de synthèse semblent inviter à ce type de mouvance du décor (le cinéma américain contemporain, qui tend de plus en plus vers l'animation, a d'ailleurs souvent recours à ces effets toujours surprenants[1]). Mais il y a aussi les métamorphoses des créatures : les loups qui passent du papier à la 3D informatique ; l'araignée qui hésite entre plusieurs traitements graphiques ; Nosferatu, toujours un peu différent, étranger à lui-même pourrait-on dire[2], puisqu'il ne cesse de changer d'aspect (figurine de papier, modélisation informatique, dessin 2D animé, silhouette fantomatique, ou encore tache dissolue lorsque le corps, exposé au soleil, se met à fondre). Tout est ici clairement hybride et appelé à d'étonnantes mutations. En définitive, seul le moustique garde une forme générale et une texture identique durant tout le film. Cette stabilité est bien entendu garante de l'identification du spectateur au personnage de l'insecte. Il est notre seul point d'attache et de repère dans cet univers inquiétant.

En second lieu, il faut remarquer ce phénomène de doublure systématique du moustique. Les loups qui dévorent le cadavre du cerf, la chauve-souris (traditionnelle figure vampirique), l'araignée affamée et bien sûr Nosferatu lui-même sont autant de doubles du petit moustique qui lui renvoient une image extrême de lui (la voracité, la soif de sang, les traits effrayants, etc.). La multiplication de ces images, véritables miroirs plus ou moins déformants de son être, réveille en lui fascination et répulsion, effroi ou sentiment amoureux (toute communication avec ces reflets est impossible ; l'amour est à sens unique). Elle participe en tout cas à le noyer sous les leurres et l'empêche de distinguer la réalité de la fiction du conte dans lequel il est pris.

Enfin, et surtout, il convient de signaler combien le jeu sur le point de vue importe ici pour abuser le spectateur et le mettre en position de doute par rapport à la nature et aux statuts des images qu'il observe. Le réalisateur fait alterner une caméra subjective (le spectateur est à la place du moustique et voit le monde de son point de vue : un regard vif, toujours à la recherche d'un indice du danger, un regard qui "scanne" véritablement l'espace mais qui reste prisonnier de l'infiniment petit) et un point de vue externe à la figurine mais qui la suit avec une grande proximité, restant prisonnier finalement d'une vision microscopique des choses, d'une vision placée dans les pages du livre, comme le moustique lui-même. En jouant de cette alternance, Horváth parvient à nous faire oublier le rocambolesque de la situation et nous empêche tout recul par rapport à elle. Ainsi, il faudra attendre l'épilogue et le cadrage du livre-machine en plan large pour comprendre que, comme le moustique, nous étions pris au piège d'une vision microscopique, d'une machine à leurres. La grande astuce du film consiste précisément en ce déplacement du regard.

Et puisque ***Nosferatu Tango*** tient un peu de la fable, sa moralité est en fin de compte peut-être bien la suivante : en toutes choses, en cinéma comme en amour, prendre du recul évite de bien mauvais tours.

1. Voir par exemple ***Dark City*** (1997) d'Alex Proyas ou ***Hantise*** (*The Haunting*, 1999) de Jan de Bont.
2. On sait les rapports étroits qu'entretiennent les vampires avec la polymorphie mais aussi avec la mort, celle qui rend tout "autre".

À livre ouvert…

La première scène de *Nosferatu Tango* **est une scène fondamentale d'exposition, un moment stratégique en quelque sorte : elle doit séduire le spectateur et lui permettre de se situer rapidement dans l'univers fantasmagorique de l'œuvre. Il est par ailleurs courant que, pour la promotion des films d'animation dans les différents festivals, un extrait des films présentés soit mis à disposition des médias. La séquence d'ouverture, d'une durée exacte de 60 secondes[1], constitue à n'en pas douter une scène emblématique aux nombreux enjeux.**

Le film commence par un bref prologue dévoilant ses motifs. Un livre s'ouvre, annonçant d'emblée un jeu référentiel au conte (**photos 1** et **2**)… La voix grave et cryptique du narrateur se donne comme une voix rituelle pratiquant une langue étrange, inconnue et mystique. La voix off n'est en effet pas là pour raconter une histoire mais pour procéder d'un charme étrange qui va faire entrer le spectateur, littéralement, dans le livre[2]. Un mouvement d'appareil d'une étonnante fluidité (simulé bien sûr, on garde ici le "langage" cinématographique par convention : il n'y a évidemment pas de véritable mouvement de caméra) finit d'entraîner le spectateur dans le livre magique et fait apparaître deux loups dévorant le corps d'un cerf (**photo 3**). Cette forêt inquiétante, la voracité des êtres présentés, la pulsion animale et la cruauté de la nature sont ainsi présentées d'emblée et orientent le spectateur très rapidement vers un conte noir, gothique. Les arbres et les animaux révèlent ici un aspect de papier découpé et des gestes mécaniques qui donnent un premier indice sur l'astuce du film sans totalement la révéler. Au loin, un château énigmatique apparaît (**photo 4**). Fondu au noir.

Débute alors la véritable séquence d'ouverture. Virtuose, une caméra déchaînée se glisse entre les différentes dimensions du décor. Elle insiste de la sorte sur l'épatante sensation de relief qui constitue un enjeu important, tant esthétique que narratif du film (la prise au piège du spectateur dans un livre-machine), et se donne à voir comme une plongée inquiétante au cœur du récit. La caméra pénètre dans la forêt (**photo 5**), croise à nouveau les loups et le cadavre du cerf (**photo 6**), met en évidence l'idée de mort qui va hanter tout le film (le cerf n'est plus qu'une carcasse, les loups laissent apparaître non plus une texture de papier mais une ossature informatique). La caméra virevolte autour d'un arbre[3] (**photo 7**), hésite face à la stature impressionnante d'un hibou (**photo 8**). Le spectateur comprend alors que ce point de vue est probablement celui d'un personnage. En effet, après un infime ralentissement (le moment de dissociation entre le spectateur et la caméra subjective), la caméra se fige au détour d'une branche et cadre un moustique posé sur celle-ci — le corps même dont nous venons de nous extraire (**photo 9**). Désormais, la caméra restera en sa compagnie, soit en l'accompagnant d'une manière tout aussi aérienne, soit en empruntant à nouveau son point de vue[4]. Et c'est précisément parce nous garderons ce point de vue microcosmique que nous serons victimes, comme le moustique, de la supercherie du livre, que nous confondrons également "l'inanimé" du livre avec "l'animé" du film.

Le plan-séquence se poursuit en se focalisant longuement sur le moustique. Celui-ci teste la souplesse de son corps, l'élasticité de ses pattes, les articulations de sa tête, la variété des expressions de son visage (tout ce qui manque aux autres personnages, rigides figurines de papier). Il scrute le paysage, intrigué puis étonné. Le spectateur découvre le catalogue des attitudes expressives du moustique, comme si l'on feuilletait les "models sheets[5]" des dessins préparatoires (**photo 10**). Il s'agit d'un moment d'appréhension de ce corps animé qui doit à présent retenir toute l'attention et la sympathie du spectateur. En travaillant la position des antennes, les regards, etc., le réalisateur caractérise le personnage, lui donne une identité propre et typique, qui passe également par des qualités et des défauts (le moustique est un peu couard). Cette phase de caractérisation est cruciale en animation. Le réalisateur donne aussi au moustique une identité vocale (il pousse des petites sonorités nasillardes, musicales et caricaturales[6] ; le bruit expressif de son vol est détourné en mode de communication).

