

ENS Louis-Lumière
La Cité du Cinéma - 20 rue Ampère BP 12 - 93213 La Plaine Saint-Denis
Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01
www.ens-louis-lumiere.fr

Mémoire de Master

Spécialité cinéma, promotion 2020-2023

Soutenance de juin 2023

Créer de l'étrangeté : enjeux d'espace et de lumière

Hector CABEL



Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée :

Les encombrants et Nourrir les animaux

Directeur de mémoire : Giusy PISANO (Professeure des Universités à l'ENS Louis-Lumière)

Directeur externe : Manuel DACOSSE (Directeur de la Photographie)

Coordinateur des mémoires : Vincent LOWY (Directeur de l'ENS Louis-Lumière)

RÉSUMÉ

Faire émerger d'une image une sensation d'étrangeté relève d'un désir de déranger, d'intriguer et de questionner le spectateur. Le cinéma permet de déplacer les frontières du merveilleux, de faire du monstre une figure familière et de rendre étranger un lieu familier. Ce mémoire se propose d'explorer le concept même d'étrange pour essayer de donner un contenu à ce terme polysémique. Généralement, nous qualifions d'"étrange" tout phénomène qui échappe à une explication rationnelle, qui crée une distance entre ce que nous croyons savoir et ce que notre perception nous révèle. L'étrangeté est une indétermination de notre perception, un élément qui déstabilise notre rapport au réel et qui permet de s'ouvrir à de nouveaux univers, aussi fantastiques et merveilleux qu'ils puissent être. L'étrangeté est phénoménologique : elle n'a d'existence que dans l'expérience que nous en faisons. Néanmoins, comment ne pas succomber au relativisme d'une telle définition ? N'existe-t-il pas des normes techniques (de compositions, de couleurs, d'éclairage) relatives à notre perception (et sans aucun doute liées à notre culture) dont l'étrange se joue ? Créer une sensation d'étrangeté relève d'une construction narrative, certes, mais est-il possible de lui associer des techniques particulières ?

MOTS CLÉS

Étrange, dissonance, horreur, fantastique, déranger, perturber le regard, distanciation, anomalies, repères visuels, images altérées, Gelstat, Kaïro, Kiyoshi Kurosawa, Hélène Cattet et Bruno Forzani, L'année dernière à Marienbad, Alain Resnais

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier Giusy Pisano, ma directrice de mémoire interne pour son regard à la fois exigeant et bienveillant. Son soutien va au-delà de l'écriture de ce mémoire et son accompagnement m'a permis de persévérer.

Je remercie également Manuel Dacosse en qui j'ai trouvé un interlocuteur précieux, un soutien et une personne en qui me confier.

Pour m'avoir consacré du temps et partagé leur enthousiasme, je remercie Isabelle Afandary, Loig Le Bihan, Tristan Chetrit.

J'ai une pensée particulière pour mon ami depuis le début de mes années à l'école Jason Boussioux. Ce mémoire signe la fin de trois années passées à rire et apprendre avec lui.

Je remercie aussi Chloé Papadopoulos pour nos échanges.

Je suis reconnaissant de toutes les personnes qui ont rendu mon cursus à l'école agréable, en particulier Max Descamps, Hadrien Faure, Anton Belyakov, Antoine Amen, Aurélia Clément, Sreesti Sheikh, Xingyu Liu, Charly Léhuédé, Thomas Weyland, Corentin Courage, Luiji Pannetier et tous ceux avec lesquels j'ai pu partager des sourires.

Je profite de ces quelques lignes pour mentionner mes deux filleuls en deuxième année : pour son professionnalisme et sa sympathie, Ulysse Veyrier que j'espère revoir bientôt en tournage, et pour son style inimitable, Maximilien Ray De Poitevin ! Je leur souhaite réussite et plaisirs dans tout ce qu'ils entreprennent.

Je tiens aussi à remercier toute l'équipe au sein de l'école qui a rendu possible ce mémoire : Laurent Stehlin, Pierre Chevrin, Julia Chahbazian, Kateryna Soroka, Florent Fajole, Véronique Lorin, Jean-Marc Fabre, Patrick Duroux, Agnès Hominal, Marie-Pierre Izard, Ghassan Koteit.

Enfin, je souhaite terminer en mentionnant mes deux amies d'hypokhâgne que j'admire, Clara Bauer et Elsa Delmas. Pour votre patience et votre amitié, merci.

Je n'oublie pas aussi Margaux Audouin sans qui cette année n'aurait pas eu la même saveur.

"Toute vue de choses qui n'est pas étrange est fausse. Si quelque chose est réelle, elle ne peut que perdre de sa réalité en devenant familière. Méditer en philosophe, c'est revenir du familier à l'étrange, et dans l'étrange affronter le réel."

- PAUL VALÉRY *Choses vues*, Paris, Gallimard, 1930, p. 501.

"There is a crack, a crack in everything That's how the light gets in"

- LEONARD COHEN, *Anthem*, 1992

"Il y a une nécessité pour la sensibilité de faire appel au trouble, on ne peut pas émouvoir sans que le trouble soit en jeu"

- GEORGES BATAILLE, enregistrement réalisé par Madeleine Chapsal pour son grand entretien avec l'écrivain, paru dans L'Express en 1961

Table des matières

Introduction	1
Partie I. D'une brève histoire de l'étrangeté au cinéma à l'image du trouble.....	5
Chapitre 1. Le genre de l'étrange et du fantastique.....	6
Aux origines de l'étrange	6
Où se situe l'étrange ?	10
Chapitre II. La création d'une étrangeté suppose de tromper le regard du spectateur	14
Comment notre regard approche-t-il une image ?.....	14
<i>Gestalt theory</i>	14
<i>L'emphase</i>	15
<i>Équilibre</i>	17
<i>La règle des tiers</i>	20
Contraindre le regard.....	21
<i>Le point de vue impossible</i>	21
<i>Le surcadrage</i>	22
La lumière comme indice de l'étrangeté - Gregory Crewdson	23
Chapitre III. Anomalies dans l'image même	27
Déchirer l'image : Francis Bacon, étude de cas avec le pape Innocent X de Francis Bacon.....	27
Dépasser le cadre de la représentation	29
Abstract horror ?.....	32
Partie II. La couleur de l'étrange : à la recherche d'un idéal.....	34
Chapitre I. Quel rapport la couleur entretient-elle avec l'étrange ?	35
Le noir et blanc.....	35
<i>Le noir</i>	35
<i>Le blanc</i>	37
<i>Le noir et blanc</i>	37
<i>Étude de cas : Diane Arbus</i>	39
Le jaune et vert.....	41
<i>La peau comme référence d'une représentation du réel</i>	42
<i>La vallée de l'étrange</i>	47
Chapitre II. Couleur et contraste	49
La psycho-perception de la couleur : étude objective de perceptions subjectives	50
Le contraste	53
Partie III : L'étrangeté à l'œuvre	57

Chapitre I. L'étrangeté est une porte vers l'inconnu	58
<i>Kairo</i> , un exemple de J-Horror : l'étrange et l'horreur dans le réel.....	58
<i>Texture d'image, cadre lacunaire et horizon perturbé</i>	60
<i>Une caméra spectrale</i>	66
<i>Conclusion : le plan envisagé comme une interface multiple</i>	70
Chapitre II. Amer : déformations, synesthésie et grammaire du souvenir	73
<i>Où sommes-nous ?!</i>	74
<i>L'obsession</i>	76
<i>Le traumatisme</i>	77
<i>L'illusion</i>	78
<i>Le fantasme</i>	81
<i>Conclusion</i>	85
Chapitre III. Marienbad, l'étrangeté à travers la représentation d'un espace.....	86
La modernité au cinéma	86
L'année dernière à Marienbad.....	87
<i>Errer et se perdre dans Marienbad</i>	87
<i>Éclairer les espaces infinis de Marienbad</i>	92
<i>Théories et hypothèses interprétatives</i>	97
Conclusion	99
Bibliographie	102
Filmographie	106
Table des illustrations	107
Annexe	108
Partie pratique de Mémoire de Master	115
Les encombrants.....	116
Préambule.....	116
L'étrangeté des <i>encombrants</i>	116
L'histoire des <i>encombrants</i>	116
De l'étrange, de l'angoisse et du fantastique ?.....	118
Retour sur les intentions techniques	119
<i>Remarques générales</i>	119
<i>Retour sur les intentions Lumière</i>	121
<i>L'étalonnage : À la recherche d'une texture</i>	123
<i>Le son</i>	130
Nourrir les animaux.....	132
Synopsis	132

Préambule.....	132
L'histoire.....	132
La répétition, le hasard, le double, l'illusion.....	133
Le scénario	135
Moodboard	148
Inspirations du découpage	157
<i>Pour le premier jour</i>	157
<i>Inspiration pour les jours suivants : La gradation de l'étrange</i>	159
<i>Le dernier jour – l'effet spécial</i>	164
Les repérages : à la recherche du bon décor.....	165
Les plans au sol	175
Demande matériel	192

Introduction

Faire un film revient à créer un univers avec ses codes et sa logique qui ne correspondent pas au réel. Créer une étrangeté par la lumière, le cadre et les couleurs est paradoxal : le simple acte de filmer transforme l'objet filmé en entité prodigieuse et extraordinaire. Le visage d'un acteur peut s'étirer sur plus de 10m dans une salle de cinéma et pourtant, nous l'acceptons comme convention du langage filmique. Dès lors, l'étrangeté ne désigne pas une essence, mais une existence : de la même manière que Serge Daney affirme que "le réalisme est toujours à gagner"¹, l'étrangeté est une construction culturelle et narrative qui n'est pas intrinsèque à l'objet filmé, mais à la manière dont il est montré.

Un film peut être traversé de plans qui se démarquent par leur singularité. Ils semblent décalés par rapport au reste du récit et peuvent même être en dissonance avec la grammaire du film. Soudain, alors que tout nous paraît familier, une image nous met face à une sensation d'étrangeté.

A travers cette recherche, je souhaite étudier ces visions inexplicables qui s'imposent à nous. Elles provoquent chez le spectateur une certaine distance qui l'amène à questionner ce qu'il regarde : la chambre blanche et symétrique dans la première séquence de *2001, l'odyssée de l'espace* (Stanley Kubrick, 1968) – et finalement, de tout ce que qualifie le terme de lynchéen ; de la lumière épileptique de Manuel Dacosse dans *Amer* (2009) ; des images de l'infini de Resnais dans *L'année dernière à Marienbad* (1961). Il s'agit de plans qui ne s'expliquent pas au premier abord, mais qui interrogent, qui interpellent et qui parfois se montrent opaques. J'ai choisi pour cette exploration de me focaliser sur la présence de l'étrange dans ce, qu'en principe, est *familier*, connu, et donc saisissable et qui pourtant par la mise en scène résistent à toute explication, créant ainsi un effet de distance, décalage de notre regard. Dans le langage freudien, cette *dissonance avec le réel* est définie par l'expression : inquiétante étrangeté. "L'inquiétante étrangeté, c'est quand l'intime surgit comme étranger, inconnu, autre absolu, au point d'en être effrayant."² (Freud, 1919). Le Larousse le définit comme "un

¹ Serge Daney. "La remise en scène (Notes)", s. d. *Cahiers du cinéma* 268-269 (juillet 1976)

² Menès, Martine. "L'inquiétante étrangeté". *La lettre de l'enfance et de l'adolescence* 56, n° 2 (2004): 21-24.
<https://doi.org/10.3917/lett.056.0021>.

sentiment de bizarrerie et de malaise devant des objets ou des lieux familiers (ou même de soi-même) bien qu'on les identifie parfaitement"³.

Pour Laffay dans *Logique du cinéma*, l'origine ontologique d'un film n'est pas de faire une saisie du réel (comme le prescrivait Bazin⁴), mais de raconter une histoire. Ainsi, "J'interprète en termes de récit ce qu'on voudrait me faire lire dans le langage de la perception"⁵. Dès lors, mon étude n'est pas seulement une recherche technique isolée de toute réflexion narrative. Elle s'inscrit dans une logique de récit. Néanmoins, l'objectif n'est pas de se restreindre à un formalisme qui interrogerait la notion même de récit filmique (Victor Chklovski, 1917⁶), mais de s'intéresser à l'étrangeté comme d'un outil de narration à travers plus particulièrement la contribution du cadre, de la lumière, des couleurs à la construction d'une perception du temps et de l'espace perturbée. D'une manière plus générale, cette étude devrait permettre d'interroger nos repères visuels au cinéma. Comment créer une lumière et un cadre qui viennent brouiller notre perception ?

Il ne s'agira pas de satisfaire cette ambition en cherchant l'exhaustivité, mais de donner quelques pistes de réflexion. Pour mener à bien notre étude, nous essaierons d'expliquer la manière dont nous approchons les images en illustrant à chaque fois notre propos de peintures, de photographies et de films. Je souhaite faire émerger de ce chapitre une théorie, la psychologie de la forme, qui permet de comprendre que nous parcourons les images comme des ensembles finis que nous simplifions systématiquement en différentes parties. De ces dernières dépend l'équilibre d'une composition.

Cadrer revient à prendre une double décision : c'est une action paradoxale qui révèle et cache. Lorsqu'elle nous fait sentir davantage ce qu'elle ne cadre pas, elle contraint le regard à chercher l'impossible, à s'immiscer dans l'interstice, à contourner les obstacles pour satisfaire notre désir scopique.

Contraindre le regard passe également sur un travail de la matière même de l'image. Comment introduire dans la texture d'une image l'indice d'une étrangeté ? Cette question nous permettra d'avancer que nous avons un rapport particulier aux couleurs, auxquelles nous associons toute une série de symboles. Mais elle nous permettra aussi de développer une étude

³ Larousse, Éditions. "Définitions : étrangeté - Dictionnaire de français Larousse". Consulté le 21 mai 2023. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/%C3%A9tranget%C3%A9/31539>.

⁴ Bazin, André. *Qu'est-ce que le cinéma ?* 14e ed. 7e art 60. Paris: Les éditions du Cerf, 2002.

⁵ Albert Laffay, "in *Logique du cinéma. Création et spectacle*, Paris, Masson, 1964. p. 91.

⁶ Chklovski, Viktor Borisovitch. *Textes sur le cinéma*. Lausanne: l'Âge d'Homme, 2011.

objective de perceptions subjectives et d'invoquer des études neurologiques et psycho-perceptives sur un supposé "rendu idéal" de l'image. Se dresse alors devant nous un sujet de plus en plus sensible actuellement : l'étalonnage numérique et ses enjeux esthétiques. Avec les infinis possibles de l'image numérique se pose la question du cadre de notre espace de travail : l'étalonnage d'une image suppose-t-il des normes techniques à respecter ? Existe-t-il des repères visuels qui permettent de créer un étalonnage crédible ? Dans un long article sur les couleurs, Martin Roux et Caroline Champetier⁷, désignent ce qui à leurs yeux rendent un *Look* robuste, c'est-à-dire qui fonctionne sans créer d'aberrations, ni d'erreur de matricage couleur. Mais au-delà de ces considérations logicielles (voire mathématiques), leur échange met en évidence qu'il est nécessaire d'être particulièrement attentif à certains éléments du quotidien. Ainsi, le ciel, la végétation, les peaux agissent comme des repères visuels qui nous permettent d'identifier le réel. Sans le bleu du ciel, un teint uni des peaux, ou le vert de l'herbe, le monde qui nous est présenté ne nous semble plus crédible ni représentatif de ce que nous avons l'habitude de voir. Le dernier clip de Superpoze⁸, dans lequel la végétation est rose, nous donne à voir une image de l'étrange qui devient par là un mode de récit.

Nos recherches aboutiront sur l'étude d'un corpus précis composé d'œuvres issues de trois genres différents. Mon postulat est que de mêmes ressorts surgissent des effets différents : l'étrangeté est un mode narratif polysémique. Ainsi :

- L'horreur à travers *Kairo* de Kioyshi Kurosawa
- Le néo-giallo avec *Amer* de Bruno Forzani et Hélène Cattet
- Le cinéma moderne à travers Alain Resnais, notamment *L'année dernière à Marienbad*

J'appliquerai, par conséquent, le concept d'étrangeté à des films d'époque, de style et de genre différents, allant de la comédie au fantastique afin d'en montrer sa transversalité. Ces analyses nous permettront de faire surgir si ce n'est une méthode, au moins des pistes pour comprendre comment chacune provoque une sensation d'étrangeté.

⁷ Champetier, Caroline, Roux, Martin. "Vers la couleur".

<https://www.afcinema.com/Vers-la-Couleur-1ere-partie.html>

⁸ Artiste musicien et compositeur de musique de films. Son clip *Opening* est un exemple parfait du pouvoir de l'étalonnage à créer des images d'*ailleurs*. Ce clip n'est pas sans rappeler le photographe documentaire Richard Mosse qui utilisait pour sa part une pellicule infrarouge Kodak Aerochrome III Infrared 1443.

<https://www.youtube.com/watch?v=5Qe-sYCOowI>

Cette recherche se veut comme une étude en interaction avec la réalisation d'un prototype sous la forme d'une partie pratique de mémoire. Le travail produit sera une proposition d'esthétique où la sensation d'étrangeté envahit peu à peu le cadre et les couleurs.

Partie I. D'une brève histoire de l'étrangeté au cinéma à l'image du trouble

Chapitre 1. Le genre de l'étrange et du fantastique

Aux origines de l'étrange

Les phénomènes étranges ont toujours occupé une place centrale dans les arts visuels. Et le cinéma a, dès ses débuts, cherché à représenter l'impossible et à déranger le spectateur en donnant corps à des monstres.

Avant qu'existent les salles de cinéma (grâce notamment aux inventions des frères Lumières), les premiers films n'étaient pas projetés : le kinétoscope, mis au point par Edison, était un appareil qui permettait à un seul spectateur de voir des films. Les premiers endroits où les spectateurs ont vu des films étaient les fêtes foraines, qui elles-mêmes, souvent, exhibaient des "monstres". Peut-être est-ce là l'origine du lien entre les "monstres" et le cinéma - comme si le cinéma pouvait enfin donner à voir "vraiment" ce qui jusque-là restait du domaine de l'imaginaire et du fantasme...

Depuis ses origines, en effet, le cinéma a utilisé la figure du "monstre"- dès 1903, Georges Méliès, dans un court-métrage intitulé *Le Monstre*, mettait en scène une sorte de sorcier égyptien, qui parvenait à donner vie à un squelette qui se transformait en danseuse avant de disparaître mystérieusement...



Image tirée du court métrage « Le monstre » de Méliès

Lorsque l'on regarde la liste des "100 plus gros succès du cinéma"⁹, on constate qu'environ 85% d'entre eux mettent en scène des "monstres"!... Ces derniers sont l'incarnation physique de l'étrangeté, ambassadeurs de tout ce qui peut être qualifié "d'autre" et "d'étranger" exclus de nos sociétés. A l'instar d'Eisenstein, Tom Gunning dénonce le caractère "exhibitionniste"

⁹ http://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_plus_gros_succès_du_box-office_mondial

de ce cinéma d'attraction dont les "moments agressifs" soumettent le spectateur à des chocs émotionnels.

Mais là est la distinction essentielle qu'il convient d'éclaircir pour la suite de ce mémoire. L'objet de ce mémoire n'est pas d'étudier le monstre, "l'étranger", mais la manière dont il est amené, tous ces moments qui se situent juste avant la révélation du monstre, dans lesquels s'installe une atmosphère où nous reconnaissons une situation familière, mais en décalage de notre perception du monde : quelque chose n'y est pas à sa place. Aussi, il ne s'agit pas seulement d'étudier le genre de l'horreur, mais toute œuvre qui provoque une sensation d'étrangeté.