Le plan-séquence s'interrompt pour laisser place à une nouvelle vue subjective : la ville fortifiée sur la colline radieuse (**photo 11**). Retour de la caméra sur le moustique mais soudain l'image est prise d'un extraordinaire séisme. Les arbres se replient et menacent l'insecte (**photo 12**). Cette mouvance totale du décor, aussi étrange qu'inquiétante, fait remplacer la forêt ensoleillée par une ville nocturne (**photo 13**)…

Ainsi, cette première scène laisse apparaître de nombreux enjeux : appréhension de l'univers du film, première approche de sa dialectique fondamentale (du monde inanimé du livre hybridé au monde animé du film), maestria de la technique animée (gestion des reliefs et simulation de mouvements de caméra complexes), intégration (et prise au piège…) du regard du spectateur dans un point de vue microcosmique, caractérisation de la figurine, et premiers troubles dus à la métamorphose des images.

Photo 1

Photo 2

Photo 3

Photo 4

Photo 5

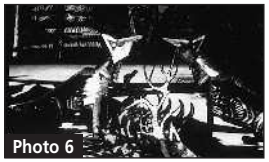


Photo 6

Photo 7

Photo 8

Photo 9

Photo 10

Photo 11

Photo 12

Photo 13

1. Calibrée donc pour ce type de promotion.
2. Il s'agit d'une *voix acousmatique*, dont on ne verra jamais la source, et qui se trouve douée de tous les pouvoirs. Elle est omnisciente et omnipotente. Sur ces qualités de la voix acousmatique, voir Michel Chion, *La Voix au cinéma*, Editions de l'Etoile/Cahiers du cinéma, Paris, 1982.
3. Ce type de mouvement vertigineux n'est pas sans rappeler un certain cinéma d'épouvante de série B — voir, par exemple, ***Evil Dead*** (1982) de Sam Raimi.
4. Et, à l'occasion, son point de vue mental (cf. l'analyse de séquence dans la fiche élève).
5. Les "models sheets" sont des feuilles de modèles des personnages contenant les dessins d'une figurine sous différents angles (de face, de profil, de 3/4 et de dos) et ses principales attitudes ou mimiques. Certains dessins peuvent également mettre plusieurs personnages en présence pour indiquer leurs proportions. Ces dessins, consultés tout au long du travail de l'animateur, permettent de rester fidèle au modèle de base du personnage, tel qu'il a été préalablement défini.
6. On parle généralement de "mickeymousing" pour évoquer le figuralisme sonore (le bruitage musical) très usité dans les bandes son de films d'animation.

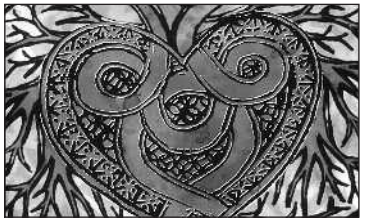
Des personnages *de papier*

Regarder un ***Tom et Jerry*** ou telle œuvre de Peter Foldes[1] ou de Jirí Trnka[2], c'est inévitablement s'intéresser à la technique utilisée, voire au traitement du support. Il nous arrive d'"oublier", en regardant des images photographiques défiler au rythme de 24 images par seconde, qu'on est au cinéma ; il est, en revanche, impossible de "passer" sur la matérialité des *cartoons* ou des films d'animation de l'école tchèque. D'une manière générale, chez les Américains, le "lissage" de séquences délirantes, en forte opposition avec l'aspect heurté des catastrophes qu'elles engendrent, nous comble d'aise ; alors que, chez les auteurs de la tradition de l'Europe de l'Est, le plaisir vient de ce que nous sommes amenés à rêver sur les substituts d'un monde aussi modestes qu'étonnamment suggestifs. D'un côté — pour aller vite — l'esthétique disneyéenne des images où le cinétisme naturalise joyeusement d'incessants effets de métamorphoses ; de l'autre, des objets "approximatifs" pour lesquels l'auteur invente les moyens de vaincre ses propres limites. Pour incongru que puisse paraître le rapprochement qui vient, Ingres, dans le domaine de la peinture, serait au ***Roi et l'oiseau*** (Grimault) ce que Gaston Chaissac est ici à ***Nosferatu Tango*** (Zoltán Horváth) !

Traitée cinématographiquement, la matière est animée, au sens où à de simples papiers découpés et colorés est littéralement donnée une "âme" (l'*anima* des Anciens). On veut dire qu'Horváth a aussi bien porté son effort sur les mouvements de caméra, les cadrages ou la bande-son que sur la façon originale avec laquelle il a fait bouger ses figurines. Ces dernières obéissent, en effet, à un principe tout à fait particulier qui est celui des "livres-machines[3]" où le jeu des pages entraîne soit le déferlage, soit l'érection des personnages et des décors. Nous avons tous en tête ces albums d'enfants où le fait de passer d'un recto à un verso faisait se déployer devant nous les végétations les plus luxuriantes comme les constructions les plus baroques. Parfois même des tirettes permettaient de faire apparaître et disparaître telle ou telle horrifique créature. Ce "cacher/montrer" nous fascinait autant que s'obnubile le petit garçon étudié par Freud[4] qui, jouant avec une bobine de fil représentant sa mère, absente, convoque cette dernière pour la révoquer symboliquement, ensuite. Cherchant à surmonter son angoisse, l'enfant tire sur son fil un peu comme nous tirions les tirettes de ces images "habitées".

Le film commence comme commencent nombre de contes portés à l'écran : avec un plan nous montrant un livre ouvert où, écrit en caractères gothiques, se déploie le traditionnel « *il était une fois* » (le « *in illo tempore* » latin), acte de fondation magique de toute fiction supposément extra-ordinaire. Avec le cinéma classique, l'image du livre en exergue est censée nous faire glisser de la pure idéalité d'un monde décrit à la profondeur des images chargées de le prendre en relais ; mais, avec ***Nosferatu Tango***, l'épaisseur en question ne se donne que pour ce qu'elle est : une profondeur plate ! On sait que la bande dessinée s'amuse volontiers avec ses propres codes (*Les Peanuts*, *Krazy Kat*, *Philémon*, *Fred*, *Quick et Flupke*, etc.) ; pareillement, le cinéma d'animation qui en procède n'a de cesse de moquer les conventions graphiques qui sont les siennes… On pourrait même aller jusqu'à dire que les dessins animés n'ont qu'un seul sujet : montrer comment se fait l'animation et les trucs qui en justifient la raison d'être[5].

Admirable, à cet égard, est la dernière partie du film (donnée pendant le générique de fin !), qui reprend un à un, en les dépliant et les repliant, les différents épisodes du récit. Le « *il était une fois* », cette puissance instauratrice de la Fable, se résorbe dans une sorte de récapitulation ; et cela sans rien perdre de sa force puisque le pouvoir de conclure est ici donné comme aussi fort que celui d'"initier". Plus fort que Nosferatu, le metteur en scène suscite, ressuscite ou anéantit ses héros d'un simple claquement de doigts[6].



Non moins remarquable se trouve être l'idée graphique qui veut que le cœur rouge, qui signifie classiquement l'amour déclaré de l'un des protagonistes pour l'autre (le moustique femelle pour Nosferatu), se transforme en un cœur de chair. Dès lors, débute la courte séquence d'un ***Voyage fantastique*** à l'intérieur du corps du monstre, la couleur rouge de la passion se faisant bain d'hémoglobine. Cette dérive nous fait "régresser" avec bonheur jusqu'au terme premier d'une métaphore prise au pied de la lettre : la passion pour "le siège des passions", puis le siège des passions pour "la pompe à sang". Ainsi, le spectateur peut-il faire sienne une leçon de sémiologie pour rire doublée d'une authentique trouvaille poétique.

Ajoutons que les différentes phases du traitement plastique du Prince des Ténèbres relèvent également d'un travail vraiment inspiré. Avoir pensé à faire se dresser *soudain* du sarcophage Nosferatu sur le mode du levage de tous ces papiers pliés, concourant à faire de toute la mise en scène une cérémonie sinistre et drôle, est ici la marque d'un travail artistique abouti. On veut dire que la raideur mécanique du procédé utilisé (tout ce dispositif d'articulations) donne décidément au personnage un surcroît de vérité. De fait, Nosferatu sort de sa tombe comme un diable de sa boîte : *deus ex machina*. Qu'en outre, Horváth ait voulu que le châtelain des Carpates se déplaçât (à l'inverse de l'insecte) sans effectuer le moindre mouvement et comme il sied, en définitive, à une figurine, dit bien à quel point l'auteur a maîtrisé son sujet.

Notons, pour terminer, que le moustique de Horváth rappelle celui de Winsor McCay — pionnier du dessin animé — qui en 1912 créa ***How a Mosquito Operates***. Au-delà des gags consistant à nous montrer les heurs et malheurs d'un parasite assoiffé de sang, le dessinateur a curieusement éprouvé le besoin de mettre en scène sa bestiole pour allégoriser sa pratique même : qu'est-ce qu'un dessin animé, après tout, si ce n'est la fabrication d'un système de "succion" où chaque dessin n'est conçu que pour être "vampirisé" par celui qui le suit…

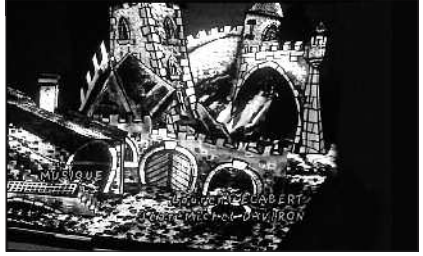
Pierre Fresnault-Deruelle

1. Cinéaste d'animation français d'origine hongroise, ses films développent une thématique souvent axée sur la violence et la mort (***Appétit d'oiseau*** en 1964, ***Eveil*** en 1967 ou encore ***Visages de femmes*** en 1969).
2. Cinéaste d'animation et décorateur tchèque, dont les films ont vivement participé à la reconnaissance internationale de l'école tchécoslovaque d'animation. Citons, parmi les plus célèbres, ***Le Diable à ressorts et les SS*** (1946), ***Le Songe d'une nuit d'été*** (1959) et ***La Main*** (1965).
3. Sur les "images-machines", on se reportera à notre livre *L'éloquence des images*, PUF, Paris, 1993.
4. S. Freud, "Au delà du principe de plaisir" in *Essais de psychanalyse*, Ed. Payot, Paris, 1981, pp. 52-53.
5. Cf. Dick Tomasovic, "Les aventures de la figurine / Le corps, la matière et l'énergie : hybridations dans les films d'animation" in *Homo Orthopedicus* (sous la direction de N. Roelens et W. Strauven), L'Harmattan, collection "L'ouverture philosophique", Paris, 2002.
6. Ce que R. Barthes appelle le *numen*. Cf. le texte intitulé "Puissance et désinvolture" dans *Mythologies*, Seuil, collection "Points essais", Paris, 1957, pp. 67-69.

L'infection fantastique

De nombreux commentateurs ont défini l'œuvre fantastique comme une *fiction de la maladie*. Dans cette perspective, il est facile de faire remarquer que, dans la Grande-Bretagne du XIXème siècle (*Dracula* de Bram Stoker date de 1897), le personnage du vampire conforte symboliquement toutes les craintes d'envahissement et de contamination. Dracula incarne ainsi la phobie de l'invasion, concentrant tous les traits du suspect idéal : immigré à l'accent prononcé, acheteur des biens immobiliers du patrimoine national, amateur de chair et de sang (comme un catholique, qui communie sous les deux espèces), il transmet sa maladie dans la société victorienne à la manière des animaux débarqués des navires, qui sont à l'origine des épidémies les plus effroyables. Plus généralement, l'abondante descendance cinématographique de Dracula s'explique peut-être en partie par la capacité du vampire à synthétiser, non sans ambiguïté, les appréhensions de chaque société. Lorsque Murnau tourne ***Nosferatu le vampire*** (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*) dans l'Allemagne de 1922, la mort répandue par le satanique personnage traduit-elle un risque d'envahissement de la société allemande (le vampire possède nombre de caractéristiques physiques des caricatures antisémites) ou anticipe-t-elle la peste brune d'un pays qui se livrera bientôt à ses démons (une tentative de putsch a déjà eu lieu en 1920) ? De même, le ***Dracula*** (1931) de Tod Browning naît aux Etats-Unis en pleine période protectionniste…

Nosferatu Tango, à travers l'humour du renversement, propose une relecture de ce mythe ouvertement réactionnaire. C'est ici le vampire lui-même qui est colonisé par une altérité maligne : bien loin de condamner la jeune femme par sa morsure, l'agresseur est contaminé par un sang corrompu qui cause sa perte. De fait, la supposée victime devient ici bourreau et se voit ainsi paradoxalement pourvue des attributs de la créature vampirique, permettant au film d'Horváth de reprendre, en l'inversant, le système métaphorique fondé sur l'imaginaire de la maladie. Le court métrage s'inscrit donc logiquement dans la lignée de nombreux films ouvertement parodiques dont l'humour évoque plus ou moins directement la triste condition du vampire occupé à lutter pour sa survie. Citons, parmi beaucoup d'autres, ***Du sang pour Dracula*** (*Blood for Dracula*, 1974) de Paul Morrissey, où le vampire anémié doit sa maladie à la disparition des jeunes filles pures dans une société pervertie…



Pop-up art

Il n'existe pas d'expression française qui puisse rendre compte avec exactitude de la nature du *pop-up book*. Livre à découpes, livre animé, livre en relief, livre-jouet ou livre-machine, sont autant d'approximations qui n'en sont que des traductions imparfaites. La valorisation du *pop-up book* appartient de fait presque exclusivement à la culture anglo-saxonne, où les titres les plus réputés sont souvent considérés comme des œuvres d'art à part entière. En anglais, "to pop-up" évoque le surgissement d'une image qui, au détour d'une page que l'on tourne, se dresse devant le lecteur. L'expression, au fil des ans, a fini par désigner tous les ouvrages qui cherchent à dépasser la nature bidimensionnelle de la page en jouant sur la profondeur et le mouvement (sans recourir aux procédés de trompe-l'œil et de perspective des illustrations traditionnelles). D'autres procédés, qui renvoient à proprement parler à la catégorie des *movable books* (littéralement : livres "animables"), s'ajoutent ainsi au principe du *pop-up*. Parmi ceux-ci, les languettes, pliures, volets, mini-roues et rabats requièrent eux aussi la participation physique active d'un lecteur auquel il revient de *jouer* l'histoire en mettant en branle les différents mécanismes proposés par les concepteurs de l'objet. Pourtant, l'autonomie du joueur est toute relative : les déplacements des différentes pièces ne sont que des translations préprogrammées et forcément limitées. En ce sens, l'interactivité du *pop-up book* ne permet (comme au cinéma) aucune modification du scénario initial, ce dont le moustique de ***Nosferatu Tango***, qui meurt enfermé dans le livre, fait métaphoriquement les frais.