Dès lors, nous sommes appelés à évoquer un genre, lui-même fondé sur le doute et l'inquiétude. Tzvetan Todorov en définit les contours dans son ouvrage *Introduction à la littérature fantastique* :

"Dans un monde qui est bien le nôtre, celui que nous connaissons, sans diables, sylphides, ni vampires, se produit un événement qui ne peut s'expliquer par les lois de ce même monde familier. Celui qui perçoit l'événement doit opter pour l'une des deux solutions possibles : ou bien il s'agit d'une illusion des sens, d'un produit de l'imagination et les lois du monde restent alors ce qu'elles sont ; ou bien l'événement a véritablement eu lieu, il est partie intégrante de la réalité, mais alors cette réalité est régie par des lois inconnues de nous. Ou bien le diable est une illusion, un être imaginaire, ou bien il existe réellement, tout comme les autres êtres vivants : avec cette réserve qu'on le rencontre rarement." ¹⁰

Todorov explique ce que d'autres ont tenté de définir : Lovecraft dans *Épouvante et surnaturel en littérature* (1969) décrit cette "atmosphère de frayeur cosmique ressentie par le lecteur"¹¹; Caillois dans *Anthologie du fantastique* (1966) situe le fantastique dans la rupture de l'ordre reconnu¹², etc.

Le fantastique existe, *a posteriori*, à travers l'expérience d'un spectateur ou d'un lecteur. Il naît de ce décalage entre ce qu'un lecteur ou spectateur croit reconnaître et ce qui lui est montré. Deux éléments coexistent sans qu'il soit possible de leur donner une explication rationnelle. Dès lors, nous pouvons chercher à tout justifier en invoquant l'illusion ou une projection de

¹⁰ Todorov, Tzvetan. *Introduction à la littérature fantastique*. Poétique. Paris: Editions du Seuil, 2013. p. 29

¹¹ Lovecraft, Howard Phillips. *Épouvante et surnaturel en littérature*. Paris: Pierre-Guillaume de Roux, 2014. P.16

¹² Caillois, Roger. *Anthologie du fantastique. 1. Angleterre, Irlande, Amérique du Nord, Allemagne, Flandres*. 2e édition. Paris: Gallimard, 1966. P.9

l'esprit, mais si nous acceptons qu'ils soient réels, la fiction dépasse les codes que nous connaissons du monde et devient "régie par des lois inconnues de nous".

"Le fantastique, nous l'avons vu, ne dure que le temps d'une hésitation : hésitation commune au lecteur et au personnage, qui doivent décider si ce qu'ils perçoivent relève ou non de la "réalité", telle qu'elle existe pour l'opinion commune. **À la fin de l'histoire**, le lecteur, sinon le personnage, prend toutefois une décision, il opte pour l'une ou l'autre solution, et par là même sort du fantastique. **S'il décide que les lois de la réalité demeurent intactes et permettent d'expliquer les phénomènes décrits, nous disons que l'œuvre relève d'un autre genre : l'étrange.** Si, au contraire, il décide qu'on doit admettre de nouvelles lois de la nature, par lesquelles le phénomène peut être expliqué, nous entrons dans le genre du merveilleux."¹³

Todorov explique ce qui était un problème insoluble. Il définit un genre "évanescent" au sens qu'une œuvre ne peut être classée dans le genre fantastique qu'après l'avoir lue dans son intégralité. Son classement est perpétuellement en jeu. Si le lecteur (mais c'est aussi vrai du spectateur de cinéma) ne peut décider de ramener sa lecture à une explication rationnelle (étrange) ou surnaturelle (merveilleuse) alors le récit est fantastique.

Le fantastique est le genre de l'hésitation, qui ne se situe qu'au présent. Le merveilleux est lié à un phénomène inconnu, imaginaire, possible dans un futur hypothétique. L'étrange, lui, ramène "l'inexplicable à des faits connus, à une expérience préalable, et par là au passé".

Pour Todorov, l'étrange tient d'une explication rationnelle d'un événement exceptionnel.

"Énumérons maintenant les types d'explication qui tentent de réduire le surnaturel : il y a d'abord le hasard, les coïncidences – car dans le monde surnaturel il n'y a pas de hasard, règne au contraire ce qu'on peut appeler le "pan-déterminisme" (le hasard sera l'explication réduisant le surnaturel dans *Inès de las Sierras*) ; viennent ensuite le rêve (solution proposée dans le *Diable amoureux*), l'influence des drogues (les rêves d'Alphonse au cours de la première nuit), les supercheries, les jeux truqués (solution essentielle dans le *Manuscrit trouvé à Saragosse*), l'illusion des sens (on en verra plus tard des exemples avec la *Morte amoureuse* de Gautier et la *Chambre ardente* de J. D. Carr), enfin la folie, comme dans la *Princesse Brambilla*. Il y a là évidemment deux groupes d'"excuses", qui correspondent aux oppositions réel-imaginaire et réel-illusoire. Dans le premier groupe, rien de surnaturel ne s'est produit, car il ne s'est rien produit du tout : ce que l'on croyait voir n'était que le fruit d'une imagination dérégulée (rêve, folie, drogues). Dans le second, les

¹³ Todorov, Tzvetan. *Op cit.* Chapitre 3. "L'étrange et le merveilleux".

événements ont bien eu lieu, mais ils se laissent expliquer rationnellement (hasards, supercheries, illusions). [...]

Il existe de nombreux exemples qui relèvent de ces mécanismes. Pour illustrer la première catégorie, le réel-imaginaire, nous pourrions mentionner deux films dont la narration se fonde sur le **dérèglement des sens**.

Meshes of the afternoon de Maya Deren nous plonge dans une quête où l'espace et le temps sont fragmentés, à l'instar d'un rêve ou d'un cauchemar. Une femme traverse ce monde sans loi, coincée dans un labyrinthe qui n'a aucune issue. Elle se retrouve à fuir une entité sans visage sans jamais pouvoir lui échapper. A plusieurs reprises, des plans nous montrent cette femme endormie sur un fauteuil, ce qui pourrait amener à une interprétation rationnelle du film : tout ce qui est montré serait une projection mentale.

De même, nous pourrions nous référer à cette première séquence de *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001) dans laquelle la caméra panote légèrement sur le tissu d'un lit puis s'enfonce dans un oreiller rose. Cette séquence est d'autant plus intéressante qu'elle n'est pas celle qui revient le plus souvent lorsque nous parlons du début du film. Le spectateur se rappelle aisément cette lente avancée dans la nuit sur l'avenue éponyme, mais peu cet indice d'une plongée dans le rêve...



Qu'en est-il du réel-illusoire ? Le cinéma en lui-même est un cas particulier. Le cinéma n'est-il pas par essence l'art de l'illusion ? Pour Youssef Ishaghpour¹⁴, le cinéma fascine par l'ambiguïté de son image tout à la fois réelle et fictive. Le cinéma puise dans une matière réelle pour en faire un objet fictionnel. Et c'est cette "impression de réalité et l'illusion de la présence qu'elle engendre qui fondent la puissance du cinéma et font son attrance irrésistible."¹⁵ Dès

¹⁴ Ishaghpour, Youssef. *Le cinéma: histoire et théorie*. Nouvelle édition revue et Augmentée. Verdier poche. Lagrasse (Aude): Verdier, 2015.

¹⁵ Le cinéma permet de tromper la mort comme l'annonçait Coissac en 1911 : "Le jour où [couplé au cinématographe] le phonographe reproduira sans altération les diverses valeurs phoniques, la vie intégrale sera

lors, quelle est la limite à ne pas franchir, celle qui briserait l'illusion ou qui montrerait l'artifice ? Quels procédés techniques relèvent du réel-illusoire au cinéma (soit quels procédés relèvent davantage du hasard, de la supercherie et de l'illusion que d'autres) ?

Todorov situe son explication du point de vue de la narration et du récit. Mais il admet lui-même qu'il ne couvre pas toutes les possibilités de l'étrange.

"A côté de ces cas, où l'on se retrouve dans l'étrange un peu malgré soi, par nécessité d'expliquer le fantastique, existe aussi l'étrange pur. Dans les œuvres qui appartiennent à ce genre, on relate des événements qui peuvent parfaitement s'expliquer par les lois de la raison, mais qui sont, d'une manière ou d'une autre, incroyables, extraordinaires, choquants, singuliers, inquiétants, insolites et qui, pour cette raison, provoquent chez le personnage et le lecteur une réaction semblable à celle que les textes fantastiques nous ont rendue familière. La définition est, on le voit, large et imprécise, mais tel est aussi le genre qu'elle décrit : l'étrange n'est pas un genre bien délimité, au contraire du fantastique ; plus exactement, il n'est limité que d'un côté, celui du fantastique ; de l'autre, il se dissout dans le champ général de la littérature."¹⁶

Todorov invoque l'existence d'un étrange pur. Est étrange tout ce qui est réel et simultanément en marge de cette réalité. L'étrange "n'est [finalement] pas liée au fantastique, mais à ce qu'on pourrait appeler une "expérience des limites", et qui caractérise l'ensemble de l'œuvre de Poe. Baudelaire écrivait déjà de lui : "Aucun homme n'a raconté avec plus de magie les exceptions de la vie humaine et de la nature"¹⁷.

Où se situe l'étrange ?

Pour Freud, la recherche de l'étrangeté passe par une étude approfondie qui traverse tous les arts. Il faut trouver "tout ce qui, dans les personnes, les choses, les impressions sensorielles, les événements ou les situations, éveille en nous le sentiment de l'inquiétante étrangeté et en déduire le caractère caché commun à tous ces cas."¹⁸

Il y a vraisemblablement dans l'étrange quelque chose de *caché* et d'*insaisissable*.

reconstituée. Ce jour-là point ne sera besoin, pour nous, de faire nous-mêmes nos communications : nous pourrons les faire quoique morts. C'est alors que nous serons véritablement immortels".

Georges Coissac, *Ciné-Journal*, 7 janvier 1911, cité par Isabelle Raynauld, "Le cinématographe comme nouvelle technologie : opacité et transparence", *Cinémas*, vol. 14, n° 1, 2003.

¹⁶ Todorov, Tzvetan. Op cit. Chapitre 3. "L'étrange et le merveilleux".

¹⁷ Baudelaire, Charles *Histoires extraordinaires*, Messein, 1922. p.29

¹⁸ Freud, Sigmund " *L'inquiétante étrangeté* " [*Das Unheimliche*]. Traduit de l'Allemand par Marie Bonaparte et Mme E. Marty, 1933, collection: Les classiques des sciences sociales, Université du Québec, Chicoutimi, 2002. p. 6

Freud utilise une expression allemande pour désigner l'objet de son étude : "Das *Unheimlich*". *Unheimlich* est la contraction de Heim, le foyer, la maison ("home" en anglais), et de Geheimnis, le secret, "ce qui doit rester caché". Unheimlich se traduit littéralement par "non familier", le préfixe *un* étant une négation. Cette expression contient en elle-même une contradiction : "serait unheimlich tout ce qui devait rester un secret, dans l'ombre, et qui en est sorti."¹⁹

Cette étude sémantique n'est pas sans rappeler un passage de *Danse Macabre* (1999) de Stephen King dans lequel l'écrivain distingue trois types de peur : "the gross-out" associé au dégoût, l'horreur associée au surnaturel, et la terreur, le sentiment étrange de rentrer chez soi et d'être convaincu que tous ses meubles ont été changés par des répliques parfaites.²⁰

La traduction qu'en fait Marie Bonaparte en "inquiétante étrangeté" inclut le potentiel terrifiant du concept défini par Freud, mais sacrifie le sens premier de "Heim", le foyer. Freud avait lui-même évoqué de potentielles traductions pour *Unheimlich* sans conserver la polysémie de l'expression allemande : il invoque alors l'"inquiétant", le "sinistre", le "lugubre". Finalement, Olivier Marnnoni en 2011²¹ a proposé de récupérer une partie du sens littéral de la formule en la traduisant par "l'étrange familier", mais l'expression de Marie Bonaparte est restée.

Freud définit le problème dès les premières pages de son ouvrage : "Il faut, à la chose nouvelle et non familière, quelque chose en plus pour lui donner le caractère de l'inquiétante étrangeté."²² Mais quoi ?

Le philosophe évoque notamment le thème du double²³ (qu'il soit un automate à l'apparence humaine ou un semblable), du hasard²⁴ et de l'illusion (ce que Freud appelle la "toute puissance des pensées"²⁵) qui peuvent tous créer un sentiment d'étrangeté, mais à une

¹⁹ Müller Susanne, "Unheimlich" Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics. Mis en ligne le 12 novembre 2018. Dernière modification le 19 janvier 2023. Accès : <http://publictionnaire.humanum.fr/notice/unheimlich>.

²⁰ "The 3 types of terror: The Gross-out: the sight of a severed head tumbling down a flight of stairs, it's when the lights go out and something green and slimy splatters against your arm. The Horror: the unnatural, spiders the size of bears, the dead waking up and walking around, it's when the lights go out and something with claws grabs you by the arm. And the last and worse one: Terror, when you come home and notice everything you own had been taken away and replaced by an exact substitute. It's when the lights go out and you feel something behind you, you hear it, you feel its breath against your ear, but when you turn around, there's nothing there...", King, Stephen. *Night Shift*. New York Londres Toronto: Gallery Books, 2010.

²¹ *L'inquiétant familier* ; Traduction. Olivier Marnnoni ; Collection. Petite Bibl.payot, numéro 817.

²² Freud, Sigmund, *op cit*, p. 7

²³ *Ibid.* p. 17

²⁴ *Ibid.* p. 19

²⁵ *Ibid.* p. 23

condition : il faut que nous en fassions l'expérience dans la réalité ou que nous pensions qu'il en fait partie. Se pose alors la question de la fiction.

"Le résultat, qui tourne au paradoxe en est donc, que dans la fiction bien des choses ne sont pas étrangement inquiétantes qui le seraient si elles se passaient dans la vie, et que, dans la fiction, il existe bien des moyens de provoquer des effets d'inquiétante étrangeté qui, dans la vie, n'existent pas. [...] Réalisation des souhaits, forces occultes, toute-puissance des pensées, animation de l'inanimé, autant d'effets courants dans les contes et qui ne peuvent y donner l'impression de l'inquiétante étrangeté. Car, **pour que naisse ce sentiment, il est nécessaire, comme nous l'avons vu, qu'il y ait débat, afin de juger si l'"incroyable", qui fut surmonté ne pourrait pas, malgré tout, être réel** ; or, cette question a été écartée dès l'abord par les conventions qui président au monde où évoluent les contes. Tout autrement en est-il quand l'auteur **semble s'en tenir au terrain de la réalité courante**. Il assume alors toutes les conditions qui importent pour faire naître dans la vie réelle le sentiment de l'inquiétante étrangeté, et tout ce qui agit de façon étrangement inquiétante dans la vie produit alors le même effet dans la fiction."²⁶

Dès lors, impossible d'isoler l'expérience de l'étrangeté du contexte qui l'a fait naître. Une œuvre étrange - qu'elle soit un film, une photographie ou une peinture - procède d'un univers fictionnel, aussi enrichi qu'il soit de sources documentaires, réelles. L'étrange surgit lorsque le pacte fictionnel entre le spectateur et la narration se rompt (en reprenant une expression de Philippe Lejeune²⁷). Regarder un film revient à accepter des conventions et chaque film en impose de nouvelles. Une sensation d'étrangeté apparaît lorsqu'un élément surgit en décalé de l'univers fictionnel. Une friction ou une tension naît de cette aspérité avec la matière filmique qui crée une distance entre le spectateur et ce qu'il regarde : distance qui peut l'intriguer, le questionner et le remettre en question.

Les films de genre au cinéma posent naturellement la question de la vraisemblance. Pour faire naître de la peur (dans le cinéma d'horreur), de l'émerveillement (dans la science-fiction par exemple) ou de l'étrangeté, il faut que l'univers fictionnel soit crédible au risque de tomber dans le ridicule. Emmanuelle Glon détaille ce paradoxe concernant l'horreur : "[Il] découle directement du paradoxe de la fiction selon lequel un spectateur de fiction ne peut être dit avoir rationnellement peur d'un objet/événement fictionnel. S'il a peur, il ne peut être rationnel, s'il

²⁶ *Ibid.* p. 27

²⁷ Lejeune, Philippe. *Le pacte autobiographique*. Nouvelle édition augmentée, Points Essais 326, Paris, Éditions du Seuil, 1996.

est rationnel il ne peut avoir peur."²⁸ Alexis Goyard mentionne effectivement ce problème dans son mémoire²⁹ en citant également Noel Carroll : "(...) nous voulons savoir comment cela se fait que nous pouvons être effrayés par des fictions - par des êtres et des évènements qui, en un sens, n'existent pas et dont nous savons bien qu'ils ne peuvent pas exister, si nous voulons être effrayés artistiquement."³⁰ Pour qu'une émotion survienne, il faut que le spectateur soit entraîné à éprouver une "suspension d'incrédulité" selon l'expression de Samuel Taylor Coleridge. Ce pacte que j'évoquais plus tôt est proche de ce concept : avec "le net résultat que, pour la durée de la suspension d'incrédulité, le lecteur prend les évènements et les agents de la fiction comme réels."³¹

Dans notre étude, nous nous appliquerons à trouver divers exemples issus de la peinture, de la photographie, comme du cinéma pour illustrer notre recherche de l'étrange.

Nous partons à la recherche de tous les codes qui régissent notre perception et notre lecture d'une image. Comment regardons-nous une image et pourquoi nous dérange-t-elle ? Les possibles réponses à cette question nous permettront ensuite de s'en servir comme outils pour justifier les choix techniques mis en place dans la partie pratique de ce mémoire.

²⁸ Glon, Emmanuelle, "Le paradoxe de l'horreur au cinéma" p.1

²⁹ Goyard, Alexis. *L'usage de la lumière du jour dans le cinéma d'horreur*. 2018.

³⁰ "(...) we want to know how it is that we can be horrified by fictions - by beings and events that, in some sense, do not exist and which we must know do not exist, if we are to be art-horrified"" Carroll Noel, *Philosophy of horror*. Routledge, Chapman and Hall, Inc., Londres, 1990 p.59

³¹ "it has the net result that, for the duration of the suspension of disbelief, the reader takes events and agents of the fiction to be real." *Ibid.*

Chapitre II. La création d'une étrangeté suppose de tromper le regard du spectateur

La composition d'une image relève d'un certain nombre de codes techniques supposés décrire une harmonie visuelle. Notre perception relève-t-elle une logique qu'il serait possible de déstabiliser pour faire surgir d'une image du réel de l'étrangeté ? Est-il possible de justifier objectivement un ressenti subjectif ?

Ces questions supposent l'explication de principes techniques généraux mis en parallèle avec des exemples précis.

Comment notre regard approche-t-il une image ?

Dans les années 20, un groupe spécialisé dans les sciences cognitives développe une série de principes qu'ils regroupent en une théorie (dont dérive aussi une philosophie), appelée Gestalt, qu'on pourrait traduire par "forme", "motif" ou "structure signifiante"³². Cette dernière dicte le primat du tout sur la partie. Pour nous orienter, nous réalisons une hiérarchie des informations que nous recevons par notre système visuel et nous préférons regrouper les éléments simples, reconnaître des motifs et lier les éléments simples pour former des formes complexes. Le cinéma tout entier procède de ce phénomène : devant un film, nous ne voyons pas les images qui défilent une à une, nous les apprécions dans un flux continu donnant l'illusion du mouvement. Nous voyons d'abord l'effet (le tout, le mouvement) avant de considérer son origine (ses parties, le défilement d'images statiques).

*Gestalt theory*³³

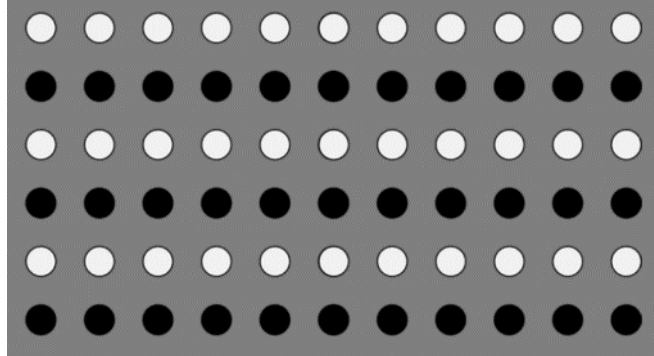
Nous distinguons deux catégories de principes dans la *Gelstat* : ceux qui relèvent de l'emphase et ceux qui relèvent de l'équilibre de la composition. Pour ces prochaines pages, nous décrirons rapidement les premiers et nous nous concentrerons plutôt sur les seconds, car l'emphase met en lumière un élément du cadre pour l'isoler, mais l'équilibre d'une composition touche à un ressenti sur le cadre lui-même.