Frontières

C'est le poète anglais Samuel Taylor Coleridge qui a le premier employé l'expression « *the willing suspension of disbelief* » pour désigner la nécessaire disposition du public à croire en l'histoire qui lui est proposée dans un texte littéraire ou une pièce de théâtre. Ce libre consentement serait ainsi indissociable du principe même de la fiction, qui ne pourrait fonctionner qu'à condition que tout jugement critique mettant l'œuvre à distance soit suspendu. On peut aisément voir en la figure du moustique de ***Nosferatu Tango*** la métaphore d'un lecteur qui se laisse emporter dans une histoire qu'il prend pour argent comptant, au point de confondre réalité et fiction. Bien qu'il vienne en apparence dénoncer l'illusion, le film d'Horváth peut ainsi être placé dans la perspective d'autres œuvres qui mettent en scène l'entrée d'un personnage dans une fiction qu'il découvre ou, à l'opposé, l'intrusion d'un personnage fictif dans un monde donné comme réel. La plongée dans le livre est le thème de films pour enfants comme ***Richard au pays des livres magiques*** (*The Pagemaster*, 1994) de Joe Johnston et Maurice Hunt ou ***L'Histoire sans fin*** (*Die Unendliche Geschichte*, 1984) de Wolfgang Petersen, d'après le roman de Michael Ende. Le jeune héros devient alors le personnage d'un livre qui le fascine. Dans ***Bandits, bandits*** (*Time Bandits*, 1981) de Terry Gilliam, ce sont les personnages légendaires qui débarquent dans la chambre du petit Kevin. Un tel principe n'est évidemment pas sans rappeler ***La Rose pourpre du Caire*** (*Purple Rose of Cairo*, 1985) de Woody Allen, où le héros du film projeté finit par sortir de l'écran pour rejoindre une spectatrice amoureuse de lui. ***Nosferatu Tango*** figure d'ailleurs aussi la possibilité d'un passage : le moustique parvient, en dernier ressort, à rejoindre l'objet de ses fantasmes. Et l'originalité de cette rencontre amoureuse tient au troisième lieu qu'elle semble inaugurer, puisqu'elle ne se déroulera ni dans le réel supposé (où le moustique est mort écrasé), ni dans la fiction du livre (où le vampire semblait devoir résider pour l'éternité). C'est l'importance d'un au-delà du film qui se trouve ainsi soulignée.

Aux frontières *de la fiction*

Qu'est-ce qu'un générique ? « *Présentation d'un film, faisant partie de la bande cinématographique (généralement au début) et où sont indiqués les noms des auteurs, collaborateurs, producteurs, etc.* », répond le Petit Robert. Cette simple définition suffit à faire apparaître les trois traits principaux qui caractérisent tout générique, le distinguent du reste du film, et en déterminent l'analyse. Un générique se définit d'abord par le statut de son référent : il consiste en une liste dont le contenu ne renvoie pas à la fiction mais au réel, et plus précisément à cet espace-temps de la production, de la fabrication de l'objet filmique, que l'on appelle le hors-cadre. Il se distingue ensuite par son propre statut langagier : comme liste, il relève exclusivement du langage verbal, et apparaît dans la très grande majorité des cas sous la forme de mentions écrites, tranchant avec l'hétérogénéité d'un "langage" cinématographique qui mêle les images et les sons. Enfin, le générique se caractérise par un site : parce qu'il constitue un discours autonome au sein du film, il se trouve cantonné à ses marges, selon une distribution historiquement variable (le générique de fin n'ayant cessé de s'allonger au détriment du générique de début). Mais aussi, parce qu'il occupe une certaine "étendue", il devient un fragment du film à part entière, susceptible également de mêler des images, des sons et de l'écrit, et de faire de l'écrit une image. Il n'est plus alors une liste mais un lieu : espace de transition qui prépare le spectateur à l'entrée dans la fiction et qui en accompagne, à la fin, la sortie, il peut être considéré comme le seuil du film — c'est-à-dire comme une partie intégrante de son architecture. Et puisqu'« *il n'est de seuil que pour être franchi*[1] », examinons comment, en tirant diversement parti des caractéristiques du générique, chacun des auteurs de nos quatre courts métrages a fait de celui-ci un élément constitutif de son récit.

HORS-CADRE ET FICTION

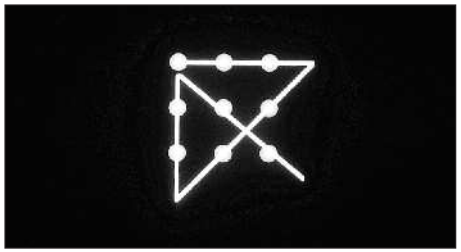
Deux des quatre films, ***Monsieur William*** et ***Nosferatu Tango***, jouent de façon particulièrement habile sur le statut spécifique que confèrent au générique ses liens avec le hors-cadre, afin de mettre en scène les leurres de la fiction. Le récit de ***Monsieur William***, qui est à deux étages (on nous raconte l'histoire du traitement de Monsieur William qui raconte ses souvenirs au Docteur Glass) repose sur un double piège — un piège par niveau de récit. Le premier piège est tendu dans la diégèse : les souvenirs de William finissent par s'avérer erronés — ou mensongers, sa disparition ne permet pas de trancher. La pseudo-mémoire reconstruite grâce à la L-DOPA était donc une fiction, à laquelle Glass et le spectateur ont cru, et les images d'archives qui évoquaient cette mémoire et que William semblait petit à petit identifier retrouvent alors toute leur opacité. Le second piège est construit à l'échelle de tout le film, puisque l'on s'aperçoit *in fine* que c'est le personnage lui-même qui est fictif et que ce qui se présentait comme un documentaire était en fait une fiction. Ce piège-là, tendu exclusivement au spectateur, repose sur l'étroite intégration au récit du générique de début. Un même principe formel (cartons avec lettres blanches sur fond noir, intercalés entre les images) est adopté en effet pour la présentation de l'avertissement (« *ce film est basé sur des faits réels* », etc.), des éléments du récit, des citations de protagonistes, et des mentions du générique : du même coup, tous ces éléments de discours bénéficient du crédit accordé à ce dernier, qui lui-même valide le caractère documentaire du film (grâce aux références aux archives ou au titre de la "collection", "Les mémoires du siècle"). L'auteur joue ici sur le fait que dans le cadre du documentaire l'écart entre le générique et le récit se réduit, parce que les deux discours se réclament de la réalité du référent, pour renverser la proposition : ici, les deux référents sont fictifs — le générique donne naissance à un faux "hors-cadre". Mais le générique de fin dévoile la mystification : la mention "mémoire de recherche ENSLL" met en doute l'appartenance du film à une collection, le nom du producteur réel jette une lumière crue sur le caractère improbable de l'existence des "Films édifiants" (indice, dès le générique de début, de l'ironie du cinéaste), et surtout, la longue liste d'acteurs dément le recours à de vraies images d'archives. Si le film met en garde contre deux types de falsification, celle des images et celle du discours qui détermine leur interprétation, c'est donc tout de même en dernier ressort au générique qu'est restituée la capacité de démêler le vrai du faux.

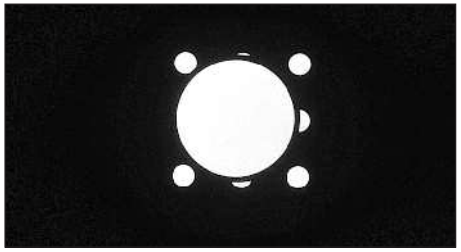
Ce dispositif met au jour une dissymétrie fréquente entre génériques de début et de fin, le premier étant souvent plus lié à la diégèse que le second. On trouve dans ***Nosferatu Tango*** une variation sur ce principe, mais cette fois c'est le générique comme lieu et non comme liste qui est convoqué. Clairement distingué de l'espace de la fiction par un noir, l'espace du générique de fin est en fait celui d'un second récit, ou d'une seconde version du premier, qui dénonce le leurre dont ont été victimes le "personnage" du moustique et le spectateur qui en a partagé le point de vue. Ce leurre, c'est l'illusion diégétique : le livre avec ses pages tournées, ses languettes de carton, c'est le hors-cadre qui vient se substituer au hors-champ de la fiction, c'est l'objet fabriqué, produisant par des artifices l'impression du mouvement ou du relief, que le moustique-spectateur prend pour un univers — bref, c'est la transposition du film lui-même, et la démonstration en image de ce que rappelle au même moment, en surimpression, le générique. Par ailleurs, comme dans ***Monsieur William***, cette révision du récit affecte rétrospectivement le statut d'un des éléments du générique de début : le titre. Car le livre sur la couverture duquel il s'inscrit, et qui s'ouvre en même temps que démarre la voix off, s'avère n'être pas une simple figure d'ouverture — classique —, mais aussi un objet de la diégèse, dont on ne comprend qu'à la fin la présence.