³² Max Wertheimer, Kurt Koffka et Wolfgang Köhler en sont les fondateurs.

³³ La référence principale de cette partie est Paul Guillaume et son ouvrage *La psychologie de la forme*, Paris, Flammarion, coll. "Champs" (no 71), 1992.

L'emphase

La loi de similitude énonce que nous assimilons des éléments semblables par leur forme ou leur couleur à des groupes. Ce principe permet de composer son image pour mettre en exergue un élément du cadre.



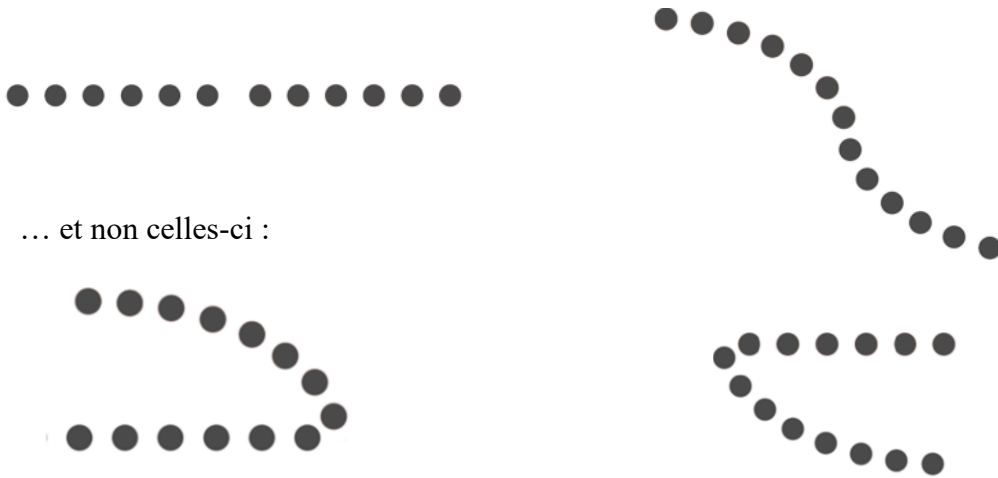
*Balles de coton (1997) Thonakaha, région de Korhogo, Côte d'Ivoire.
Yann Arthus Bertrand*

Cette photographie permet également d'illustrer la loi de proximité : les éléments proches au sein d'une image sont vus comme un seul groupe. Ici, les balles de coton se fondent dans un ensemble uni.

La loi de la continuité désigne notre tendance à identifier des éléments distants par rapport aux autres à des directions simples.



Sur cette image, nous identifions deux lignes...



The exorcist, William Friedkin, 1973

Des espaces négatifs (silhouette) ou vides sont assimilés à des formes unies. Le duo d'artiste plasticien Tim Noble et Sue Webster s'en sont fait leur spécialité. C'est le principe de la figure.



Dirty white trash (with gulls), Tim Noble et Sue Webster, 1998

L'emphase sur un élément du cadre peut également passer par le contraste ou un jeu sur les tangentes des formes visibles dans le cadre (voir photogramme ci-dessous).



There will be blood, Paul Thomas Anderson, 2007

Équilibre

Nous avons toujours tendance à simplifier et diviser un objet complexe en plusieurs éléments simples qui le composent. Ce principe est également décrit comme celui de la bonne forme. Entre deux formes possibles, nous lisons toujours celle qui est la plus simple, la plus symétrique, la plus stable – par-là entendons la forme qui s'explique le plus logiquement et facilement possible, celle que nous voyons de manière immédiate. Ce principe est au cœur de la Gestalt et nous pourrions même affirmer que toutes les lois que nous avons décrites précédemment en sont une déclinaison.

Une sensation d'inconfort ou de fascination s'installe lorsqu'une image ne nous permet pas d'identifier clairement ses différentes parties. Terence Malick, de manière générale, a parfois recours à cet effet comme sur le plan ci-dessous (issu de *The tree of Life*, 2011) avec une image qui tend vers l'abstraction. Est-ce un soleil en fusion ? Une matière fluide et destructrice se dresse devant nous et déborde du cadre. Nous ne pouvons en avoir une vue d'ensemble : elle nous échappe. Nous sommes réduits à la subir dans toute son immensité.



Tree of life, Terence Malick, 2011

Équilibre horizontal³⁴

L'horizon désigne une ligne de composition par défaut. La gravité fait que nous sommes toujours liés à une surface (le sol) dont la limite s'étend jusqu'à l'horizon. Son placement dans le cadre nous renseigne sur notre hauteur et notre position par rapport aux éléments d'une image. De manière inconsciente, nous considérons la hauteur comme une caractéristique de domination sur l'autre, d'où l'effet indéniable et subtil que puisse avoir une contre-plongée sur un élément du cadre. Si la ligne d'horizon n'est pas droite, l'expérience lie le cadre au souvenir d'une potentielle chute : notre position ne nous paraît pas stable et par là même elle devient inconfortable.

Décaler l'horizon comme le fait Kiyoshi Kurosawa dans la scène d'introduction de *Kaïro* interpelle le spectateur et déstabilise notre regard. Terry Gilliam est un autre adepte de cette technique, mais il la combine à l'utilisation de très courtes focales dont les distorsions amplifient l'effet. Cela est d'autant plus efficace dans *l'Armée des douze Singes* (1995) qui repose sur une désorientation perpétuelle du personnage principal.



L'armée des 12 singes (1995), Terry Gilliam

Équilibre vertical

L'équilibre vertical d'une image peut être atteint de plusieurs manières : celle la plus évidente consiste à jouer sur sa symétrie. Dans *Les communiantes* (1963), Ingmar Bergmann fait de cette technique un motif de composition qui tend à créer un sentiment d'enfermement à l'intérieur de l'église.

³⁴ Kahrs, John, Animation Director, Blue Sky Productions Course Organizer ; CALAHAN, Sharon, Lighting Supervisor, Pixar ; CARSON, Dave, Digital Effects Supervisor, Industrial Light and Magic ; POSTER, Stephen, A.S.C. *Pixel cinematography : A Lighting Approach for Computer Graphics*, 1996. Accessible sur internet par ce lien : <https://media.siggraph.org/education/cgsource/Archive/ConfereceCourses/S96/course30.pdf>



Les communiants, Ingmar Bergman 1963

"Un objet visuel apparaît comme incomplet s'il n'est pas équilibré ou symétrique"³⁵ C'est précisément ce qu'il se passe dans la première séquence de Kaïro. La composition de ce plan crée une attente qui, restant insatisfaite, crée un malaise. Le personnage est de dos, devant un paysage lugubre. Les nuages au loin se confondent avec la mer dans une masse sans profondeur. L'image est délibérément sans relief et le personnage se situe dans un entre-deux inconfortable. Il n'est ni sur le tiers gauche, ni uniquement sur la moitié gauche du cadre. A droite rien ne répond à sa silhouette qui crée un déséquilibre. Notons par ailleurs l'importance du temps laissé au spectateur pour apprécier le cadre qui participe à la création de cette atmosphère : nous attendons une action qui n'arrive jamais.



³⁵ "A visual object will appear as incomplete if the visual object is not balanced or symmetrical." *Op. cit.*

La règle des tiers ?

La "règle des tiers" peut également être expliquée à travers le prisme de la Gestalt.

Cette "règle" est une des premières recommandations qu'un aspirant photographe puisse apprendre. John Thomas Smith en 1797 dans son livre *Remarks on rural scenery* en décrit les principes.

Elle est basée sur l'idée que le placement du sujet principal ou des éléments clés de l'image sur les lignes de tiers est plus satisfaisant que de les placer au centre de l'image. Elle peut être appliquée de différentes manières selon la scène ou le sujet. Par exemple, si le sujet est un paysage, la ligne d'horizon peut être placée sur la ligne de tiers supérieure ou inférieure pour donner plus d'importance au ciel ou au sol. Si le sujet est une personne ou un animal, les yeux peuvent être placés sur l'un des points forts pour attirer l'attention sur le visage.



"Gold mine in Serra Pelada, Brazil"
Sebastião Salgado

Sur la photographie de Sebastião Salgado³⁶ ci-dessus, Il y a un déséquilibre apparent : la falaise écrase les ouvriers tandis qu'ils essaient d'y échapper. Leurs échelles créent autant de diagonales sur lesquelles le regard glisse. Nous ne distinguons que des formes se fondant en une masse – juste représentation d'une lutte perpétuelle de mineurs à la recherche de leur fortune.

L'explication la plus probable est que la règle des tiers tire parti de notre tendance naturelle à diviser les images en parties distinctes pour les comprendre³⁷. En divisant l'image en tiers, les lignes de tiers et les points forts peuvent aider à guider l'œil de manière plus efficace à travers l'image, en attirant l'attention sur les éléments les plus importants. Lorsque cela n'est plus possible, l'image paraît désordonnée, chargée, instable.

³⁶ Sebastião Salgado est un photographe franco-brésilien dont les œuvres représentent souvent la misère humaine. Susan Sontag le critiquera justement pour cette raison invoquant le concept de "l'hypocrisie du beau", the "inauthenticity of the beautiful" (Sontag, Susan. *Regarding The Pain Of Others*. First Picador Edition: February 2003. P°79).

³⁷ "Why do we prefer asymmetric arrangements?" by Daniel Casasanto on Psychology Today:
<https://www.psychologytoday.com/us/blog/psych-unseen/201608/why-do-we-prefer-asymmetric-arrangements>

Contraindre le regard

Le point de vue impossible

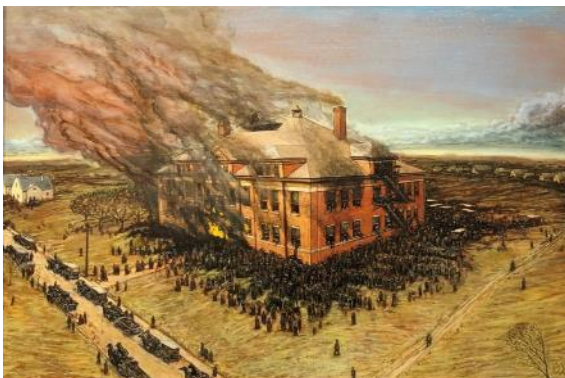
Les maîtres de l'étrange placent le spectateur dans un espace impossible pour lui donner l'impression qu'il n'est pas là où il devrait être. Le spectateur se retrouve alors piégé dans sa position d'observateur contraint.

Tel est le cas pour toutes les œuvres de Eric Edward Esper. Ce peintre choisit pour thème de prédilection la représentation de la catastrophe et positionne le spectateur au-dessus de la foule, à une hauteur qui est celle des dieux et ce faisant, il réduit le spectateur en observateur impuissant. En contrebas, les Hommes qui regardent ne sont pas identifiables et s'agglutinent en une masse informe. Leur action est imperceptible et eux aussi, finalement, assistent à la catastrophe sans pouvoir changer le cours des choses.

Les descriptions de ses travaux sont historiques, comme si sa peinture était une prise directe d'un événement passé. Nous sommes comme ces badauds qui veulent sauver ceux piégés à l'intérieur. Nous attendons les secours, contemplant l'horreur.

Ces scènes dérangent non pas seulement pour leur sujet, mais dans la manière de le mettre en scène. Outre la position dérangeante du spectateur entre regard tout puissant et incapacité d'agir, les lignes de force dirigent le regard au centre de l'image tandis que la fumée coupe l'horizon et déséquilibre la composition du tableau. De plus, elle efface toute une partie du tableau et une partie du paysage devient invisible.

Eric Edward Esper s'applique à nous faire apprécier le caractère exceptionnel et extraordinaire d'événements passés en nous permettant d'approcher leur ampleur vertigineuse.



Incendie de l'école de Collinwood, Ohio 1908, huile sur toile, 2018



L'incendie du cirque Ringling Brothers Barnum & Bailey en 1944, huile sur toile, 2018

Le surcadrage

William A. Fraker, directeur de la photographie émérite, évoque l'idée de contraindre le cadre à propos de son travail sur *Rosemary's Baby*.

"Fraker cites this collaboration with Polanski as a formative experience. He remembers staging a scene in the Woodhouse apartment set in which duplicitous Satanic mastermind Minnie Castevet (played by the diminutive Ruth Gordon) is told that Rosemary is pregnant. Gordon leaves the living room and enters a bedroom where she telephones another coven members with the good news. To represent Rosemary's POV, Fraker initially framed the shot on Gordon through a doorway, seated on the edge of the bed in full view, but Polanski insisted on a different approach. He only wanted the audience to see a portion of Gordon, and not see the phone at all: Fraker remembered "I didn't get it until we were in dailies and I saw everyone leaning in their seats, trying to look around the edge of the door frame to see what was happening."³⁸

Un plan se révèle donc davantage intéressant par ce qu'il ne montre pas (et que le spectateur est libre d'imaginer) que par ce qu'il montre.

Par ailleurs, notons également que l'utilisation de courtes focales dans un lieu étroit permet d'amplifier encore davantage le surcadrage. Dans *Rosemary's Baby*³⁹, l'isolement du personnage principal en est d'autant plus marqué. Les encadrements de portes, les murs, le décor devient tout entier un cadre dans le cadre qui fige le regard du spectateur. Souvent, ce qui est hors-champ le reste sur toute la durée d'une séquence et il est rare que le découpage satisfasse notre désir d'omniscience.



³⁸ A. Fraker, William A. in « Beyond The Frame: Rosemary's Baby - The American Society of Cinematographers (en-US) » by David E. Williams March 29, 2017. <https://theasc.com/articles/beyond-the-frame-rosemarys-baby>.

³⁹ *Rosemary's Baby*. Widescreen Collection. Paris: Paramount pictures éd., distrib., 2001.

La lumière comme indice de l'étrangeté - Gregory Crewdson

Gregory Crewdson suit la logique opposée : il ne contraint pas le regard, mais lui offre l'image d'un lieu familier, souvent urbain, en plan large. Et c'est justement cette impression de saisir l'ensemble qui est minée par toute une série de détails sur lesquels nous nous arrêtons dans un second temps. Alors, nous comprenons, ou du moins nous essayons de comprendre, de faire le lien entre tous ces éléments qui portent un poids narratif et tragique qui suggère l'imminence d'une catastrophe. A moins que la catastrophe ait déjà eu lieu. Crewdson se décrit lui-même comme un obsessionnel, un maniaque du détail. Il prépare ses photographies comme des tournages : tout y est mis en scène. La lumière, le décor, l'action, le mouvement. Il capture alors "un instant entre deux moments", le traumatisme, cette image qui reste gravée dans notre mémoire. Il module le réel pour lui donner l'apparence d'un souvenir fantasmé, avec ses exagérations, ses excès, ses contours flous pour créer une sensation paradoxale "d'hyper réalisme"⁴⁰. Il donne corps à ce moment plein d'ambiguïtés entre répulsion, attirance et tension. "Ultimately, I'm interested in this ambiguous moment that draws the viewer in through photographic beauty, through repulsion, through some kind of tension."⁴¹

Crewdson utilise une caméra grand format phase one ou un Sinar 8''x10'' avec une optique de 210 mm, ce qui en fait une courte focale en tenant compte de la taille de la surface sensible, équivalent à un 28mm en Super 35. Il choisit ce type d'émulsion et cette taille pour capturer tous les détails de l'image et en faire de grand tirage qu'il peut préalablement améliorer numériquement, en augmentant les micro-contrastes (ainsi ajouter de la netteté artificiellement). Parfois, plusieurs photographies sont assemblées pour avoir le rendu final. Il justifie l'utilisation de grand format en affirmant qu'il veut pouvoir faire un tirage aux dimensions d'une fenêtre, pour qu'il puisse croire encore davantage à sa création. Nous pourrions faire le parallèle avec le cinéma, projeter une image sur un écran de plusieurs mètres de largeur ne procure pas la même sensation que sur une télévision. L'image prend déjà les dimensions d'un objet qui s'impose au regard : dans une salle de cinéma, coincé entre deux spectateurs, nous regardons l'écran dans une posture soumise et nous revenons à un état rétrograde infantile, enfermé dans une caverne de Platon moderne. Même si cela est maintenant

⁴⁰ Shapiro, Ben. *Gregory Crewdson: Brief Encounters*. "Gregory Crewdson: Brief Encounters - Gregory Crewdson: Brief Encounters". <https://gregorycrewdsonbriefencounters.vhx.tv/packages/gregory-crewdson-brief-encounters/videos/gregory-crewdson-brief-encounters>. 1:04:00

⁴¹ Torres, Rosie "In Focus: Gregory Crewdson | The Independent Photographer". <https://independent-photo.com/news/gregory-crewdson/>. May 19, 2019.

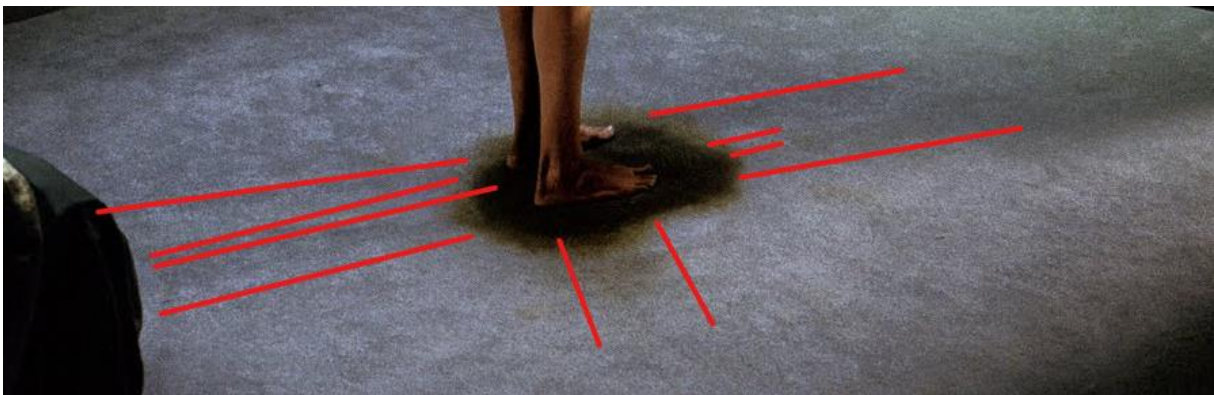
accepté, culturellement, comme une convention, il est toujours possible de recourir au sensible pour susciter une émotion primaire. Nous pensons aux "jumpscars" par exemple, ces moments d'horreur qui surgissent en un instant - que nous décrivions en première partie comme des "moments agressifs". Devant l'horreur qui apparaît, impossible de ne pas ressentir une émotion, mais à suivre cette facilité, le cinéma devient une attraction qui ne fait pas appel à une quelconque réflexion, mais à notre instinct primaire qui nous renvoie à l'émotion ressentie dans les trains fantômes.

Comme sur un film, Crewdson travaille en lumière continue - systématiquement lors des couchers de soleil en extérieur, pour qu'il puisse s'autoriser à ajouter une source de lumière artificielle. "S'il y a bien une caractéristique de mon travail qui le distingue d'autres artistes, c'est la lumière. C'est pour moi la chose la plus importante de tout."⁴². Sa lumière se veut crédible, justifiée par une source visible à l'image, mais la manière dont il la travaille est complètement artificielle. Dès lors, ses photographies se situent être à la frontière du dessin. L'œil est d'abord dupé, puis nous ressentons la sensation d'avoir été trompé : quelque chose dans l'image n'est pas juste, il y a quelque chose d'anormal. Une anomalie que nous souhaitons



⁴² "If there's one characteristic that separates my work from other artists, it is the light. And to me it's the most important thing about the entire enterprise – the light." G. Crewdson in Shapiro, Ben. *Op. cit.* 1:05:00

comprendre pour ne pas la subir. Seulement, elle reste présente, nous la sentons, mais nous n'arrivons pas à pointer son origine : peut-être trouve-t-elle une explication dans la lumière. Prenons cette photographie issue de sa série *Beneath the roses*. Une femme se dresse devant nous au centre d'une chambre vétuste aux tons verdâtres. Nous reconnaissons un lieu intime, une chambre, plongée dans la nuit et faiblement éclairée par pointes de lumières. Une lampe sur pieds dans l'angle donne du volume à la pièce tandis qu'une porte entrouverte à droite du cadre laisse s'échapper un faisceau de lumière. Sur le coin inférieur gauche, un tissu blanc la réfléchit et attire le regard. Au centre, le personnage est comme sur une scène de théâtre et trois plafonniers sont dirigés précisément sur elle, comme en témoignent ses ombres portées, à peine visibles au sol.



Alors que sa nudité suggère une position de vulnérabilité, elle se tient droite, même si son expression est résignée, comme si elle sentait l'imminence d'un événement tragique. Peut-être même a-t-il déjà eu lieu...

Nous nous intéressons peu à peu à tous les détails qui fourmillent dans cette image. D'abord, la photographie nous saisit par son sujet apparent, une femme seule, nue dans une chambre, la nuit, puis nous essayons de comprendre, d'expliquer, de justifier cette vision. Tout peut alors servir pour accréditer nos hypothèses. Notre regard glisse sur le miroir et alors nous voyons une femme allongée sur le lit : est-elle morte ? Si elle dort bel et bien, pourquoi ne se réveille-t-elle pas alors que toutes les lumières de la pièce sont allumées. La posture du personnage central intrigue : la tête baissée, un peu de biais, regardant fixement la coiffeuse. La porte entrouverte à droite est-elle une invitation à fuir ?

La saleté s'infiltré partout, dans la moquette, les murs, papier peint, mais l'image reste nette, précise avec une grande profondeur de champ. Et malgré cela, l'image déborde, elle interpelle davantage pour les questions qu'elle soulève que pour les réponses qu'elle apporte. Le mystère qu'elle crée autour d'elle repose toujours sur des éléments réalistes dont le lien n'est

pas évident. Ces éléments peuvent être inquiétants, mais pas forcément : qu'y a-t-il d'inquiétant dans cette image sinon la composition et le placement inhabituel d'éléments familiers. Bien sûr, il y a d'abord ici le choc devant la nudité franche d'une personne devant nous, mais que dire du reste...

Chaque photographie de Crewdson est traversée d'une énigme insoluble que le spectateur s'amuse à résoudre comme un puzzle. L'étrangeté qui émane de ces œuvres relève davantage d'une incertitude, d'une interrogation qu'elle pose (ou impose ?) au spectateur sans qu'il ne puisse jamais situer le danger qui menace le personnage, ou cet espace familier qu'il regarde sous un nouveau jour.

Aujourd'hui Gregory Crewdson est présenté comme un artiste de l'interstice, de "l'indélébile zone de l'entre-deux psychologique"⁴³.

⁴³ "Gregory Crewdson's photographs have entered the American visual lexicon, taking their place alongside the paintings of Edward Hopper and the films of Alfred Hitchcock and David Lynch as indelible evocations of a silent psychological interzone between the everyday and the uncanny." GAGOSIAN. "Gregory Crewdson", 12 avril 2018. <https://gagosian.com/artists/gregory-crewdson/>.

Chapitre III. Anomalies dans l'image même

Déchirer l'image : Francis Bacon, étude de cas avec le pape Innocent X⁴⁴ de Francis Bacon

L'étrangeté d'une image peut survenir de sa texture même. Prenons un exemple explicite avec Francis Bacon et sa relecture morbide du tableau de pape de Velasquez. Si ce dernier nous propose une représentation qui laisse apparaître un pape dominateur, puissant, Bacon peint l'opposé. Velasquez fait émaner la lumière du visage du pape, qui éclaire sa soutane rouge carmin tandis que les transitions entre les couleurs se font par passages délicats. Son regard centré sur le tiers supérieur de l'image fixe le peintre avec détermination, mais ses traits sont doux. Enfin, le fond plus sombre met en valeur le souverain pontife. Les contours sont arrondis, légers, délicats.

La relecture de Francis Bacon fait du pontife un être maudit. Le pape est à peine visible, mais nous le devinons en souffrance. La chaise en velours est devenue métallique et la posture du pontife est devenue figée, tendue. De grandes rayures verticales traversent le tableau de haut en bas et effacent les traits de son visage comme s'il y avait là une déchirure physique du tableau. Le regard n'accroche rien, car le tableau est travaillé jusque dans sa texture pour rendre l'ensemble de la représentation instable. "La rayure n'attend pas, ne s'immobilise pas. Elle est en perpétuel mouvement (c'est pour cela qu'elle a toujours fasciné les artistes : peintres, photographes, cinéastes), anime tout ce qu'elle touche, va sans cesse de l'avant, comme mue par le vent". D'ailleurs, Bacon inscrit son œuvre dans un double blasphème. Il habille figurativement un pontife de rayures, or il s'agit de motifs abolis par l'église : "Veste, quae ex duobus texta est, non indueris", "tu ne porteras pas un vêtement qui soit fait de deux". Le spectateur est cependant attiré par ce visage déformé, hurlant, criant de douleur sans y voir de regard en retour. Est-il encore humain ? Le pape semble léviter sur le néant, sans jambes pour le soutenir. Enfin, Bacon le situe dans un non-espace, le fond est inexistant. Ce tableau est une vision d'horreur d'un être emprisonné, damné.

⁴⁴ Bacon, Francis. *Étude d'après le portrait du pape Innocent X par Velázquez*. 1953.



Bacon, Francis. Étude d'après le portrait du pape Innocent X par Velázquez. 1953.

Dépasser le cadre de la représentation

Plus récemment, Nicolas Samori, artiste italien, propose une relecture de peintures baroques en reprenant leur style pour y introduire des éléments nouveaux comme une déchirure qui perce le dessin et envahit une partie du cadre. Les visages sont souvent coupés, traversés par des tissus, des vêtements, ou parfois même de la peinture. Cette irruption d'artefacts étonne, inquiète, et amène le spectateur à s'interroger sur leur nature.

Dans *La nature de la peur*⁴⁵, ci-dessous, nous reconnaissons un style baroque : un contraste assumé (qui laisse le superflu à l'obscurité), des traits précis, des carnations réalistes et des éléments de décor subtilement placés pour situer la scène dans un espace intime (une chambre avec son lit, sa table de chevet et un tapis de paille). Nous reconnaissons aussi la posture du vieil homme tétanisé, qui rappelle la peinture du 17^{ème} séquence de Louis Cretey dans *La Vision de Saint =-Jérôme*. Inquiet, il perd ses appuis. Il cherche à bout de bras un support pour l'aider à se relever tandis que son regard est dirigé vers le haut du tableau. Dans la peinture de Samori, le premier tiers supérieur du tableau est occupé par une surface travaillée de manière abstraite. Les traits appuyés de pinceaux imbibés d'une couleur monochrome donnent naissance à une surface plus ou moins dense, grise, non identifiable. Le tableau apparaît comme d'une double nature : il coexiste deux styles radicalement différents, qui interagissent de manière inexplicable. Les coulées de peintures séchées tombent sur le personnage et le décor, effaçant une partie de la lisibilité de l'espace. Comme s'il était conscient de sa propre artificialité, le personnage semble être précisément inquiet de disparaître enseveli sous cette surface informe. Le jeu de symbole présent dans l'œuvre originale associe la vision inquiète du personnage (Saint-Jérôme) à l'horizon eschatologique du monde représenté par la trompette d'un ange annonçant le jugement dernier. Dans l'œuvre de Samori, un jeu de symbole tout autre est présent : le caractère sacré du tableau original est travesti par une symbolique laïque, mais d'autant plus terrifiante : le personnage regarde le cadre de son univers se détériorer jusqu'à ce qu'il s'efface, le détruit et le condamne à l'oubli.

⁴⁵ Samori, Nicolas. *The nature of fear*. 2016.





Abstract horror ?

Denis Blondel, peintre contemporain, s'est spécialisé dans *l'abstract horror*, ce nouveau genre pictural qui fait de la texture le seul moyen de représentation d'une figure. L'artiste se revendique du "destructuralisme figuratif", un mouvement fondé sur la distorsion, la fragmentation et la transformation dynamique du réel. Il délaisse la précision des contours pour travailler les aplats de couleurs et faire émerger du cadre pictural des zones rugueuses qui font exister l'œuvre en trois dimensions. La critique d'art Caroline Canault décrit son style en ces termes :

"C'est une vision fiévreuse, à lecture multiple où le corps se transforme et mute. **L'étrangeté** s'étale sur toute la surface de la composition. La touche de l'artiste travaille l'effet de brouillage contribuant à une sensation de désorientation. Ses portraits à l'expression charnelle laissent peu d'éléments définis. Pourtant, dans cet équilibre dense et déstructuré, on distingue quelques références figurées ; telles que le portrait de la Joconde ou un couteau... Denis Blondel dépouille autant qu'il humanise. Ses travaux sont une invitation à sonder le corps et les abîmes de l'âme, la présence et l'absence, l'éphémère et la fragilité de l'existence humaine. L'obscur se fait clair, avec une tonalité blanche récurrente, évoquant le corps poudré d'un fard traversé par le néant. Cette évocation du caractère transitoire de la vie place son œuvre dans une mobilité évolutive. Là-même où l'élévation individuelle et l'ouverture de perspectives se dessinent."⁴⁶



⁴⁶ Canault, Caroline "Denis Blondel, l'humanité dépouillée." *Déstructuralisme Figuratif* (blog), 15 août 2020. <https://df-artproject.com/denis-blondel-lhumanite-depouillee/>.

Denis Blondel se situe en héritier de Paul Rebeyrolle, expressionniste du 20^{ème} siècle, et en collègue de Jörg Hermlé chez qui "la trivialité flirte avec le fantastique et la banalité du quotidien vire à l'étrangeté"⁴⁷. L'artiste n'est pas dans l'abstraction, mais dans la distorsion à l'extrême du réel de sorte que ses œuvres ne permettent parfois de reconnaître qu'une main, un œil, une jambe, le reste relevant de la mise en image d'une sensation.



Les noces d'or noir (Les Panthéons) 1991- Peintures sur toile, technique mixte, 130x195cm. Paul Rebeyrolle



Suzanne et les cinq vieillards - 200 x 200cm - Huile/tempera sur toile Jörg Hermlé

⁴⁷ Sa tribune est disponible sur son site internet : <https://www.denisblondel.com/>.

Partie II. La couleur de l'étrange : à la recherche d'un idéal

Faire émerger du réel une étrangeté procède d'un travail sur la composition, la lumière, la texture, et le point de vue, mais n'y aurait-il pas déjà dans la matière même du phénomène photographique un écart suffisamment tangible avec le réel pour créer une étrangeté ?

Dans cette deuxième partie, nous nous demanderons s'il n'existe pas dans la gestion de la couleur et du contraste, l'idée d'une représentation idéale du réel dont il s'agirait de s'éloigner pour créer une étrangeté. Ces deux champs d'étude ont été l'objet de nombreuses recherches qu'il ne s'agit pas ici de répéter : en l'absence de réponses définitives à nos interrogations, nous chercherons à poser les bonnes questions.

Chapitre I. Quel rapport la couleur entretient-elle avec l'étrange ?

La couleur peut être un support utile pour faire de la "direction de spectateur". Choisir les couleurs que l'on travaille revient à faire une sélection symbolique. Natalie Kalmus comprend la couleur comme un moyen d'amplifier une émotion déjà présente, mais cela est réducteur. Nous pourrions faire le même commentaire pour la musique d'un film et pour reprendre Gilles Mouëllic : "s'il est un cliché qui accompagne tous les discours sur la musique de film, c'est bien celui de la prétendue "redondance": la musique serait là pour répéter à sa manière les émotions déjà contenues dans les images"⁴⁸. Je ne crois pas que la couleur comme la musique d'un film existe de manière redondante dans un film. La couleur est la condition d'existence d'un film à qui elle donne une "valeur ajoutée"⁴⁹ si bien que notre perception d'une séquence n'est pas la même selon les couleurs qui la composent.

Une couleur peut-elle être étrange en soi ? Michel Pastoureau, historien du moyen-âge et analyste de la symbolique des couleurs y apportent une réponse culturelle.

Le noir et blanc

Le noir

Le noir est associé à l'inconnu, à tout ce qui est tapi dans l'ombre et que nous ne pouvons pas distinguer. Il s'agit de la couleur des abysses, de l'espace et de ces objets célestes qui ne laissent rien s'échapper, les trous noirs. Elle associe l'infini et le néant. La médecine antique nous décrit un corps divisé en quatre humeurs, dont la bile noire peut provoquer un état de détresse intense, mêlant un état dépressif avancé (dont le suicide est la seule issue) et un comportement erratique. Dans la bible, le noir est la couleur des enfers, des ténèbres, du péché... À l'opposé, il a été également la couleur de la sobriété et de l'austérité (les soutanes catholiques sont noires)... Aujourd'hui, son symbole s'est sécularisé : le noir habille juges et chefs d'Etat pour donner corps à l'autorité.

⁴⁸ Mouëllic, Gilles. *La musique de film: pour écouter le cinéma*. Les petits cahiers. Paris: Cahiers du cinéma SCEREN-CNDP, 2003. P. 53-54.

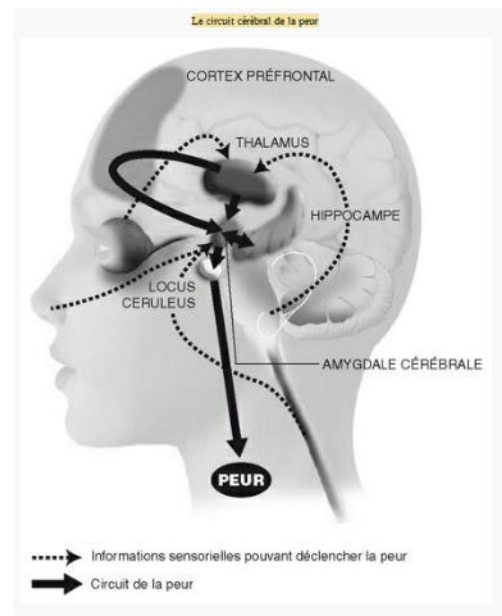
⁴⁹ Chion, Michel. *Un art sonore, le cinéma: histoire, esthétique, poétique*. Cahiers du cinéma Essais. Paris: Cahiers du cinéma, 2003.

Cette symbolique est ancrée culturellement. En Asie, le deuil se porte en blanc, car le défunt s'élève en un corps de lumière, glorieux. En occident, la mort est un retour à la terre. Nous redevenons ce que nous avons été, des poussières – "Ashes to Ashes" comme l'écrit David Bowie.

Si la couleur noire peut déranger, c'est que nous l'identifions aussi communément à un manque de lumière, à l'obscurité. Qui n'a pas déjà eu peur du noir ? C'est une peur d'enfance, qui est apparue comme une nécessité pour notre survie. "La peur fonctionne comme un signal d'alarme, dont la fonction, comme tous les signaux d'alarme, est d'attirer notre attention sur un danger, pour nous permettre d'y faire face au mieux."⁵⁰. Ce qui n'est pas visible est potentiellement dangereux.

Ce que nous arrivons à distinguer dans l'obscurité et la pénombre, cet entre-deux de la lumière qui nous permet encore de voir des formes dans la nuit, peut également nous interpeller. La paréidolie désigne ce phénomène neurologique qui nous amène à reconnaître des formes familières dans des éléments naturels ou aléatoires. Il s'agit souvent de visage,⁵¹ car "il y a un avantage évolutionniste à être vraiment efficace dans la détection des visages. C'est important socialement pour nous. Ça l'est aussi pour la détection des prédateurs."⁵² Cette illusion neurologique est particulièrement opérante dans des situations à basse lumière, en vision scotopique, car les bâtonnets, les cellules sensibles à la lumière dans ces conditions, se caractérisent par une acuité faible et un rendu des couleurs presque nul.

Devant un potentiel danger, le cerveau interprète les informations qu'il reçoit de nos yeux de la manière suivante. Prenons l'exemple d'un objet qui ressemble à un serpent. L'information d'un potentiel danger est transmise à l'amygdale qui réagit en émettant un petit signal d'alarme. Notre hippocampe, le noyau cérébral, joue le rôle de comparateur avec nos expériences passées pendant que le cortex préfrontal



Le circuit de la peur. Illustration d'André Christophe in *Psychologie de la peur* (2005)

⁵⁰ André, Christophe (psychiatre). "Chapitre 3 : Les mécanismes des peurs et des phobies". *Psychologie de la peur: craintes, angoisses et phobies*. Poche Odile Jacob psychologie 166. Paris: Odile Jacob, 2005.

⁵¹ Sangrigoli, Sandy, et Scania De Schonen. "Recognition of Own-Race and Other-Race Faces by Three-Month-Old Infants". *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 45, n° 7. 2004. P. 1219-27.

⁵² Colin J. Palmer, Colin W. G. Clifford, "Face Pareidolia Recruits Mechanisms for Detecting Human Social Attention. Volume 31, Issue 8. 2020. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0956797620924814>.

coordonne nos actions : en attendant plus d'informations, nous nous approchons pour en savoir plus⁵³. Lorsque ni le cortex préfrontal (qui agit en partie en fonction de notre volonté) ni l'hippocampe (la mémoire) ne freinent l'alarme déclenchée par l'amygdale alors la peur s'installe.

C'est aussi en cela que l'étrangeté peut effrayer. À travers un film, réalisateur et chef opérateur peuvent jouer de cette faculté de reconnaissance de notre perception. De manière plus générale, ils peuvent créer de nouvelles règles, proches de celles du monde réel, mais assez différentes pour multiplier les incertitudes du spectateur et rendre sa position inconfortable vis-à-vis de l'objet qu'il regarde.

Le blanc

Comme le noir, le blanc son double positif, désigne une couleur, mais aussi la lumière dans un sens large. Les racines du symbolisme du blanc sont presque universelles : innocence, pureté, lumière divine. Cette couleur véhicule un imaginaire biblique : les anges sont toujours en blanc, la vierge se pare de vêtements bleus et blancs et les souverains soulignaient leur ascendance divine par du blanc.

La lumière blanche n'est pas, a priori, associée à l'étrangeté d'une quelconque manière, mais comme le montre Alexis Goyard⁵⁴, elle peut devenir une "forme privilégiée" pour déranger le spectateur. "C'est dans le décalage entre apparence réaliste et essence trompeuse de l'image que naît alors une anormalité dérangeante, propre à une esthétique diurne de l'épouvante."⁵⁵ C'est dans le rapport avec le réel que la lumière installe qu'émerge une sensation d'étrangeté devant l'horreur et la violence. La lumière révèle ce que les ténèbres laissent à l'imagination. L'image de la fiction peut alors devenir l'incarnation même de nos peurs, en donnant corps à nos angoisses les plus primaires. Baudrillard parle d'"hyperréalité"⁵⁶ pour décrire ce pouvoir de l'image en laquelle on accorde plus de crédit que le réel même.

Le noir et blanc

La folie est rattachée à cette ambivalence d'ombre et de lumière : le fou ne sait pas, mais il croit savoir ; il est illuminé par une mauvaise lumière. Cette ambivalence est aussi signifiée par le "Soleil noir" de Nerval :

⁵³ André, Christophe (psychiatre). *Op cit.*

⁵⁴ Goyard, Alexis. "L'usage de la lumière du jour dans le cinéma d'horreur", 2018.

⁵⁵ Goyard, Alexis. *Ibid*, 2018. P. 121

⁵⁶ Baudrillard, Jean. *Simulacres et simulation*, Paris, éditions Galilée, 1981.

*"Je suis le Ténébreux, – le Veuf, – l'Inconsolé,
Le Prince d'Aquitaine à la Tour abolie :
Ma seule Etoile est morte, – et mon luth constellé
Porte le Soleil noir de la Mélancolie."
Gérard de NERVAL, *Les Chimères*, 1972.*

Créer de l'étrangeté reviendrait à donner corps à cet oxymore. Dans toute la poésie romantique d'après Nerval, la mélancolie (ou Spleen) sera symbolisée par cette image, qui éclaire d'une lumière-sombre. Et si c'était ça la folie ? Une blancheur sombre... Diane Arbus, celle à qui les critiques ont donné le nom de "sorcière de l'étrange", s'est spécialisée dans la création de photographies dérangeantes – systématiquement en noir et blanc. À travers l'analyse d'une de ses photographies, essayons de comprendre ce choix.