LE SITE

La dissymétrie entre les deux parties du générique est frappante dans les quatre films : qu'elle soit de statut (***Monsieur William***), ou de forme (***Novela***, où le générique de début est en surimpression sur les images). Le site du générique varie en outre selon qu'il se trouve divisé en deux parties ou disséminé entre les

images (***Monsieur William***). Mais le cas le plus singulier est celui de ***Maintenant***, dont le générique est presque entièrement rejeté à la fin du film, à l'exception du titre qui apparaît quelques minutes auparavant, en surimpression[2]. Ce déplacement autorise une intégration très précise du générique à la structure du récit. Le titre fonctionne comme un commentaire indiquant le moment charnière





dans l'évolution du personnage, qui commence à transgresser les règles du jeu. Quant au générique de fin, par son traitement formel associant l'exotisme (musique, vignettes montrant des palmiers) et la vivacité des couleurs qui s'oppose aux pastels du récit, il nous raconte, au choix, le fantasme du personnage (partir aux Bahamas), ou — version optimiste — son avenir (ce qui lui donnerait le statut d'une véritable suite). Dans les deux cas, il propose une ouverture narrative, et transmet un message — "par ici la sortie" — dont le sens se déploie sur trois niveaux de discours distincts : la sortie, c'est celle du film pour le spectateur, celle de son cadre de vie pour le personnage, et c'est surtout celle du piège abscons proposé par le jeu logique qui illustre et structure le récit.

Les liens entre ce jeu et le générique sont en effet étroits. Sur le plan plastique, l'abstraction ou la stylisation du graphisme s'opposent à l'analogie figurative des images photographiques mouvantes de la diégèse, la prédominance de la ligne ou du trait associent l'écriture des mentions et le dessin des schémas, et la forme géométrique du cercle permet de glisser en continu, à la fin du film, de la dernière occurrence du jeu à la première image du générique. Sur le plan du statut discursif, le jeu logique, avec la voix off, est comme le générique doté d'un statut extradiégétique, et tend comme lui à affaiblir ou déconstruire l'impression de réalité produite par la fiction ; tandis que le générique tend à s'instituer, à l'image du jeu, comme commentaire du récit. C'est cette association et cette mutuelle contamination des deux discours qui facilite la disparition du générique de début, dont la première image du jeu occupe la place. C'est elle qui donne au générique de fin sa principale fonction : achever d'expliciter la solution au problème posé par le récit. Cette solution est donnée sous la forme d'une métaphore plastique : pour sortir du piège, il faut en fait sortir du carré, c'est-à-dire du cadre. D'où le pouvoir des vignettes circulaires du générique qui peuvent s'ouvrir comme des fenêtres sur un ailleurs exotique, là où les rectangles des cartes postales chez la coiffeuse n'offraient des mêmes paysages qu'une vision en aplat, dos au miroir qui renvoyait Else à sa propre image.

L'ÉCRIT ET L'IMAGE

On voit ici comment, tout en échappant à l'espace du récit, les génériques peuvent s'articuler à celui-ci en jouant de toutes leurs ressources plastiques. On voit aussi comment ce travail plastique peut tirer parti de la spécificité du génériques, et de l'écart visuel entre générique et récit. Le générique en effet est parcouru par la tension entre deux modèles. L'un est lié à la prédominance de l'écrit : c'est celui de la page de livre ; l'autre est cinématographique et domine le récit : c'est celui du champ. Du support plan et neutre à la scène filmique cadrée, peuplée de figures et d'objets, dotée d'une profondeur imaginaire, les génériques multiplient les solutions intermédiaires et les mécanismes de transition. La confrontation la plus nette de ces deux modèles nous est proposée, parmi nos exemples, dans le générique de début de ***Novela*** (dont le récit lui-même, comme l'indique le titre, se construit au carrefour du littéraire et du filmique). Au prix d'une simple inversion du noir et du blanc, les premiers cartons se présentent d'autant plus explicitement comme une transposition verticale et lumineuse du modèle de la page que la première "mention" du générique est une épigraphe, tirée d'un roman. Puis les noms des acteurs, celui du cinéaste et le titre, en surimpression sur les premiers plans du récit, confrontent leur planéité à la profondeur du champ et à la perspective dessinée par la route. Mais leur présence tend à aplatir cette image, de même que la variation de leurs emplacements en modifie la composition, en la décentrant, et en instituant un principe de découpage géométrique qui se superpose aux lignes du paysage. Or, les tensions plastiques ainsi instituées dans le générique parcourront en fait tout le film, où elles trouvent une signification narrative. Les décentrements sont associés aux tensions diégétiques, la frontalité et la planéité dominent, ainsi que les divisions du champ, qui traduisent l'enfermement du personnage. Mais surtout, c'est la prédominance même de l'idée de composition qui frappe : aplatis, stylisés, découpés, les plans se connectent souvent plus lisiblement en fonction d'une logique plastique que d'une logique spatiale ou temporelle diégétique. Si bien que celui des génériques étudiés qui pouvait paraître à première vue le moins travaillé, et le plus autonome, s'avère si étroitement lié au récit que c'est ce dernier qui pourrait se lire, au prix d'un renversement de perspective, comme le développement d'une proposition (plastique) formulée dans le générique.

1. Dernière phrase de *Seuils*, l'ouvrage que Gérard Genette consacre au paratexte, genre littéraire auquel le générique ressortit en tant que liste.
2. Le procédé évoque un précédent célèbre, celui du ***Apocalypse now !*** (1979) de Coppola, dont le titre apparaît en fin de récit, ouvrant le générique qui montre une série d'explosions et d'incendies, alors que le début du film ne comprend aucune mention. Le générique de ***Maintenant*** semble ainsi s'inscrire dans une histoire. Et de fait, il rappelle au plan plastique un autre illustre modèle : le générique de ***Doctor No*** (1962) de Terence Young, dessiné par Maurice Binder.

Exercices de montage, *mode d'emploi*

Les exercices que nous proposons dans la fiche élève ont pour objectif de permettre d'appréhender les questions relatives au montage d'une manière sensiblement différente de ce qu'autorise l'analyse de séquence traditionnelle : il s'agit de confronter *directement* les élèves à des problèmes de montage qu'ils devront essayer de résoudre eux-mêmes, de leur faire éprouver *personnellement* les difficultés que représentent la sélection des plans, leur assemblage et leur enchaînement. Les deux types d'exercices offrent ainsi plusieurs pistes de travail que chaque enseignant pourra ajuster selon ses objectifs pédagogiques.

EXERCICE 1

Il relève essentiellement de l'analyse : les élèves doivent d'abord étudier le montage d'une séquence pour pouvoir ensuite la "démonter" et la "remonter". Il leur faut donc, dans un premier temps, identifier les liens entre les plans, percevoir les effets de sens produits par leur agencement et comprendre la logique du court récit en images que constitue la séquence. On peut ainsi commencer par initier les élèves à la pratique du découpage filmique, en les invitant à décrire chacun des plans de manière précise (grosseur, angle de prise de vue, étalement des personnages et des objets en profondeur, etc.). Ils pourront ensuite proposer une interprétation de la séquence à partir de leur découpage, présenté, par exemple, sous forme de tableau.