Dürer, Albrecht. La Mélancolie. 1514.

Étude de cas : Diane Arbus
"the wizard of odds", la sorcière de l'étrange

En 1969, lorsque Diane Arbus commence à travailler sur un portfolio qu'elle nommera sobrement *A box of ten photographs*, elle choisit d'y inclure *Identical twins*. En presque 30 ans de carrière, cette image figure donc parmi les seules qu'elle sélectionne pour figurer dans l'ouvrage bilan de sa vie d'artiste. Ce choix a d'autant plus d'importance que Diane Arbus se suicide peu de temps après, en 1972.

Identical Twins figure aujourd'hui parmi ses œuvres les plus connues de l'artiste. Elle la prend en 1967 lors d'une fête réservée aux jumeaux et triplés⁵⁷. Les deux jeunes filles de sept ans posent devant un fond blanc, les yeux fixés sur l'objectif, la pose droite.

Au premier regard, les deux jumelles semblent se confondre. Nous les regardons comme si ces deux enfants étaient deux reflets possibles d'une même personne. Elles portent la même tenue, le même bandeau dans les cheveux, le même col blanc. Leur pose est la même : leur bras s'entremêlant, nous pouvons même croire à des sœurs siamoises. Pourtant, ce qui frappe le spectateur intrigué, ce sont toutes leurs différences - aussi minimes soient-elles - qui nous apparaissent de plus en plus évidentes à mesure que nous parcourons la photographie. À gauche, la fille semble soucieuse tandis que celle de droite nous sourit. Son visage est davantage fermé. Leurs bas sont de même couleur, mais n'ont pas les mêmes motifs. Celle de gauche est un peu moins éclairée que celle de droite. Autant d'indices qui contredisent notre première réaction. Dès lors s'installe un malaise : nous nous sentons observés et coupables de les fixer.

Le fond blanc uniforme isole les deux jeunes filles de notre champ de vision, et le format carré les enferme. Il n'y a pas d'horizon. La partie du sol que nous apercevons est penchée : sommes-nous sur le point de tomber ? Diane Arbus les prend certes en légère plongée (comme le suggère la partie du trottoir que nous voyons), mais le cadre nous piège sous leur regard. Leurs visages excentrés nous obligent à les observer en levant les yeux.

Patricia Bosworth, l'auteur de sa biographie, affirme que cette photographie représente toute la vision de l'artiste. : "Elle s'est toujours intéressée au concept d'identité. Qui suis-je et qui êtes-vous ? *Identical twins* incarne le coeur de sa vision : la normalité de l'étrangeté et la l'étrangeté de la normalité".⁵⁸

⁵⁷ Brand, Madeleine. "NPR : Diane Arbus' Identical Twins, Present at the Creation", 19 mai 2006.

⁵⁸"She was involved in the question of identity. Who am I and who are you? The twin image expresses the crux of that vision: normality in freakishness and the freakishness in normality." Brand, Madeleine. *Ibid.*



Arbus, Diane, Identical Twins, Roselle N.J. 1967

Cette œuvre de Diane Arbus met en lumière la différence dans la similitude (differentness in similarity⁵⁹). Leur regard nous renvoie à notre propre humanité et dérange parce qu'il perturbe notre propre identité. Nous reconnaissons ce que nous voyons (ce n'est pas la première fois que nous voyons des enfants se tenant la main) et pourtant, cette image nous met face à une différence presque imperceptible de deux jumeaux. Ce sont deux personnes différentes et pourtant presque identiques : sommes-nous si différents ? Un zoom dans l'image révèle une fissure sur le fond blanc de l'image : les apparences trompent le regard au point qu'on se croit envoûtés, dans l'impossibilité de faire émerger les différences que nous repérons dans le portrait que nous regardons dans son ensemble.

Le choix du noir et blanc fait écho à toute cette réflexion. Il permet d'effacer des différences évidentes (et ne garder qu'un contraste de luminance) pour inscrire à même la texture de l'image une dualité entre la lumière et l'obscurité : comme si rien ne pouvait exister sans son double. Le noir et blanc n'est pas en soi, source d'étrangeté, mais Diane Arbus fait ce choix esthétique pour profiter de sa duplicité, brouiller notre perception et lui faire croire en une fausse unité, qu'elle s'amuse à fissurer à travers un éventail de petits détails.

Le jaune et vert

Qu'en est-il du jaune et du vert ? La médecine antique associe le jaune à la folie. C'est la couleur des malades, de leur teint, d'une peau en décomposition, du pus. En un mot, c'est la couleur d'un mort en devenir. Le jaune se mêle aussi à l'impur, au profane, à ceux qui vivent en marge de l'ordre social : les prostitués, les bagnards, les bouffons de la cour, les fous. Les asiles sont même appelés les maisons jaunes jusque dans les années 1920.

Souvent les couleurs portent en elle des oppositions. Si le jaune est associé à la richesse, à l'or, à la lumière du soleil, il désigne aussi à la saleté, à l'image d'un blanc tâché.

⁵⁹ "There are and have been and will be an infinite number of things on Earth. Individuals all different, all wanting different things, all knowing different things, all loving different things, all looking different... That is what I love: the differentness." Arbus, Diane. *Two Ladies at the Automat (New York City)*. 1966. <https://www.artic.edu/artworks/63234/two-ladies-at-the-automat-new-york-city>.

Si l'on se représente la folie par une couleur jaune, c'est que celle-ci renvoie à l'idée de maladie mentale, quelque chose qui entacherait le cerveau.

Le vert, lui, est lié à la mort et à Satan dans l'imaginaire occidental. On représente l'inconnu par la couleur verte : les démons, les martiens. Au théâtre, elle porte malheur, synonyme de désordre. Mais le vert est aussi la couleur de la nature : le coran l'associe au paradis et à la prospérité.

Le jaune et le vert sont des couleurs essentielles de notre perception, car à travers elles, nous reconnaissons en l'autre un état, notamment sa santé, mais plus largement, son identité, son passé et le potentiel danger qu'il incarne.



L'Eloge de la folie, Erasme, Editions Diane de Selliers, illustré par les peintres de la Renaissance du Nord

La peau comme référence d'une représentation du réel

Il se trouve que la couleur de la peau, de la végétation et du ciel forment un triptyque à travers lequel nous orientons notre regard. Ces trois repères nous permettent de juger de la justesse d'une représentation du réel.⁶⁰

En 1951, Macadam a d'abord démontré que la qualité reproduction d'un visage se juge indépendamment de ses caractéristiques physiques et qu'il y a effectivement un consensus pour désigner la justesse des couleurs d'un visage. Puis en 1959, Sanders prouve que les couleurs du visage que nous préférons sont plus saturées qu'elles ne le sont dans la réalité. En 1959, Bartleson le confirme à nouveau en évoquant l'importance de notre mémoire dans le jugement de la qualité de la représentation d'un visage.⁶¹

La chrominance d'un sujet peut être représentée sur un vectorscope (un type d'oscilloscope) dans un graphique circulaire à deux dimensions comprenant la saturation selon la distance par rapport au centre du graphique et la teinte selon son angle. Il est courant de

⁶⁰ "Memory colours, such as colours of skin tone, green grass, and blue sky are often categorised as special colour regions for subjective adjustment" – Zeng, Huanzhao. *Preferred Skin Colour Reproduction*, thèse. 2011. p.42

https://theses.whiterose.ac.uk/2090/1/PreferredSkinColour_HuanzhaoZeng.pdf

⁶¹ "Preferred flesh-reproductions may be of virtually the same hue and saturation as the abstract memory-colour for flesh". *Ibid.* p. 46

représenter certaines couleurs primaire et secondaire comme le rouge, le bleu, le vert et leur complémentaire.

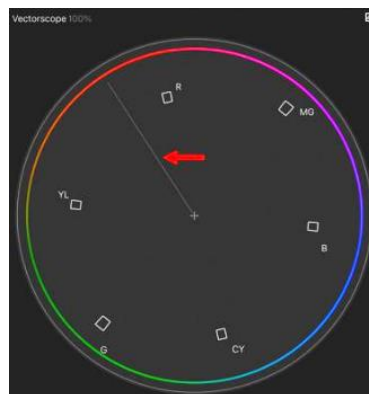


NTSC vectorscope

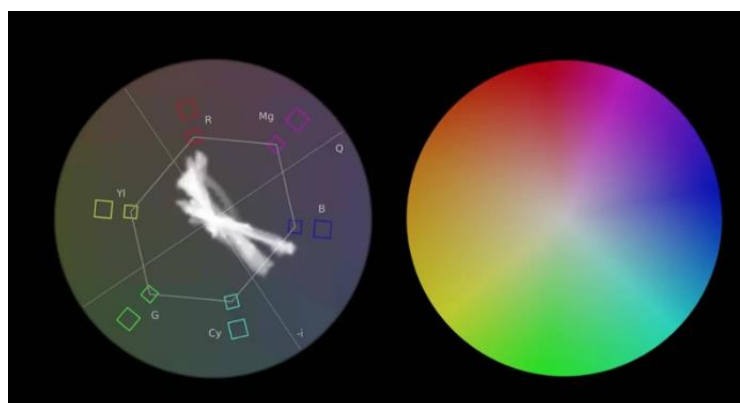


PAL vectorscope

En 2001, Final Cut pro 3 introduit dans son vectorscope une ligne appelée I line en référence à cette In phase line (une référence de diffusion broadcast), supposée servir de référence pour les peaux. Aujourd'hui sur Davinci Resolve, cette ligne s'appelle la "skin tone indicator".



Vectorscope de final cut Pro



Vectorscope sur Premiere

La couleur de la peau se situe directement entre le rouge et le jaune et provient de nos vaisseaux sanguins. Sa teinte se situe autour d'une longueur d'onde de 590nm⁶². Elle évolue dans un espace restreint. Huanzhao Zeng⁶³, docteur et coloriste, affirme qu'il y a une convergence dans la représentation des peaux. Dans sa thèse, il déclare que les peaux caucasiennes, orientales et africaines évoluent dans un espace de couleur similaire même si les peaux orientales sont un peu plus jaunes et riches.

Cette "Skin tone line" est donc un repère intéressant. Un spectateur acceptera plus facilement un étalonnage radical si les peaux ne sont pas affectées. En prenant cette image en référence, procédons à un test.

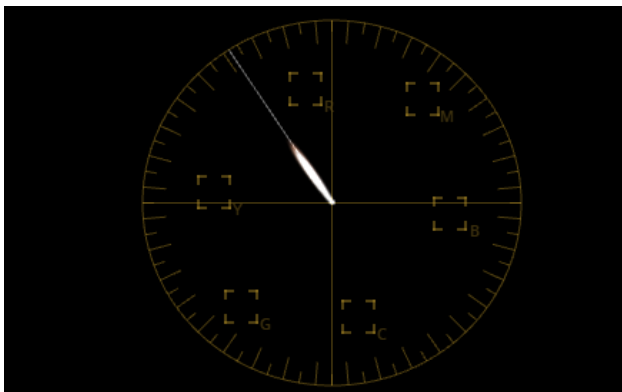


Appliquons à ce photogramme deux étalonnages radicaux et différents : l'un bleu et l'autre rouge, mais excluons les peaux de notre traitement de l'image.

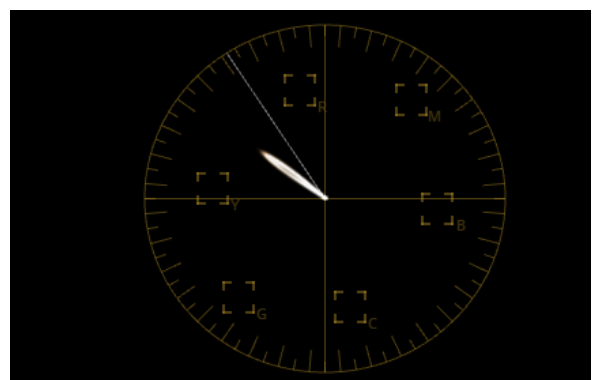
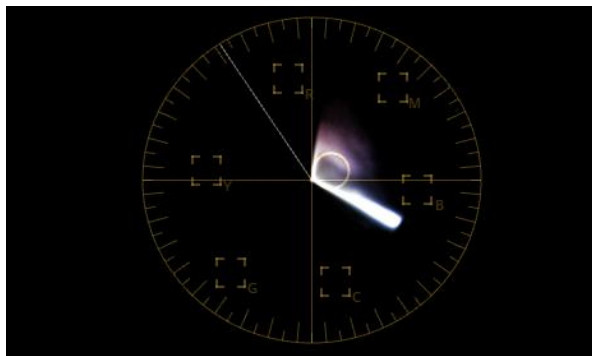
⁶² Sanders, C. L. "Color Preferences for Natural Objects", 1954. *Illum. Eng.* 54: 452-456.

⁶³ "A separate training of Caucasian, Oriental, and African skin colours of digital photographic images demonstrates that the Caucasian skin colour gamut and the Oriental skin colour gamut are very similar; the Oriental skin colours are slightly more yellowish and slightly more chromatic than the Caucasian skin colours; the lightness ranges of the Caucasian and Oriental skin types are about the same.."

Huanzhao Zeng est aujourd'hui coloriste chez Google dans le département chargé du développement des appareils photo Pixel.



Un regard sur le vectorscope suffit à nous indiquer que les peaux se situent bien sur notre skintone line. Le sujet ne semble pas malade. Ainsi, le parti pris esthétique est fort, mais l'image nous paraît toujours crédible. Si nous observons maintenant les mêmes valeurs d'étalonnage, mais sur toute l'image (y compris les peaux), nous n'y croyons plus.



La vallée de l'étrange

"The uncanny valley"⁶⁴, traduction anglaise d'un concept théorisé par Masahiro Mori⁶⁵, décrit le sentiment de malaise éprouvé devant une personne à l'apparence humaine, mais qui n'en partage pas toutes les caractéristiques. Il est particulièrement pertinent pour qualifier avec justesse un visage en images de synthèse ou robotique dont les imperfections provoquent chez l'observateur une gêne, voire de la peur.

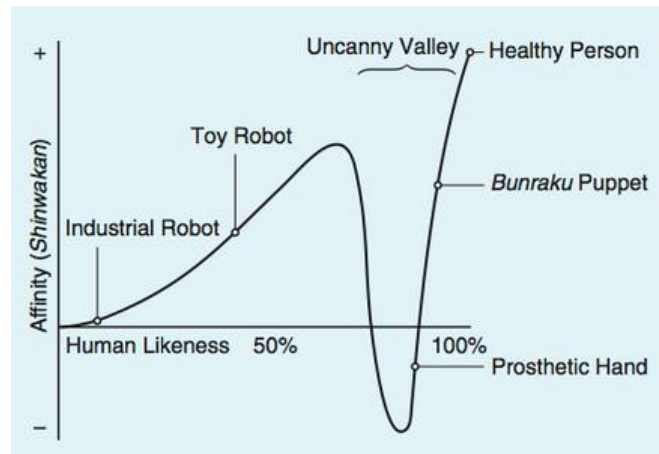


Schéma sous la forme de graphique représentant la similitude à l'Homme d'une entité en fonction de notre réaction face à elle. Par Masahiro Mori

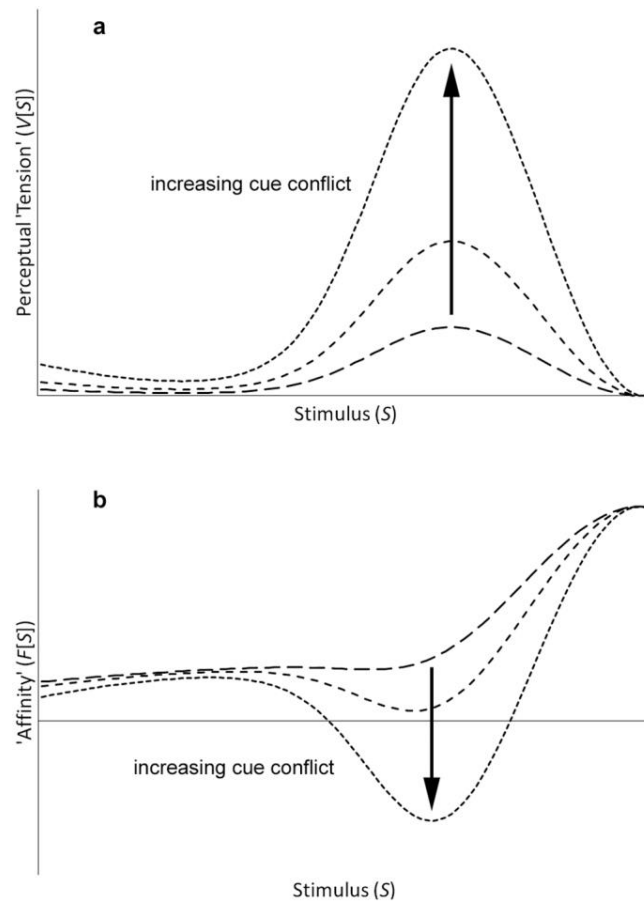
Masahiro Mori émet l'hypothèse qu'une entité humanoïde est terrifiante lorsqu'elle se situe dans cette zone de notre perception où nous lui reconnaissons certains attributs humains, mais qu'ils ne suffisent pas à l'identifier comme tel.⁶⁶ Si le cerveau reçoit des signaux contradictoires qui ne lui permettent pas d'identifier (et de qualifier) un objet (ou une entité), il en résulte un sentiment d'inconfort (en anglais "eeriness", des "frissons")⁶⁷. Lorsqu'il devient impossible de rationaliser notre perception, nous sommes troublés et voulons à tout prix éviter cette situation. La dissonance cognitive répond du même procédé psychologique : devant des informations contradictoires, nous pouvons même choisir sciemment d'ignorer certaines données pour nous conformer à l'idée que nous nous faisons du monde (on parle de biais).

⁶⁴ Cette expression qu'on pourrait traduire par "la vallée de l'étrange" est reprise par Jasia Reichardt dans son ouvrage *Robots: Fact, Fiction, and Prediction* (1978).

⁶⁵ Masahiro Mori, Professeur en robotique, est à l'origine de ce concept dont il fait l'analyse dans *Bukimi No Tani* (1970).

⁶⁶ "Stimuli that resemble humans, but are not perfectly human-like, are disliked compared to distinctly human and non-human stimuli." Ferrey, Anne E., Tyler J. Burleigh, et Mark J. Fenske. « Stimulus-category competition, inhibition, and affective devaluation: a novel account of the uncanny valley ». *Frontiers in Psychology* 6 (13 mars 2015): 249. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00249>.

⁶⁷ Plusieurs théories expliquent l'origine de la vallée de l'étrange mais seule celle que nous décrivons ici nous semble pertinente pour notre étude.



Roger K Moore a même développé à partir de ce constat un modèle mathématique probabiliste pour estimer la réponse face aux conflits perceptifs.⁶⁸

Concernant l'étalonnage, une surcharge d'effet et une manipulation particulière des visages peuvent à terme déplacer la représentation dans le domaine de la vallée de l'étrange. L'enjeu est de maîtriser précisément l'effet produit.

⁶⁸ Moore, Roger K. « A Bayesian explanation of the 'Uncanny Valley' effect and related psychological phenomena ». *Scientific Reports* 2 (16 novembre 2012): 864. <https://doi.org/10.1038/srep00864>.

Chapitre II. Couleur et contraste

La couleur s'est imposée très progressivement au cinéma. De 1940 à 1967, la catégorie de la meilleure photographie était scindée en deux : Meilleure photographie en noir et blanc et Meilleure photographie en couleurs. Aujourd'hui, le noir et blanc est un rêve pour de nombreux cinéastes : Alfonso Cuarón le réalise avec *Roma*... Plus récemment encore, dans une interview accordée à *indiewire*, Guillermo Del Toro a déclaré qu'il existait une version noire et blanc de son prochain film⁶⁹. La représentation de la couleur au cinéma ne va pas de soi et la question pourrait se poser en ces termes : pourquoi y ajouter de la couleur ? Pour une représentation plus juste du réel ?