Au cours de cette première phase interprétative, des blocages et des contre-sens peuvent évidemment survenir, mais le deuxième temps de l'exercice (la réécriture de la séquence) doit alors permettre de revenir sur la perspective supposée du cinéaste en la comparant à celle que proposent les élèves : à travers la construction de leur propre version (et de l'argumentation qui l'accompagne), ces derniers pourront ainsi vérifier leurs intuitions d'analyse.

Pour cet exercice, qui prend en compte le contexte du film (bande son comprise), il est important de revoir la séquence plusieurs fois en vidéo afin d'apporter des informations que les photogrammes seuls ne peuvent transmettre. En fait, l'intérêt est ici de travailler à la fois sur les images animées et sur les photogrammes retenus dans la fiche élève, de sorte que la manipulation de ceux-ci serve à mieux se rappeler et à mieux interroger le fonctionnement de celles-là.

EXERCICE 2

On y propose un travail de création : il s'agit d'écrire une histoire à partir des douze photogrammes disponibles pour chaque film (ceux de l'exercice 2 ajoutés à ceux de l'exercice 1). Cette fois, les élèves doivent s'affranchir du film dans lequel on a prélevé les photogrammes pour inventer un récit, des situations et des personnages. L'enjeu est de leur faire découvrir de manière ludique, en faisant jouer les images fixes dont ils disposent, les contraintes et les potentialités de *l'écriture en images*. Un texte doit bien entendu accompagner la proposition de montage, mais sa rédaction doit prendre en compte le fait que les choix d'assemblage des photogrammes produisent déjà du sens à eux seuls.

On peut bien sûr s'éloigner un peu ici de la seule perspective cinématographique pour travailler, d'une manière plus générale, sur les rapports entre texte et image, en engageant par exemple, à partir des productions des élèves, une réflexion sur les effets de redondance ou d'écart existant entre les textes qu'ils auront rédigés et les photogrammes utilisés, mais aussi sur les différences des moyens d'expression propres au récit écrit et au récit filmique, ou encore sur la notion d'ekphrasis.

FONCTIONS DU MONTAGE ET VOCABULAIRE TECHNIQUE

Par ailleurs, ces deux exercices constituent naturellement un moyen d'expliquer les différentes fonctions du montage : fonctions narratives (construction de rapports temporels et spatiaux grâce, notamment, à l'utilisation du flash-back, du flash-forward, du montage alterné, etc.), fonctions discursives (production d'un "discours" à travers des effets de causalité, de parallélisme ou de comparaison — à l'œuvre, par exemple, dans le montage parallèle), fonctions syntaxiques (articulation des plans par le jeu des raccords) et fonctions rythmiques (instauration de "rythmes temporels" ou de "rythmes plastiques" entre les images).

On peut également utiliser ces exercices pour faciliter l'acquisition du vocabulaire technique et/ou analytique utile à la compréhension du film. C'est pourquoi nous vous proposons ici un rappel succinct de quelques notions importantes pour l'appréhension du montage cinématographique, même s'il faut insister sur le fait qu'il serait dommageable que ces outils s'avèrent trop intimidants ou trop contraignants pour les élèves : refuser telle ou telle autre proposition de montage d'un élève parce qu'elle ne respecterait pas les "règles" des raccords, par exemple, aurait d'autant moins de sens que les professionnels eux-mêmes prennent de grandes libertés avec elles. L'enjeu de notre approche est évidemment ailleurs : dans la manière dont les élèves réussiront à s'approprier et à détourner ces contraintes, c'est-à-dire à justifier leurs choix dans le cadre même d'une initiation "pratique" et réflexive au montage.

RAPPEL DE QUELQUES NOTIONS RELATIVES AU MONTAGE

Chute : fragment de prise non retenu dans le montage définitif du film.

Coupe franche (ou **montage cut**) : deux plans qui se suivent en étant simplement juxtaposés (on passe de l'un à l'autre par une simple collure, sans qu'intervienne un raccord optique).

Insert : gros plan de soulignement dramatique ou symbolique (souvent un gros plan d'objet).

Montage alterné : alternance de deux ou plusieurs séries d'actions *simultanées*. L'une des utilisations les plus fréquentes de cette figure de montage s'exerce dans les scènes de poursuite (alternance des plans sur le poursuivi et des plans sur le poursuivant).

Montage parallèle : alternance de deux ou plusieurs séries d'actions *non simultanées*, qui a généralement pour but d'établir une comparaison (relation de similitude ou d'opposition entre les différentes actions).

Rushes : ensemble des prises retenues et tirées par le laboratoire, qui servent à constituer la copie de travail. On choisit ensuite, parmi ces rushes, les plans qui composeront le montage définitif.

Scène : séquence qui se déroule dans la continuité spatio-temporelle — où la durée diégétique est donc égale à la durée du récit (absence d'ellipses).

Séquence : ensemble de plans constituant une unité narrative définie par l'unité de lieu ou d'action.

Split screen : procédé consistant à partager l'écran en plusieurs cadres afin de représenter différentes actions.

Surdécoupage : plusieurs plans successifs reprenant la même action.

LES RACCORDS

D'une manière générale, la notion de raccord renvoie à tout élément de continuité entre deux plans (raccord maquillage, raccord de position des acteurs, raccord sur un objet, etc.) ; dans un sens plus étroit, les raccords sont un ensemble de figures spécifiques qui déterminent l'enchaînement entre deux plans ; on distingue parmi les principaux raccords :

- **le raccord de direction** : un déplacement qui a lieu dans un plan se poursuit dans la même direction sur l'écran dans le plan suivant ;

- **le raccord dans le mouvement** et **le raccord sur un geste** (fondés sur le raccord de direction, ils se confondent souvent avec lui) : un mouvement ou un geste ébauché dans un plan se poursuit dans le plan suivant à la même vitesse et dans la même direction ;

- **le raccord dans l'axe** : juxtaposition de deux plans de grosseurs différentes filmés selon le même axe de visée ;

- **le raccord sur le regard** : il lie un plan de quelqu'un qui regarde à un plan de ce qu'il regarde ; le raccord sur le regard régit la figure du champ-contrechamp (alternance d'un champ donné avec un champ spatialement opposé).

Les **raccords optiques** (ou **"signes de ponctuation"**) sont des effets optiques qui séparent ou lient deux plans successifs ; on distingue parmi les principaux raccords optiques :

- **le volet** : une ligne horizontale, verticale ou oblique traverse le champ en "effaçant" la première image et en découvrant la seconde au fil de son avancée (on peut également utiliser un volet noir) ;

- **le chassé** : la deuxième image semble pousser la première (horizontalement ou verticalement) et prendre sa place ;

- **l'iris** : un cercle entouré de noir s'ouvre ou se referme sur l'image (ouverture à l'iris / fermeture à l'iris) ;

- **le fondu au noir** : l'image s'obscurcit progressivement jusqu'au noir complet ;

- **le fondu d'ouverture** : l'image apparaît progressivement à partir du noir complet ;

- **le fondu enchaîné** : une image apparaît en surimpression fugitive sur une image qui disparaît.

On peut encore ajouter à ces différents "signes de ponctuation" d'autres modes de liaison, tels que le **flou** — ce défaut de mise au point étant parfois utilisé de façon délibérée afin d'assurer la transition entre deux plans — et le **filé** (un mouvement panoramique très rapide qui rend l'image indéchiffrable et introduit le plan suivant).