Ces considérations esthétiques supposent une maîtrise technique. Dès 1904-5, la technique du pochoir permettait effectivement de colorer des films à l'origine noirs et blancs, mais le résultat est imparfait : les contours sont baveux et les couleurs pauvres. Les films couleurs apparaissent un peu plus tard dans l'entre-deux-guerres : Kinemacolor, chronochrome, Dugromacolor. Finalement, la société Technicolor dominera le marché des films couleur, d'abord avec la bichromie puis la trichromie. Le procédé très lourd (technologie tripack, soit trois pellicules pour chaque primaire) s'améliore avec le temps : l'*eastmancolor* superpose par exemple trois émulsions sur une même pellicule (technologie monopack).

Certains chefs opérateurs n'ont pas directement adopté les pellicules couleurs par humilité : sans maîtrise de l'outil, il n'est pas possible de travailler son image. Aussi, même ceux qui choisissaient la technologie technicolor étaient accompagnés d'un "color consultant" pour aider à mieux contrôler le rendu des couleurs.

En 1935, Natalie Kalmus présente au Technicians Branch of the Academy of Motion Picture Arts and Sciences un rapport, *Color Consciousness*, indiquant les quatre principes du "bon usage" de la couleur au cinéma. Son sommaire annonce son ambition :

"La monotonie est l'ennemie de la fascination [...], mais une surabondance de couleur n'est pas naturelle. Pour incarner une personnalité, marier émotions et situations, ces principes doivent

⁶⁹ Sharf, Zack. "Guillermo Del Toro Reveals Black-and-White 'Nightmare Alley' Cut: 'Looks Exactly' Like 1940s Film". *IndieWire*, 3 décembre 2021. <https://www.indiewire.com/features/general/guillermo-del-toro-nightmare-alley-black-and-white-cut-1234683171/>.

s'appliquer, de la juxtaposition des couleurs à la relation psychologique des différentes couleurs entre elles."⁷⁰

La psycho-perception de la couleur : étude objective de perceptions subjectives

De nombreux essais psychophysiques montrent que notre système perceptif est biaisé. Paul Kowaliski, ingénieur Kodak France et auteur de l'ouvrage *Théorie photographique appliquée*, Masson 1972, en a fait la démonstration.

"Il a proposé plusieurs épreuves différemment étalonnées d'une image représentant un personnage dans un environnement verdoyant sur fond de ciel bleu à un public "représentatif", avec comme questions : laquelle préférez-vous (1), laquelle vous semble la plus proche de la réalité (2). Dans le lot des différents tirages, une seule (3) était, selon les mesures faites au spectrophotomètre, au plus proche de la réalité. Un accord très large se faisait sur le choix du tirage préféré (1) et sur le tirage estimé le plus proche de la réalité (2), différent du précédent. Aucun des tirages choisis ne correspondait au tirage effectivement très proche de la réalité (3) ! Il en a déduit trois notions : couleurs préférées (1), couleurs de mémoires (2) et couleurs +/- "justes" (3), toutes différentes les unes des autres. Il est aussi apparu que les couleurs préférées dépendent de l'environnement sociologique et culturel."⁷¹

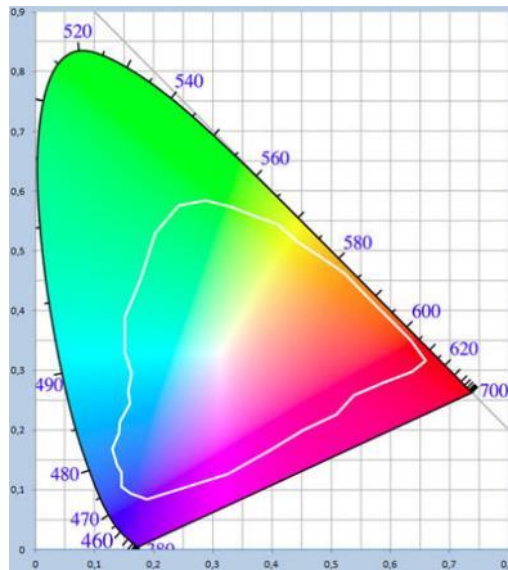
Les couleurs dont nous nous souvenons ne sont pas celles que nous rencontrons dans la réalité, elles constituent l'image que nous avons du monde et qui n'est pas identique au réel. En tant que spectateurs, nous voulons retrouver à l'image cette dissemblance au réel. L'enjeu pour un réalisateur, un chef opérateur ou un étalonneur est de trouver une direction artistique : opérer une sélection du réel et constituer une "palette" de couleurs sur laquelle travailler.

Il existe cependant certaines constantes qui peuvent servir d'appui pour trouver une palette ou un style (un "*Look*") qui soit visuellement satisfaisant. En 1934, Jones A. Loyd fait une série d'essais psychophysiques sur le contraste et trouve une courbe de contraste qui fait consensus. De même, le gamut de Pointer montre que le monde n'est pas fait de couleurs très saturées.⁷²

⁷⁰ "Monotony is the enemy of interest, a fact that argues for the color picture; but a superabundance of color is unnatural. [...] To build up personalities and to harmonize emotions and situations, these principles must apply, even to the extent of "color juxtaposition," or the psychological relation of the various colors to each other." Kalmus, Natalie. 1935. "Color Consciousness." *Journal of the Society of Motion Picture Engineers* 25 (2): 139–47. p. 139

⁷¹ Damme, Charlie Van. *Sensitométrie Appliquée À La Prise De Vue Numérique*, s. d. Décembre 2014.

⁷² C'était aussi finalement l'intuition de Nathalie Kalmus : l'abondance de couleurs au cinéma est à proscrire au risque de créer une esthétique qui ne paraît plus naturel... "It is a psychological fact that the nervous system experiences a shock when it is forced to adapt itself to any degree of unnaturalness in the reception of external stimuli." Kalmus, Nathalie *Color Consciousness*, 1935. p. 141



Pointer's gamut in CIE 1931 xy chromaticity diagram

Le gamut de Pointer est une représentation (et une approximation) de la couleur des surfaces du monde réel, d'après les recherches de Michael R. Pointer. Par gamut, nous comprenons l'ensemble des couleurs qu'un dispositif permet de reproduire. Nous parlons aussi d'espace couleur. Cela signifie que la majorité des couleurs qui peuvent être réfléchies⁷³ par n'importe quel objet se trouve à l'intérieur de cet espace.⁷⁴

Le gamut de Pointer montre que les couleurs que nous retrouvons dans la nature ne représentent qu'une moitié des couleurs du visible.⁷⁵ Il est utilisé dans les logiciels 3D pour aider les développeurs à rendre leur monde virtuel "crédible". Liam Collod, expert en effets spéciaux, a même créé une application pour comparer les couleurs des mondes virtuels avec celles du gamut de pointer au nom de "MrlixM"⁷⁶. Une question se pose alors, comment faire pour intégrer le gamut de Pointer à nos outils d'étalonnage ? Cela est-il seulement nécessaire ?

Pour comprendre l'enjeu qu'impose ce constat, nous devons revenir aux étapes de la création d'une image : l'exposition de la surface sensible et la restitution de l'image. À chaque

⁷³ Nous distinguons implicitement les réflexions diffuse et spéculaires. Un objet réfléchit complètement une partie de la lumière (on parle de spéculaire), tandis qu'une autre partie est absorbée et ce qui ne l'a pas été est réémis dans toutes les directions (on parle de diffusion). Le gamut de Pointer ne concerne que les réflexions diffuses.

⁷⁴ Baker, Simon. "The Pointer's Gamut - The Coverage of Real Surface Colors by RGB Color Spaces and Wide Gamut Displays". TFTCentral, 19 février 2014. https://tftcentral.co.uk/articles/pointers_gamut.

⁷⁵ Si nous devons en faire l'analyse plus précise, le gamut de pointer ne couvre que 47,9% du diagramme de chromaticité CIE 1931, une représentation en deux dimensions de toutes les couleurs du visible.

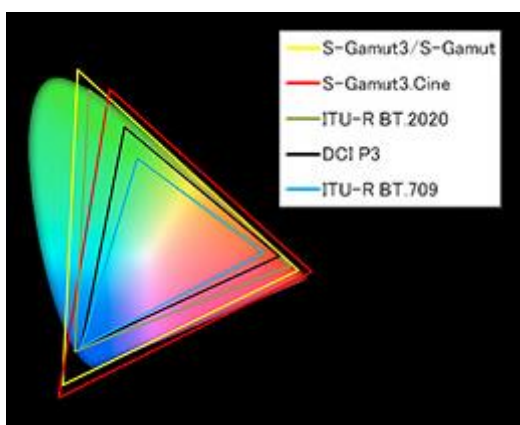
⁷⁶ 3dvf. "PYCO Image Colorspace Converter : jonglez avec les formats et espaces colorimétriques". 3DVF., 6 juillet 2020. <https://3dvf.com/pyco-image-colorspace-converter-jonglez-avec-les-formats-et-espaces-colorimetriques/>.

étape, il y a une nouvelle interprétation des couleurs, d'où la nécessité de les comprendre et de maîtriser ce flux d'une manière globale.

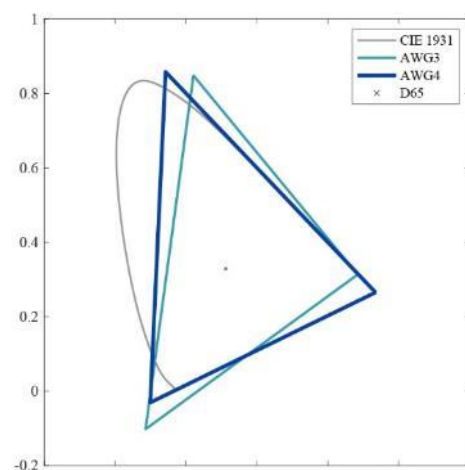
Le numérique a bouleversé notre manière de créer une image. En pellicule, Kodak contrôlait le traitement de la matière sensible qui précède son exposition, avec ses caractéristiques figées, ses courbes de contraste et sa sensibilité aux différentes couleurs. Le numérique impose une autre logique. Les informations enregistrées deviennent des données malléables, des séries de chiffres qu'il est possible de manipuler en tout point. L'enjeu est de "ne pas naviguer à vue", mais de trouver un point de départ depuis lequel travailler. Cela téléporte la réflexion dans le domaine de la science des couleurs et nous rapproche de problématiques d'un "lighting supervisor" que l'on retrouve dans les films d'animation ou dans les effets spéciaux.

Les données enregistrées dans une caméra lorsqu'elles ne sont pas imbriquées dans un espace couleur propriétaire doivent passer par un matricage couleur. Ce dernier transpose nos données dans un environnement connu qui précède l'espace de travail. La conversion se fait comme suit, selon une logique de workflow dit color managed, où le traitement de la couleur est maîtrisée :

Données de caméra brutes (RAW) → Espace couleur constructeur (IDT, input device transform, espace constructeur) → Espace couleur de travail (ACES ou Davinci wide gamut, par exemple) → Espace couleur de restitution de l'image (ODT, output device transform, espace de visionnage)



Espace couleur S-Gamut3



Espace couleur Arri Wide Gamut

A aucun moment, Davinci Resolve ne propose d'inclure au processus d'étalonnage un repère qui évoque de près ou de loin le gamut de Pointer. Bien sûr, nous l'avons dit au début de cette partie, la réalité scientifique de notre environnement est très différente de la manière dont

nous souhaitons le capter et le restituer. Il n'en reste pas moins qu'il nous faut trouver un point de départ depuis lequel travailler notre image - pour avoir des repères au risque de se perdre.

"Quand on a fait sauter la partie Kodak, on s'est mis à faire sur des images de grande amplitude, des images Log, des images de scan, ce qu'on faisait déjà en vidéo, c'est-à-dire tourner des boutons pour aller chercher des contrastes. Alors que le chemin n'était pas du tout le même, c'est un chemin beaucoup plus long et hasardeux et là, il y avait un risque de se perdre."⁷⁷

Les constructeurs de caméras proposent aujourd'hui leurs propres interprétations du signal enregistré par leur caméra (sous la forme de LUT, matrice qui s'applique à l'image), mais s'y restreindre paraît incroyablement limitant. "C'était bien de faire sauter la limite, mais il ne fallait pas faire sauter la partie utile du contraste et de la saturation. Il fallait la remplacer – c'est ce que propose aujourd'hui FilmLight ou ColorFront et d'autres instances qui essaient d'être prescriptrices en termes de développement et de choix."

Le gamut de Pointer n'est finalement que l'indice d'une science des couleurs qu'il s'agit de maîtriser. Translater cet espace de couleur dans un autre dans lequel nous travaillons n'aurait pas beaucoup de sens, c'est une fausse piste. En quelques mots, il faut trouver une logique dans la gestion de la couleur et dans la manière dont les hautes saturations s'y intègrent.

Une esthétique ne se crée pas de rien *ex nihilo*, elle est conditionnée par toute une série de normes qu'il serait intéressant de lister et d'étudier. De la même manière que l'indicateur des peaux sur Davinci Resolve donne une information intéressante sur les peaux, il serait aussi utile de multiplier nos repères sur la gestion de la couleur de manière plus générale pour maîtriser sciemment la manière dont nous souhaitons nous en écarter. Peut-être, envisager une autre modélisation des espaces couleur depuis lesquels travailler ?

Le contraste

Au milieu du XXème siècle, les études de Kodak sur le contraste prouvent un consensus sur notre perception "idéale" du contraste des images. Entendons par contraste le rapport entre les hautes et les basses lumières dans une image.

⁷⁷ Martin Roux in "Vers la couleur", AFC.

<https://www.afcinema.com/Six-articles-au-regard-de-la-couleur-reunis-en-un-seul.html>

La reproduction exacte d'une vue réelle n'a aucun intérêt en plus d'être très difficile (voire impossible), car une prise de vue implique par simples contraintes techniques une compression de l'information enregistrée. Les outils dont nous disposons ne peuvent rendre à l'identique l'environnement de visionnage (sa luminance, son contraste, mais aussi ses couleurs). Aussi, si la reproduction est fatalement inexacte, il convient de trouver ce qui dans l'imperfection, nous paraît être une reproduction correcte et non parfaite.⁷⁸

L'article de Jones intitulé "Psychophysics and photography"⁷⁹ détaille les étapes qui ont mené à la détermination d'un rendu idéal du contraste en photographie. Il affirme dès le départ que ce qu'il en résultera est issu "d'un pur protocole psychophysique"⁸⁰ en ce qu'il exige une expérience subjective pour évaluer des données objectives et quantifiées.

Il explique sa méthode : devant une série de photographies exposées par incréments, il a été demandé à un "groupe d'observateurs de déterminer le meilleur rendu par support [les différents positifs] et par contraste"⁸¹. Tous ont désigné le même gradient de qualité entre l'ensemble des photographies qui leur ont été présentées. Il est ainsi démontré qu'une image au meilleur rendu implique une compression des basses et des hautes lumières selon la courbe suivante :

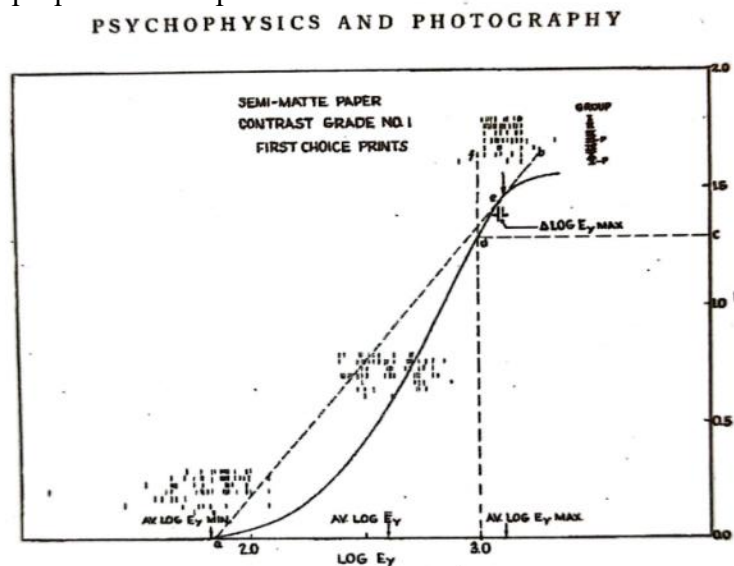


FIG. 15. Information relative to the first-choice prints made on paper grade No. 1.

⁷⁸ "While it seems reasonable to assume that photographic quality is dependent largely upon the fidelity with which the subjective evaluation of brightness and brightness differences are reproduced, it is not safe to assume that a precise reproduction of the original subjective impression is that which the observer would accept as best possible photographic quality for he might be more pleased with a reproduced subjective impression into which some distortion has been introduced. Photographic quality is dependent upon two factors : the exactness (or inexactness) with which the brightness and brightness differences in the original in the illuminated positive as viewed by the observer ; and certain characteristics of the observer's visual sensory and perceptual mechanisms." "Psychophysics and photography" in *Journal of the optical Society of America*, vol. 34, No 2, 66-88-February, 1944

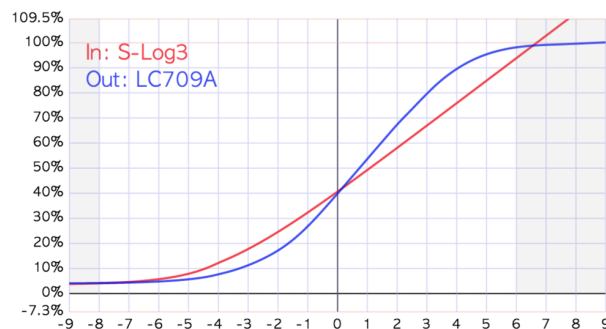
⁷⁹ *Ibid.*

⁸⁰ *Ibid.* P. 77

⁸¹ *Ibid.* P.78

Nous lisons en ordonnée, la densité du positif, et en abscisse l'éclairement en log. Il en découle alors qu'"une relation empirique a été trouvée exprimant l'amplitude et la répartition des gradients d'erreurs [de compression des données]"⁸². Néanmoins, il convient de souligner ici qu'il ne s'agit aucunement là de résultats prescriptifs. Même s'ils témoignent d'un consensus sur la qualité d'une image, le problème esthétique qui se pose lors de la fabrication d'un film demeure. Ce qui est beau n'est pas forcément ce qui est décrit comme relevant d'une qualité d'image idéale. Mais c'est là tout le paradoxe. Bien que nous puissions admettre qu'il existe de manière inhérente à chaque film une nouvelle proposition esthétique, renouvelée à chaque tentative de création, il n'en demeure pas moins que notre perception est régie par des codes, quantifiables, mesurables et qu'il est intéressant de connaître, ne serait-ce que pour les troubler !

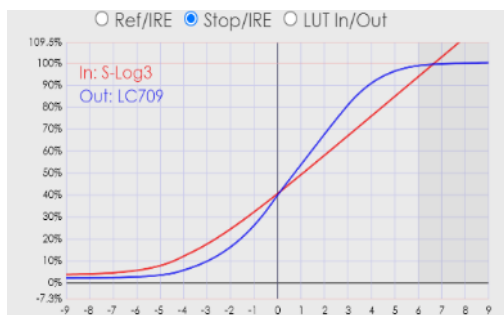
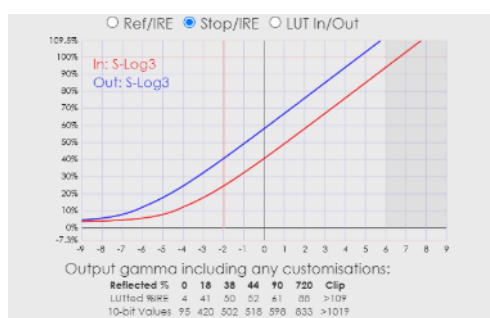
Jones a fondé son étude sur des pellicules et positifs argentiques, mais ses résultats trouvent encore des échos aujourd'hui. Cette interprétation du réel est reprise de manière systématique. Ainsi, des constructeurs comme Sony, fournissent ce qu'il considère être une interprétation logique des données enregistrées par leur caméra. Ci-dessous, nous lisons l'information des données encodées en Slog3 sur la courbe rouge et son interprétation (que l'on appelle Look) sur la courbe bleue.



Graphique de la luminance en fonction de la densité relative d'une image.

⁸² "An empirical relationship has been formulated expressing quality in terms of the magnitude and distribution of gradient errors and of brightness scale compression" *Ibid.* p. 82-83

Nous pourrions reproduire le test de Jones très facilement de manière un peu plus démagogique.



L'image de gauche nous paraît complètement "fausse" alors que celle de droite nous semble être une représentation crédible du réel. Celle de gauche est en réalité une représentation fidèle de l'image enregistrée sur notre carte et celle de droite, une interprétation. Dès lors, en connaissance de cause, nous pourrions chercher à créer une image qui chercherait volontairement à aller à l'encontre de cette recherche d'idéal psycho-perceptif, chercher une image qui au contraire aurait pour objectif de déranger notre regard.

Partie III : L'étrangeté à l'œuvre

La sensation d'étrangeté qui surgit d'une image, d'une séquence ou d'un film après l'avoir vu dans son intégralité est indépendante de son genre. Nous la ressentons subrepticement comme une évidence et pourtant, il nous est difficile de relever ce qui l'a provoquée. Après avoir essayé d'en trouver quelques ressorts, nous choisissons de consacrer ce troisième temps à une relecture des films auquel on associe généralement ce terme générique d'étrange au regard de notre recherche.

Pour commencer, j'ai voulu explorer *Kairo* (1997) de Kiyoshi Kurosawa, un film qui fait surgir de l'étrangeté une atmosphère inquiétante pour mieux introduire un monstre, le fantôme, aux frontières du réel.

Dans un autre registre, j'ai voulu prendre un film électrique d'inspiration italienne, *Amer* de Bruno Forzani et Hélène Cattet. Véritable expérience, il est déconseillé de cligner des yeux devant ce néo-giallo. Les plans s'enchaînent à toute vitesse dans un maelstrom visuel qui concentre zoom, travelling et panoramiques pour faire émerger une grammaire dont le maître mot est la "rupture". Avec des dialogues qui tiendraient sur une page, le film retient le spectateur parce qu'il surprend constamment, qu'il ne cherche pas à stabiliser une image, mais à raconter à travers ses vibrations, une narration qui relève du sensoriel.

Enfin, comme une sorte d'aboutissement de ma recherche, je propose une analyse de *l'Année dernière à Marienbad* d'Alain Resnais, un film difficile à cerner, qui brouille sans cesse notre perception dans une multiplicité de points de vue. Alain Resnais propose là une œuvre en tension, où nous aimons nous perdre, ne serait-ce que pour quelques instants. Non pas que *Marienbad* soit un lieu paradisiaque, au contraire, mais ses contours forment indéniablement un paysage insaisissable qui est par-là même, intéressant.

Chaque film est d'abord analysé depuis ses premières séquences, car à travers elles, nous concentrons un commentaire développé sur l'œuvre dans son ensemble. Ce choix fait sens au regard de notre étude : si certains éléments relèvent immédiatement de l'étrangeté, ne devrions-nous pas les repérer aussi rapidement ? Reconnaissons également avoir concentré notre étude sur l'image aux dépens du son dont l'analyse reste marginale.

Chapitre I. L'étrangeté est une porte vers l'inconnu

***Kairo*, un exemple de J-Horror : l'étrange et l'horreur dans le réel**

La J-Horror regroupe les films d'horreur japonais des années 90-2000 qui exclut les *Jump-scare* et autres artifices du cinéma d'attraction hollywoodien incarnés notamment par les films de la Hammer. Ces œuvres reposent avant tout sur l'irruption de l'étrange et l'installation d'un malaise qui envahit progressivement le spectateur.

Ces récits prennent appui sur une culture imprégnée par une pratique shintoïste fondée sur des éléments animistes et polythéistes : la vie s'incarne partout et provient d'une multitude de divinités (*kami*). Le résultat est que l'ensemble du monde est sacré. Chaque divinité peut maudire une victime : on parle de *tatari* infligé par un dieu à l'auteur d'une faute (*tsumi*). Ainsi, ce n'est pas l'action du mal qui agit sur les éléments du monde, mais ce sont ces derniers qui agissent en tant qu'incarnation sacrée et qui répondent à la faute qui a été commise. Dans le folklore japonais, il existe aussi des esprits vengeurs *onryō* ou *yurei* qui prennent corps pour éliminer leur victime.

Les portes-étendards de ce genre sont notamment Hideo Nakata (*Dark Water*, 2002, *Ring*, 1998) Takashi Shimizu (*Ju-On : The Grudge*, 2002) et Kiyoshi Kurosawa. Ce dernier réalise de nombreux films de série B et multiplie les expériences de tournage jusqu'en 1997 où il réalise *Cure*, un polar fantastique dont les échos atteignent l'occident. Peu de temps après, il réalise *Charisma* et *Kairo*.

Pour *Kairo*, Kurosawa dispose d'un petit budget pour donner vie à son histoire horrifique. Avec son chef opérateur, Jun'ichirō Hayashi (qu'on retrouve également à l'image de *Ring*, 1998), ils prennent le parti pris de faire émerger du réel, un sentiment trouble mêlant incertitude, danger et mort à travers un style naturaliste. Presque jamais dans le film, il n'est montré l'apparence des spectres et autres éléments qu'on devine surnaturels au cours du film. Aussi, les deux collaborateurs se sont appliqués à insérer dans l'image même, l'indice du malaise.

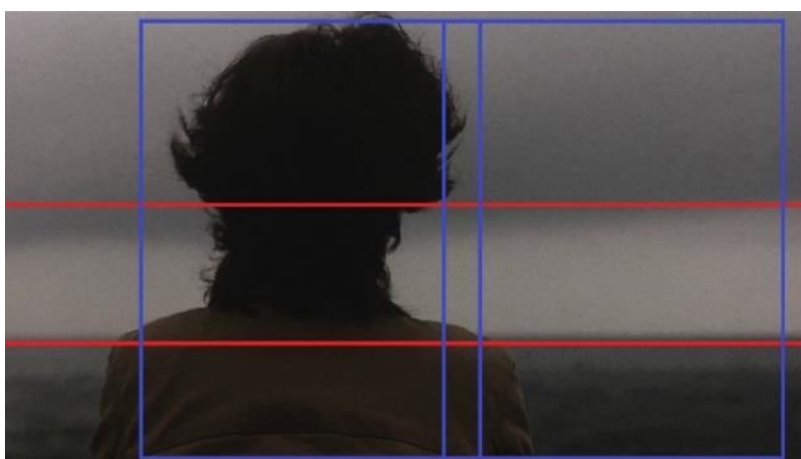
Kairo a pour sujet une apocalypse silencieuse, une catastrophe inévitable qui transforme le monde et l'amène à sa destruction. Deux jeunes adultes essaient de comprendre pourquoi leurs amis et collègues se suicident un à un, impuissants. Le film s'ouvre sur une séquence explicative qui associe le reste du film à une analepse et le condamne à une temporalité close et inéluctable. Rapidement, nous découvrons la première victime de la catastrophe.

Je propose ici d'analyser les quatre premières minutes du film comme l'introduction aux techniques utilisées par Kurosawa pour installer une atmosphère dérangeante. Ainsi, nous chercherons à montrer comment l'étrangeté surgit de manière presque immédiate et s'amplifie au fur et à mesure à travers une série d'effets visuels. Nous montrerons que ces techniques font système dans le film et que si elles apparaissent dès les premières séquences, elles traversent l'ensemble de l'œuvre.

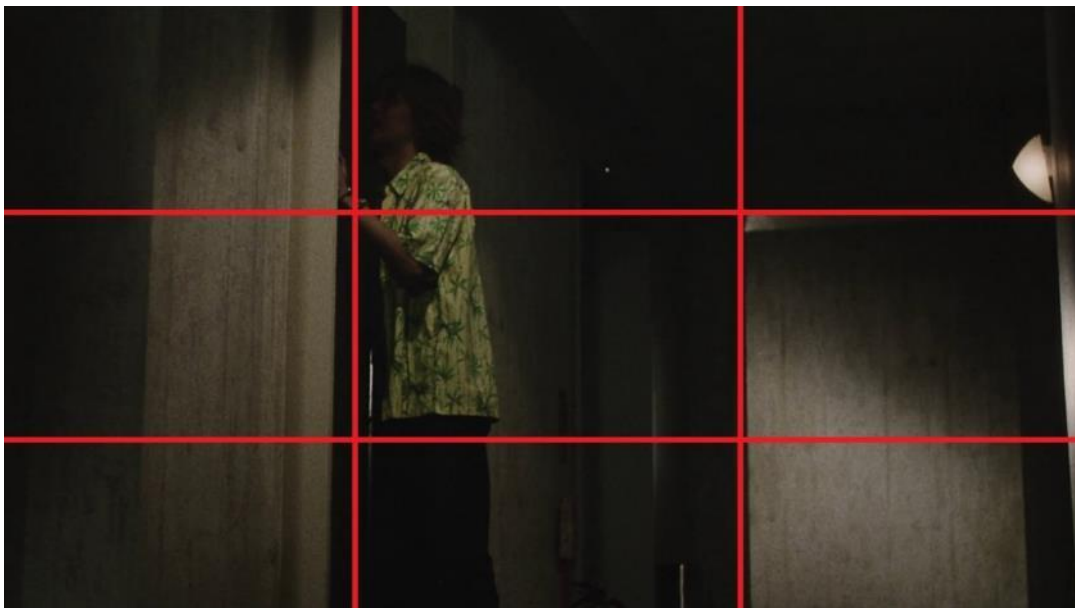
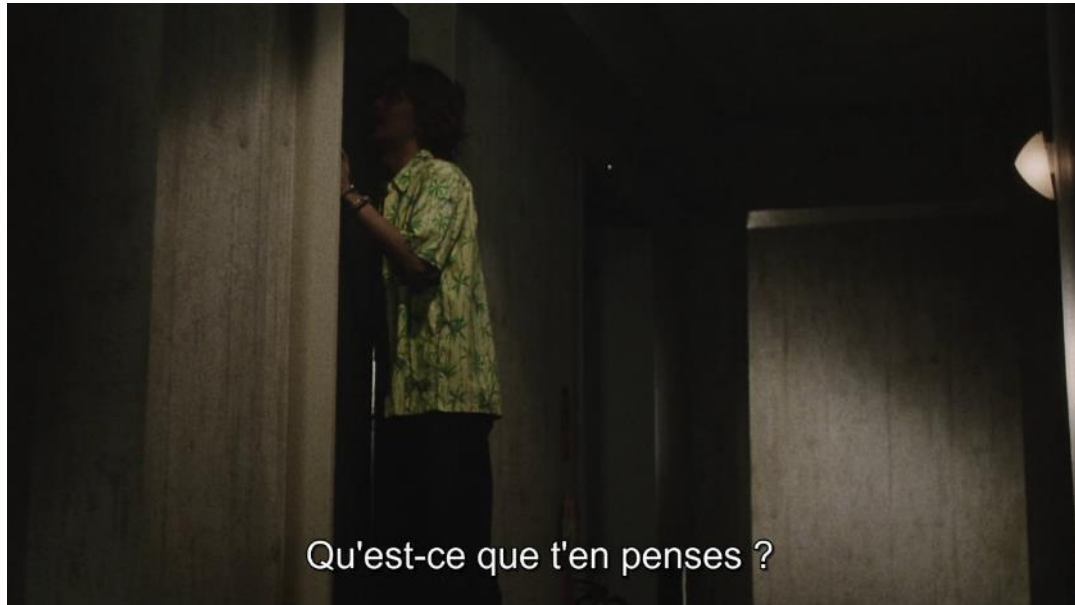
Texture d'image, cadre lacunaire et horizon perturbé

Dès la première séquence et même la première image, le spectateur s'interroge sur la nature du film qu'il regarde. La texture de l'image pose question : la pellicule a nécessairement subi un développement poussé, car elle fourmille de grain. Or, cela signifie qu'elle a été sous-exposée au tournage, ce qui est surprenant pour une séquence en plein jour. Généralement, le développement poussé est réservé aux séquences avec peu de lumières (de nuit) afin de récupérer du détail dans les noirs au prix d'un grain important. Paradoxalement, ce grain rend l'image moins lisible : pour exister, tout doit traverser une épaisse couche de grain comme si une barrière physique séparait le spectateur du sujet du film – distance qui dérange. Ici, ce choix dans le traitement de l'image impose dès le début une rupture de nos habitudes de spectateur. Notons également l'aspect désaturé de l'image, teintée d'un jaune qui dénature les peaux.

Si nous nous intéressons désormais plus spécifiquement aux cadres choisis pour cette première séquence, le tout premier du film intrigue : une personne est de dos et regarde l'horizon. On ne voit que ses cheveux agités par un vent puissant. Nous reconnaissons une silhouette humaine, mais son visage nous est caché, nous n'avons pas accès à ses émotions. Notre regard parcourt alors l'image à la recherche d'une accroche, mais aucune n'apparaît clairement : l'océan se fond en une masse informe, en miroir des nuages qui composent les deux tiers supérieurs de l'image. La femme est légèrement décentrée vers la gauche, comme si le cadre laissait une place pour quelque chose, voire quelqu'un, à sa droite.



Durant tout le reste du film, Kurosawa multipliera les plans de "vide". En parallèle d'un espace qui devient de plus en plus lacunaire, les cadres font exister des espaces éclairés, sans aucune présence visible, inhabités, ce qui a pour effet de créer une attente : nous souhaitons que ce manque soit comblé par une action ou justifié par une explication, mais elle n'arrive jamais.



1h 20min 48sec.

Sur cette image, le personnage occupe la partie gauche de l'image tandis que celle de droite aussi éclairée que la première restera vide.



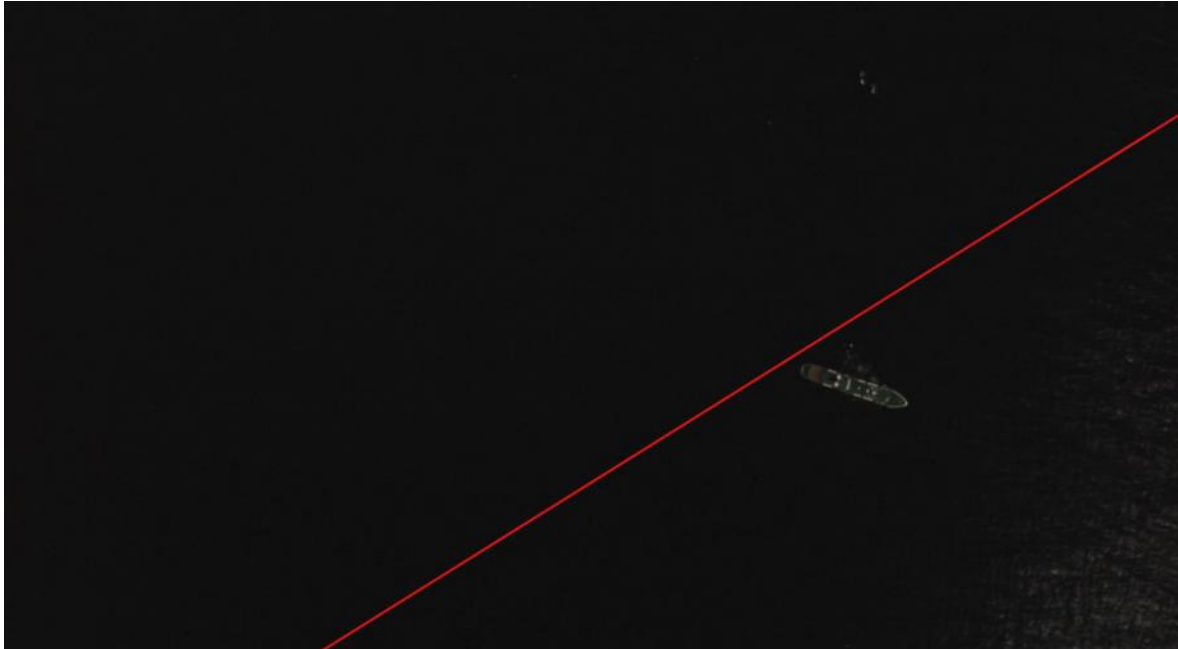
Dans la suite de la première séquence du film, un homme passe du poste de contrôle au pont d'un navire pour rejoindre la femme du premier plan. La caméra est sur pieds, mais la "bulle" n'est pas faite. La ligne d'horizon n'est pas à l'horizontale et le spectateur a la sensation d'être instable, comme si nous étions sur le point de tomber. Cet artifice nous est presque imperceptible, car le fait que nous soyons sur un navire permet de justifier partiellement l'instabilité de l'horizon suivant le rythme des vagues. Il n'en reste pas moins que le cadre est ici volontairement de biais.



Cela est d'autant plus dérangeant que lorsque la caméra panote, elle semble presque correctement agencée par rapport à l'horizon. Il ne reste qu'un petit décalage d'un ou deux degrés.



Et soudain un autre plan apparaît et amorce le retour au passé : on y voit un navire en plein milieu de l'océan faiblement éclairé par un soleil déclinant. L'océan se confond presque avec l'obscurité si bien qu'une majorité de l'image devient plongée dans le noir le plus profond.



Le point de vue aérien choisi est celui d'un regard omnipotent sur un paysage lacunaire. Il produit une sensation de vertige. Le cadre est tremblant, pouvant vaciller à tout moment. Soudain, une voix off crée une rupture, brise le silence qui s'étendait jusque-là, et permet d'amorcer le changement de séquence en annonçant une analepse : "c'est un jour comme les autres que tout a commencé". Cette voix féminine est presque rassurante, elle change notre perception du plan en rendant son échelle signifiante au regard de l'éloignement temporel annoncé. Nous pourrions nous attendre à une séquence linéaire en lien avec la voix off dès le plan suivant. Il n'en est rien.

Kurosawa impose au regard du spectateur l'image dégradée d'un bureau. Au son, un téléphone sonne et demeure sans réponse. L'image tremble de gauche à droite, comme sur un vieil écran de mauvaise qualité et son aspect jaunâtre ne sont pas sans rappeler une vision éthérée du réel. Le surcadrage et les effets de flou empêche de distinguer autre chose que l'écran sur le bureau – qui lui-même n'est pas totalement centré. Cela a pour effet de mettre le spectateur derrière dans la position inconfortable de voyeur, caché derrière le décor. Nous ne pouvons rien voir, mais nous ne pouvons pas nous empêcher de vouloir satisfaire notre désir scopique : de chercher là aux endroits les plus obscurs ce qu'on ne veut pas nous montrer. Dès lors, ce plan fonctionne davantage grâce à ce qu'il ne montre pas : à savoir, supposons-nous,

un bureau quelconque. Ce plan constitue une énigme dont les clés ne nous seront données que bien plus tard. Ainsi, nous le recevons comme l'irruption d'un élément inexplicable qui vient à nouveau perturber toute lecture linéaire du film.



Le raccord vers la séquence suivante se fait par une coupe directe. Une femme au téléphone attend une réponse à son appel, ce qui laisse supposer une certaine continuité même si elle est en réalité illusoire. La communication entre le monde figé vu précédemment à travers un écran et ce monde-là est impossible.



Une caméra spectrale

Soudain, un raccord dans l'axe nous éloigne de l'action et le dispositif change complètement. Si la caméra se situe à l'extérieur de la serre, le point de vue sonore, lui, est toujours à l'intérieur avec les personnages. Les vitres, murs et autres barrières physiques deviennent poreux. Ainsi, le monde de Kaïro reprend des éléments que nous connaissons, mais en change les propriétés pour faire apparaître un nouvel univers, complètement différent de celui que nous connaissons. La virtuosité de Kurosawa et de son chef opérateur Hayashi est de constamment jouer d'illusions pour faire du monde diégétique un double crédible du réel dont les différences avec celui-ci sont subtiles, presque imperceptibles, mais d'autant plus dérangeantes. Cela se vérifie : ces plans pris derrière des barrières physiques sont montés avec des inserts ou des plans qui relèvent davantage d'une nécessité de continuité narrative (voir le plan qui suit celui que nous commentons). L'effet est d'autant plus pervers, nous ressentons la sensation désagréable d'être trompé sans jamais pouvoir définir ce qui en est à l'origine. Ajoutons qu'il y a là une différence fondamentale avec la technique du surcadrage qui supposerait une division de l'espace en parties lisibles et claires pour mieux mettre en valeur un sujet. Ici, le sujet devient le surcadrage même. Il n'est plus un simple outil, il devient un signifiant : la barrière physique entre le sujet et le décor est alors un des points d'intérêt du plan.