Le faux raccord produit une discontinuité notable entre deux plans enchaînés qui sont censés être contigus dans le temps et/ou dans l'espace. Les faux raccords peuvent être involontaires : par exemple, un personnage dont un vêtement change de couleur d'un plan à l'autre, ou bien un même déplacement qui se fait dans deux directions différentes selon le plan, ou encore un objet qui disparaît — la scripte est d'ailleurs chargée d'éviter ce genre de problèmes en notant soigneusement toutes les indications utiles sur un cahier de tournage. Mais certains cinéastes utilisent volontairement le faux raccord pour produire des effets de sens et/ou déstabiliser la perception du spectateur : cela est particulièrement vrai dans le cinéma moderne, où le montage joue souvent des effets de rupture entre les plans (on pense notamment à la Nouvelle Vague et, plus précisément, aux films de Jean-Luc Godard). Parmi les effets produisant un faux raccord, on peut citer le **jump cut** ; il s'agit de l'élimination de quelques photogrammes au milieu d'un plan, de sorte qu'il en résulte pour le spectateur l'impression d'une "saute" entre les deux plans ainsi obtenus : le mouvement d'un personnage a été partiellement coupé, ou bien la position des personnages a légèrement changé, alors que l'axe de prise de vue est resté le même.

Pour exemple, nous avons "utilisé" un faux raccord entre les deux derniers plans du "remontage" que nous proposons pour la séquence de ***Maintenant*** : il s'agit, en l'occurrence, de souligner la brutale transformation psychologique d'Else, que dénote son (hypothétique) changement d'attitude, à travers une rupture formelle entre les plans (voir "Exercice 1" dans la fiche élève).

Francisco Ferreira

Bibliographie

Vincent Amiel, *Esthétique du montage*, Nathan Université, collection "Cinéma", Paris, 2001.

Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, "Le montage" in *Esthétique du film*, Nathan Université, collection "Cinéma", Paris, 1994 (2è édition revue et augmentée), pp. 37-62.

André Bazin, "Montage interdit" in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Ed. du Cerf, collection "7ème art", Paris, 1997 (dixième édition), pp. 49-61.

Vincent Pinel, *Vocabulaire technique du cinéma*, Nathan Université, collection "Réf.", Paris, 1996.

Dominique Villain, *Le Montage au cinéma*, Ed. de l'Etoile/Cahiers du cinéma, Paris, 1991.

Petit lexique

AMBIANCE (son) Bruits produits par les éléments naturels (le vent...), les comédiens (les vêtements...), etc.
AMORCE Détail d'un sujet ou d'un objet placé au premier plan dans un but plastique, dramatique ou symbolique.
ANAMORPHOSE Principe de compression horizontale d'une image, utilisé dans le *CinémaScope*.
ANGLE (de prise de vue) Détermine le *champ* enregistré par la caméra (Il varie selon la *focale* de l'objectif utilisé).
AUTEUR Personne ayant acquis des droits de propriété incorporelle par sa participation à la création d'une œuvre (Scénariste, Dialoguiste, Réalisateur et Musicien).
BOUT À BOUT Premier *montage* lâche (Syn. "Ours").

BRUITAGE Opération consistant, en *auditorium*, à créer et à enregistrer des bruits, en synchronisme avec les images préalablement tournées.
CADRE Limite du *champ* visuel enregistré sur le film.
CADREUR Responsable du *cadre* et des mouvements d'appareil.
CHAMP Partie de l'espace visuel enregistré sur le film.
CHAMP-CONTRECHAMP Opération de *montage* consistant à juxtaposer un *plan* montrant le *champ* et un autre montrant le *contrechamp* (Cf. Deux personnages se regardant mutuellement).
CHEF-OPÉRATEUR Responsable du rendu de l'image (éclairage, cadrage, mts d'appareil ; suivi laboratoire, étalonnage). Syn. : Directeur de la photographie.
CINÉMASCOPE Procédé consistant à comprimer horizontalement l'image à la prise de vue (*anamorphose* à l'aide d'un objectif hypergonar) et à la décomprimer à la projection pour obtenir une image très large (1 x 2,35).
CLAP (ou Claquette) Deux plaquettes de bois reliées par une charnière et portant l'identification du *plan*. En la faisant claquer devant la caméra, on crée un repère visuel et sonore pour synchroniser le son et l'image.
CODE En sémiologie, *signe* ou ensemble de signes constitué en système et susceptible de caractériser le langage cinématographique : on parlera de codes cinématographiques généraux ou particuliers (à un genre, par ex.), de sous-codes spécifiques (au cinéma) ou non-spécifiques... (Cf. Christian Metz).
CONTRECHAMP Espace visuel opposé au *champ*. Il découvre le point de vue d'où était vu le *champ*.
CONTRE-PLONGÉE Prise de vue effectuée du bas vers le haut.
COPIE DE TRAVAIL Copie *positive* servant au travail de *montage*.
COPIE STANDARD (ou Copie d'exploitation) Film *positif* servant à la projection dans les salles commerciales.
CROIX DE MALTE Pièce mécanique servant à créer le mouvement de rotation intermittent de l'avancée du film dans le projecteur ou la caméra.
CUT (Montage) Juxtaposition de deux *plans*, sans artifice de liaison (du type fondu ou volet).
DÉCOUPAGE (technique) Description des *plans* à tourner (avec leurs indications techniques : position de caméra, *cadre*, etc.).
DIAPHRAGME Orifice réglable, situé dans l'*objectif*, et laissant passer plus ou moins de lumière. Chaque cran (ou "diaph") augmente ou diminue du double la quantité de lumière (f 8 à 100 asa = f 11 à 200 *asa*).
DOUBLAGE Opération consistant à substituer à la bande "paroles" originale une bande dans une autre langue réalisée en *postsynchronisation*.
EFFETS SPÉCIAUX Terme générique recouvrant les manipulations techniques apportées à l'image ou au son (*Fondus*, Surimpressions, Trucages, etc.).
ÉMULSION Face mate d'une pellicule sensible à la lumière.
ÉTALONNAGE Opération consistant en laboratoire à rectifier et harmoniser la luminosité et l'équilibre des couleurs sur les copies positives.
FILTRE Lame de verre placée devant l'*objectif* pour modifier l'image (gris, dégradé, couleur, polarisant...).
FINAL CUT Finalisation du montage qui, à l'époque des grands studios américains, était refusée aux réalisateurs.
FLASH-BACK Principe de récit consistant à faire un "retour en arrière" sur une action s'étant déroulée antérieurement.
FLASH-FORWARD Principe de récit consistant à faire un bond dans le futur.
FOCALE (Distance) Distance entre la lentille et son foyer optique. Elle détermine la largeur de l'angle de prise de vue (Courte focale, inf. à 50 mm = angle large. Longue focale, sup. à 50 mm = angle étroit).
FOCALE VARIABLE Objectif possédant la faculté de faire varier sa distance focale (= *Zoom*) et de passer, en cours de prise de vue, d'un *grand-angulaire* à un *téléobjectif*.
FONDU Action d'obscurcir progressivement l'image ("fermeture") ou de la faire progressivement apparaître ("ouverture").
FONDU-ENCHAÎNÉ Surimpression d'une fermeture et d'une ouverture en *fondu*, ayant pour effet de faire disparaître une image pendant que la suivante apparaît.
FORMAT (Pellicule) Largeur du film (Standard : 35 mm ; Substandard : 16 mm ; Amateur : 8 mm).
FORMAT D'IMAGE Rapport entre la hauteur et la largeur de l'image (*Muet* : 1/1,33. Sonore : 1/1,37. Pano. : 1/1,66. Large : 1/1,85. *CinémaScope* : 1/2,35).
GONFLAGE Opération de laboratoire consistant à agrandir l'image (la faire passer d'une pellicule 16 mm à une pellicule 35 mm).
GRAND-ANGULAIRE Objectif de courte *focale* donnant un angle large, une grande *profondeur de champ*, un éloignement des objets, une exagération des perspectives et de la vitesse apparente des déplacements.
HORS-CHAMP Partie exclue par le *champ* de la caméra (= *Off*).
HORS-CHAMP INTERNE Partie cachée par un décor dans le *champ* de la caméra.
IN Ce qui est visible dans le *champ*. Son "in" : son produit par un objet ou un personnage visible dans le *champ*.
INGÉNIEUR DU SON Responsable de l'enregistrement du son. Syn. : Chef-opérateur du son.
INSERT Plan bref destiné à apporter une information nécessaire à la compréhension de l'action.
INTERTITRE Texte de dialogues ou d'explication inséré entre les images.
MÉTRAGE Longueur d'un film. (Inf. à 60', soit 1 600 m en 35 mm = Court métrage. Sup. à 60' = Long métrage).
MIXAGE Mélange et équilibrage, en *auditorium*, des différentes bandes son (paroles, musiques, bruits).
MONTAGE Opération consistant à assembler les plans *bout à bout*, et à en affiner les raccords. Elle est dirigée par un chef-monteur.
MONTAGE PARALLÈLE Type de montage faisant alterner des actions différentes mais simultanées.
NÉGATIF Film impressionné dans la caméra. Les lumières et les couleurs y apparaissent inversées (les blancs sont noirs, etc.).
OBJECTIF Ensemble des lentilles optiques qui permet de former une image sur la pellicule, ou sur l'écran en projection. Il comporte en outre un *diaphragme*.
OBTURATEUR Disque ajouré qui, en tournant dans une caméra ou un projecteur, permet d'occulter la lumière pendant l'avancée du film, entre deux images.
OFF Ce qui est situé hors du champ. Son "off" : son produit par un personnage ou un objet non visible dans le champ.
PANORAMIQUE Mouvement de rotation de la caméra sur elle-même.
PANOTER Effectuer un *panoramique*.
PHOTOGRAMME Image isolée d'un film.
PISTE SONORE Placée sur le bord de la pellicule, elle supporte une bande photographique ("optique") ou magnétique servant à la lecture du son.
PLAN Morceau de film enregistré au cours d'une même prise. Unité élémentaire d'un film monté.
PLAN (Échelle de ...) Façon de cadrer un personnage (Plan moyen, Plan américain - à mi-cuisse -, Plan rapproché, Gros plan ; ou bien : Plan-pied, Plan-cuisse, Plan-taille, Plan-poitrine, etc.) ou un décor (Plan général, Plan grand ensemble, Plan d'ensemble, Plan de demi-ensemble).
PLAN DE TRAVAIL Planning donnant l'ordre dans lequel sont tournés les plans.
PLAN-SÉQUENCE Prise en continu d'une *scène* qui aurait pu être tournée en plusieurs plans.
PLONGÉE Prise de vue effectuée du haut vers le bas.
POINT (Faire le ...) Régler l'objectif de telle sorte que l'image soit nette.
POSITIF Film tiré à partir d'un *négatif*. Les lumières et les couleurs y apparaissent telles qu'on les verra sur l'écran.
POST-PRODUCTION Ensemble des opérations postérieures au tournage (*montage*, *bruitage*, *mixage*, etc.).
POSTSYNCHRONISATION Opération consistant à enregistrer en *auditorium* les dialogues, en synchronisme avec des images préalablement tournées.
PRODUCTEUR Société assurant la fabrication d'un film (Producteur délégué, représentant des coproducteurs ; producteur éxécutif, mandataire du producteur délégué).
PROFONDEUR DE CHAMP Zone de netteté dans l'axe de la prise de vue (1/3 devant, 2/3 derrière par rapport au point).
RACCORD Façon avec laquelle on juxtapose deux plans au montage.
RÉALISATEUR Responsable technique et artistique de la fabrication d'un film.
RÉEL C'est, au cinéma, ce que l'on ne "reconnaît" qu'à travers le *référent*, lui-même produit par les *signes* du texte filmique.
RÉFÉRENT Produit par le *signe*, il ne doit pas se confondre avec le "réel filmé".
REFLEX (Visée) Sur une caméra, système de visée à travers l'objectif permettant de voir exactement ce qui sera impressionné sur la pellicule.
RUSHES Premiers tirages positifs des *plans* tels qu'ils ont été tournés.
SCÈNE Séquence qui se déroule dans la continuité spatio-temporelle (sans ellipse ; la durée diégétique y est égale à la durée du récit).
SCRIPTE Personne assurant les "rapports", et vérifiant la cohérence des plans les uns par rapport aux autres, sur le tournage.
SÉQUENCE Ensemble de plans constituant une unité narrative définie par l'unité de lieu ou d'action.
SIGNE (Sémiologie) Unité constituée du *signifiant* et du *signifié*.
SIGNIFIANT Manifestation matérielle du *signe*.
SIGNIFIÉ Contenu, sens du *signe*.
SON DIRECT Un son lié à la prise de vue et synchrone avec l'image.
SOUS-EXPOSITION Aspect d'une pellicule ayant reçu une quantité insuffisante de lumière (= trop sombre, en *positif*).
SOUS-TITRAGE Texte transparent figurant dans le bas de l'image (par destruction chimique ou laser de l'émulsion, ou par tirage surimpressionnée d'une "bande noire" comportant le texte).
STORYBOARD Technique consistant à dessiner chaque plan avant le tournage.
SUPER 16 Procédé consistant à impressionner une pellicule 16 mm dans sa pleine largeur. Utilisé en *double-bande* pour la TV, il est *gonflé* en 35 mm pour le cinéma.
SUPPORT Face brillante d'une pellicule sur laquelle est couchée l'*émulsion*.
SURCADRAGE Présence d'un cadre dans le cadre (vitre, fenêtre, miroir, encadrement de porte, etc.).
SUREXPOSITION Aspect d'une pellicule ayant reçu une trop grande quantité de lumière (= trop clair, en *positif*).
SYNOPSIS Résumé d'un scénario.
TABLE (de montage) Appareil permettant de visionner une bande image et plusieurs bandes son, et destiné à réaliser le *montage* d'un film.
TÉLÉOBJECTIF Objectif de longue *focale* donnant un angle étroit, une faible *profondeur de champ*, rapprochant les objets, aplatissant les perspectives et réduisant l'impression de vitesse des personnages se déplaçant dans l'axe de la prise de vue.
TRAVELLING Déplacement de la caméra (avant, arrière, latéral, etc.).
TRAVELLING OPTIQUE Procédé consistant à simuler un *travelling* avant ou arrière en utilisant un *objectif* à *focale variable* (ou *zoom*). Il présente l'inconvénient de modifier les caractéristiques du système de représentation (Voir *Téléobjectif* ou *Grand-angulaire*).
VISEUR DE CHAMP Dispositif optique utilisé par le réalisateur pour trouver son *cadre*, avant de placer la caméra.
ZOOM Objectif à *focale variable*. *(J. P.)*

Lycéens au cinéma en région Centre

est initié dans le cadre de la convention de développement cinématographique signée entre le Ministère de la Culture et de la Communication (CNC, DRAC Centre) et le Conseil régional du Centre. L'opération est coordonnée par l'Atelier de Production Centre Val de Loire (Pôle Régional d'Education et de Formation au cinéma et à l'audiovisuel) et le Rectorat de l'Académie d'Orléans-Tours (DARIC-Action Culturelle) et repose sur l'engagement des enseignants volontaires et des salles de cinéma partenaires.