Quelques instants plus tard, le mouvement d'un personnage entraîne un mouvement de caméra horizontal. Là, nous nous apercevons qu'il y a un décalage : le mouvement de la caméra ne correspond pas complètement aux mouvements des personnages. Il est animé d'une lenteur qui lui fait accumuler du retard sur les acteurs. Et tout à coup, la caméra débute un travelling vertical qui n'est justifié par aucune action à l'écran. Dès lors, il n'y a plus aucun doute, le point de vue que nous avons ici n'est pas anodin : il est indépendant et conscient. Peut-être même pourrions-nous risquer à déceler ici le premier indice d'un être malveillant qui surveille ses victimes.⁸³

⁸³ Dans un entretien making-of du film, Kurosawa mentionne cette technique : La caméra se déplace parfois anticipation des mouvements des personnages pour créer de la surprise.

"The camera shows the characters or objects that move on screen and sometimes the camera will move in anticipation of what will happen next. It's one of the most straightforward way to convey surprise" Entretien accessible sur ce lien : <https://www.youtube.com/watch?v=FQW3hnaZ6ug> (vers 30 minutes).

Travelling latéral gauche droite



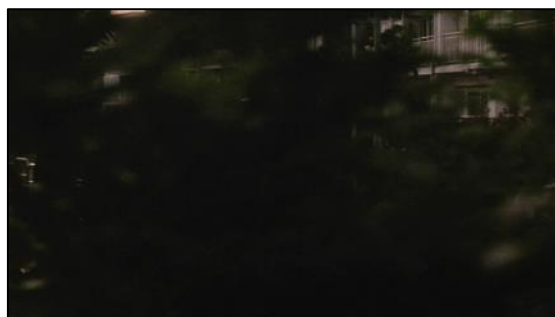
Travelling vertical haut bas



Travelling latéral droite gauche

Ces deux techniques (de composition et de mouvement) sont présentes tout au long du film. Nous les retrouvons quelques séquences plus tard (à 3:30) par exemple, lors d'un court passage en extérieur. Un plan large s'ouvre sur le personnage principal féminin et démarre alors un léger suivi en travelling latéral. Ce dernier est si lent qu'il accumule rapidement du retard par rapport au personnage. Soudain quelques buissons apparaissent dans le champ au premier plan et font sentir la distance qui sépare le sujet du point de vue adopté : nous avons la sensation d'être cachés, invisible au regard de tous - tel un observateur omnivoyant suivant du regard son passage.

Travelling latéral gauche droite et montée de la caméra



A nouveau, un peu plus tard, nous retrouvons le même effet : le point de vue se trouve obstrué par la végétation et animé d'un mouvement inexplicable...

↪ Travelling latéral gauche droite ↩



Vers la fin de la première demi-heure du film, la position de la caméra est à l'extérieur de l'appartement en décalage avec le point de vue sonore situé à l'intérieur. Comment expliquer cette position autrement qu'elle ne fait que souligner un regard intrusif de l'extérieur (ce qui appartient à la sphère publique) vers l'intérieur (l'intime, le privé) ?



Cette frontière poreuse s'établit comme un motif récurrent dans le film.



Enfin, la dernière séquence de l'extrait que nous analysons montre l'héroïne, assise dans un bus qui traverse la ville. La composition de l'image et l'effet produit par la rétroprojection posent question. L'artificialité même du décor filmé est mise en lumière par la grossièreté du trucage. Cette séquence n'est pas vraiment nécessaire comme le fait qu'elle prenne le bus. Nous sommes donc amenés à nous demander ce qui motive ce choix de mettre en scène le déplacement du personnage dans un décor aussi faux. Le contraste à l'intérieur du bus et son éclairage global ne correspondent pas du tout à celui visible sur la rétroprojection et les mouvements du bus ne correspondent pas aux vibrations de l'image projetée en arrière-plan. Le bus semble penché vers l'avant, mais l'arrière-plan ne donne aucune indication d'une descente. Par ailleurs, la caméra est positionnée en plongée comme pour éviter de donner à voir l'horizon à travers les vitres du bus.



Conclusion : le plan envisagé comme une interface multiple

L'œuvre de Kurosawa se construit peu à peu comme une interface multiple au sein de laquelle peut émerger un univers fictionnel traversé d'éléments fantastiques. Par interface, nous comprenons "une surface de discontinuité formant une frontière commune à deux domaines aux propriétés différentes et unis par des rapports d'échanges et d'interaction réciproques."⁸⁴ Le film de Kurosawa montre l'émergence progressive d'un nouveau monde défini comme une interface entre la vie et la mort. L'envahissement progressif du monde des morts vers le monde des vivants déstabilise peu à peu toutes les frontières et normes établies.

Kurosawa et son chef opérateur télescopent à cette prémisse une esthétique fondée la transgression et l'association d'opposés comme si l'image elle-même était une surface de discontinuités.

- Les barrières physiques deviennent poreuses et les concepts d'extérieur et d'intérieur s'effacent au regard du nouveau monde qui apparaît.
- Le réel se confond avec le virtuel et l'artifice. Les images truquées (comme les effets spéciaux) ne cherchent pas à atteindre un idéal réaliste, mais à ancrer le film dans un monde mêlant le factice à l'authentique et le réel au virtuel de sorte que le spectateur puisse perdre tous ses repères. En témoignent notamment les images en studio (ostensiblement artificielle) entre deux séquences en décor naturel, mais également l'irruption d'images vidéo dans la grammaire visuelle du film.

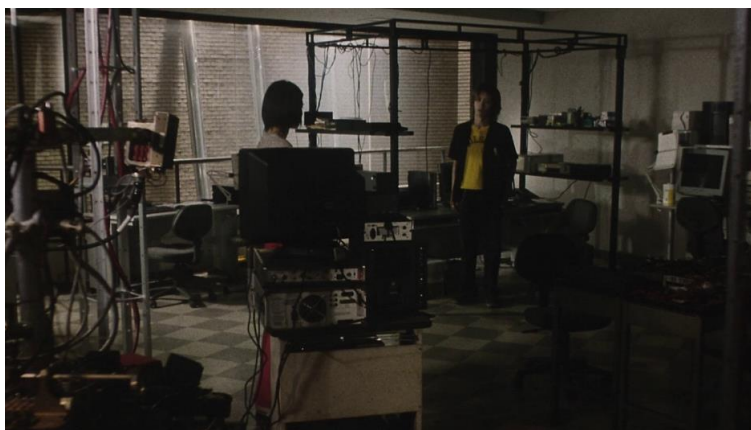
Il est même possible de lire l'ensemble de la catastrophe silencieuse que nous voyons se déployer dans le film comme un effet d'un virus qui se propage sur internet et contamine chaque personne ayant accès à ce réseau obscur qui connecte peu à peu le monde à l'inconnu. L'informatique avec notamment internet a ouvert des brèches qui donnent accès à de nouveaux espaces potentiellement dangereux et qui ne sont pas seulement virtuels.



⁸⁴ Défini ainsi par le Larousse.

Accessible par lien : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/interface/43685>.

- Le cadre enferme l'action des personnages dans des lieux dépouillés ou au contraire surchargés. Mais lorsque le cadre est saturé, le fort contraste de l'image concentre le regard du spectateur sur le mouvement des personnages et transforme les éléments du décor en objets informes.



- L'image devient également l'interface du mouvement des personnages, des silhouettes, mais également des mouvements de caméra. Nous différencions ces trois catégories, car elles semblent animées de motivations différentes. Nous avons déjà vu le décalage du mouvement de la caméra et du mouvement des personnages, mais au sein du même plan, les silhouettes humaines semblent réduites à l'état d'objets inanimés qui se confondent progressivement avec le décor. Ces deux photogrammes sont issus d'une même séquence de plus de 30 secondes et tous les figurants sont restés absolument immobiles.



Les figurants bougent de manière imperceptible comme s'ils devenaient des automates. Dès lors, une atmosphère pesante s'installe. Nous les reconnaissons comme humain de par leur apparence, mais tout dans leur mouvement paraît exclure cette hypothèse.

- Et enfin, l'histoire de Kaïro est aussi une interface du temps. La scène d'introduction installe la narration dans une temporalité incertaine : "c'est un jour comme les autres que tout a commencé." Rien n'indique quand a eu lieu la catastrophe, si même elle est un événement ponctuel ou encore en cours de réalisation. Tout suggère cependant son imminence. Cela a l'avantage de créer une tension immédiate, comme cette bombe de *La soif du mal* (1958) : nous savons qu'elle va exploser, nous ne savons juste pas quand, ni qui subira sa détonation. L'action des personnages devient alors suspendue à cette perspective. Le sens des événements n'a plus d'importance. Tout est vain. L'action en elle-même perd sa substance. C'est peut-être précisément cela la catastrophe annoncée. Un monde sans vie, sans but dont la lente décélération signerait sa disparition. Et l'impuissance des personnages face à cette évidence dont tout le monde sauf eux semble avoir pris conscience procéderait d'un déni.

Chapitre II. Amer : déformations, synesthésie et grammaire du souvenir

Avec *Amer*, Hélène Cattet et Bruno Forzani proposent un néo-giallo à la manière des films italiens des années 60-70 mêlant érotisme, horreur et thriller. Ils revisitent ce genre qui se démarque par une stylisation à l'extrême et place la narration dans un univers fantasmé, à la frontière du rêve... ou du cauchemar. Le film est traversé de références cultes, du *Suspiria* (1977) d'Argento aux slashers avant l'heure de Mario Bava, notamment *Six femmes pour l'assassin* (1964) et *les trois visages de la peur* (1963). Sa bande originale témoigne de la cinéphilie de ses auteurs et de l'origine de leurs inspirations : Ennio Morricone y dialogue avec Stelvio Cipriani et Bruno Nicolai, un trio de compositeurs italiens dont les œuvres résonnent encore aujourd'hui dans le cœur des nostalgiques d'un cinéma décidément indémodable.

Amer se donne à voir comme une explosion des sens faisant écho aux expériences traumatiques que traverse son personnage principal. Un film presque muet qui fait de l'image et du visuel, le seul vecteur de la narration. *Amer* s'explique en une phrase : il s'agit de "l'évolution de la vie sexuelle tourmentée d'Ana, de son enfance à l'adolescence, jusqu'à l'âge adulte", mais *Amer* ne se raconte pas, il se vit. Tout commentaire ne saura refléter avec justesse ce que ce film provoque. Mais essayons, tout du moins, d'en comprendre quelques ressorts.

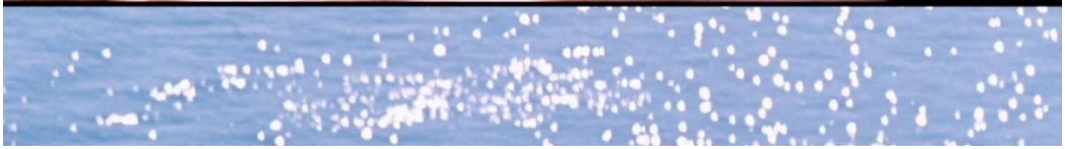
À la lumière et derrière la caméra, Manuel Dacosse qui accompagne le couple de réalisateurs depuis leur début, réalise là une image 16 mm qui bouscule le regard du spectateur, retient son attention et l'entraîne dans l'exploration du passé d'une jeune femme au contact de la mort, de la violence et de l'amour. *Amer* est une mise en image en gros plans de souvenirs déformés, distendus qui, sous la pression du temps, s'assemblent et forment une vie.

Pour ce rapide commentaire, nous nous limitons à la première partie du film, l'enfance d'Ana, qui est en elle-même représentative du film dans son ensemble. Les procédés utilisés dans le film sont si riches et nombreux qu'il serait vain d'assumer l'ambition de les épuiser en quelques pages. Par ce cadrage de l'analyse, nous espérons pouvoir explorer un style qui ne saurait souffrir d'aucune définition si ce n'est celle d'interpeller, d'interroger et de déranger notre regard.

Où sommes-nous ?!

Une note à la guitare et un œil en gros plan éclairé par intermittence par la lumière du jour. Soudain, l'image se divise en trois et laisse place à des cartons pour le générique de début. Puis ils disparaissent et sont remplacés par des yeux, toujours en gros plan. Un autre carton défile en plein milieu du cadre et nous lisons le titre du film, *Amer*. Les premières minutes du film imposent un rythme soutenu et enrichi par une musique qui va crescendo.

Tout est en mouvement. L'image en elle-même fourmille de grains. Nous ressentons les effets de la pellicule et avec elle nous nous rappelons tout ce à quoi elle est associée : l'image techniscope des films sans budget des débuts de Leone et des premiers films des cinéastes giallo qui s'amuse à travailler la matière de l'image. Lorsque les plans sont fixes, il y a des vibrations, de la lumière qui bouge ou des personnages en action. L'image est divisée tantôt à la verticale, tantôt à l'horizontale. Les cadres arrivent par défilement de gauche à droite, de bas en haut et inversement tandis que le décor défile devant nous de la même manière. Ce déplacement est rapide : nous devons être dans un véhicule en mouvement. À l'intérieur, nous devinons trois personnages à travers cette mosaïque de gros plans : un homme, une femme et une petite fille. Les éléments défilent d'autant plus vite que tout est filmé en longue focale – comme le marqueur d'un regard évanescent qui ne saurait s'arrêter sur un élément du décor. Ce dernier s'impose à nous par défaut, à mesure que nous faisons sens de ses fragments et que nous arrivons à les assembler en un tout : nous devinons alors un bord de mer et une maison ancienne. Nous sommes comme aspirés vers elle sans que nous nous en rendions compte. Les longues focales ont tendance à exacerber tout mouvement latéral et à rendre les avancées plus subtiles. Le dernier plan de la séquence est le plus représentatif de cet effet. En contre-plongée, la maison se dresse devant nous, immense, tandis que nous approchons lentement. Toute cette première partie du film est une plongée, une invitation à comprendre un ensemble par ses fragments, aussi déformés soient-ils. Et le film ne nous en laisse pas le choix : rien dans le cadre n'échappe à nos sens. Les éléments du cadre surgissent de manière brutale, dans leur entièreté et dès que nous pensons pouvoir les saisir, ils disparaissent et laissent place à d'autres images. Les raccords sont alors autant de chocs duquel il faut faire sens – mais, pour le moment, contentons-nous de nous laisser porter.



L'obsession

Cette introduction fonctionne à travers la répétition de motifs. Les yeux en sont un : le regard de la petite fille, de la mère et du père - autant de points de vue différents. Le décor existe à travers eux comme en témoignent les changements de position de la caméra au cours de la séquence. Nous sommes tantôt depuis sur le siège passager (où l'on imagine la mère), tantôt depuis la banquette arrière. Le point de vue de la petite fille s'impose progressivement par rapport aux autres. La vision déformée du monde prend alors tout son sens.

L'utilisation de longue focale fait écho à la perception d'une enfant. Tout paraît immense, écrasant et les détails prennent une importance démesurée. Tout relève du superlatif. La maison est cachée derrière une forêt aux contours infinis et elle en devient presque effrayante, car nous ne pouvons en avoir une vue globale. Chaque vue est une prise à la dérobée. Gros plan et plan large sont d'ailleurs photographiés avec les mêmes plages de focale, ce qui accrédite l'hypothèse d'un regard obsessionnel, d'une scrutation insistante, typique du giallo.

Le soleil habille le paysage d'une nappe blanche, presque brillante et surnaturelle. Les pierres, les épines des arbres, les peaux, la sueur reflètent la suffocante chaleur de l'été. Entrer dans ce lieu n'est pas sans risque, mais nous y sommes entraînés malgré nous.



1 min 46

Tout à coup, la musique s'arrête. L'ambiance sonore et visuelle change totalement. À ce plan large succède de gros plans sur des yeux, ceux du père d'abord, puis ceux de la mère et enfin ceux d'Ana à travers une serrure. Là où l'extérieur était dominé par un éclairage solaire, d'ensemble, la maison est travaillée par pointes de lumière. Dehors, le peu de ciel donnait de la respiration aux cadres. A l'intérieur, les jeux de contraste enferment le regard du spectateur et

créent un surcadrage suffocant. Souvent, l'image oriente la perception du spectateur sur un détail : un œil, des cheveux, un voile, une texture.

Le traumatisme

Le prologue est terminé. L'histoire commence *in medias res*, en pleine nuit. La mère, sévère, s'exclame : "qu'est qu'elle a fait ?!" pendant que la petite écoute attentivement derrière la porte. Puis, la mère sort et la découvre, furieuse, en train de les espionner.

Toute cette séquence est un jeu de regard :

- Des parents sur un élément hors-champ (nous découvrirons plus tard qu'il s'agit d'un cadavre).
- De la petite sur ses parents.
- Et enfin de la mère sur sa fille.

Mais ces échanges sont contraints, subis, intrusifs. Ana se cache et épie ses parents avant que sa mère ne sorte et la gronde sèchement. Son regard est directement axé dans la caméra en opposition à sa fille qui regarde au-dessus de l'axe optique. Cela crée une sensation d'écrasement, de soumission totale qui la rend absolument impuissante. S'enchaînent à la suite un très gros plan de l'œil sévère de la mère et une série de zooms avant très rapides, irréguliers et insistants sur son visage. En contrechamp, un zoom très lent sur Ana la montre défiante. L'affrontement est mis en scène par un décalage entre les plans d'Ana, plus doux dans leur exécution que ceux de la mère.



Tout dans *Amer* relève d'une violence sourde. Elle est d'abord visuelle : les plans s'imposent dans leur singularité et s'entrechoquent dans les raccords qui les lient. Un mouvement qu'il soit issu d'un travelling, d'un zoom ou d'un panoramique rencontre presque toujours sa contradiction au plan suivant. L'attente du spectateur est sans cesse trompée. Cette volonté de surprendre et de créer du sens par la rupture rappelle le montage par correspondances évoqué par Vincent Amiel : "collage à distance qui, de loin en loin, crée des effets sensibles provoquant eux-mêmes des liens de signification. Les sens enclenchent la commutation, qui produit du sens à son tour".⁸⁵

Lorsque la violence n'est pas symbolique, elle est réelle, matérielle. Ana a les traces physiques d'une mère abusive. Derrière son oreille gauche, nous apercevons brièvement une cicatrice dont la forme rappelle la ceinture sertie de sa mère. Plus tard, en se cachant, Ana rampe sur des bris de verre et se coupe. Sans parler de l'oiseau mort qui hante les images de cette première partie du film, comme le motif d'une première rencontre enfantine avec la mort.

L'esthétique d'*Amer* repose dans la multiplication des chocs (sensoriels, visuels, sonores) qui reflètent l'expérience d'un traumatisme. Nous retrouvons ici une traduction visuelle directe de tout ce qui caractérise le syndrome post-traumatique : "le fait de revivre l'événement sous différentes formes sensorielles, l'évitement des facteurs pouvant rappeler le trauma et l'hyperstimulation chronique du système nerveux."⁸⁶

Progressivement, le réel perd de sa substance et s'enfonce dans le fantasme et l'imaginaire d'où surgit une peur profonde de l'autre.

L'illusion

L'omniprésence des plans rapprochés permet aux réalisateurs de déconstruire l'espace. Peu de temps après avoir été sèchement reprise par sa mère, nous retrouvons Ana attablée dans la salle à manger. De son siège, elle peut voir la porte de la pièce qui lui a été interdite. Rapide champ contrechamp, quelques secondes passent quand soudain, la caméra amorce une douce et lente avancée vers la porte. Malgré la fluidité de ce mouvement qu'il serait tentant de qualifier de spectral, nous pouvons croire à une vue subjective. Mais ce n'est pas le cas. Le raccord suivant est bien un contrechamp qui montre Ana ouvrir une porte – notre attente est satisfaite, le lien entre ces plans paraît logique - mais nous sommes dupés. Un rapide panoramique nous

⁸⁵ Amiel, Vincent. *Esthétique du montage*. Paris: Armand Colin, 2017. P. 76

⁸⁶ Rothschild, Babette. *Le corps se souvient: mémoire somatique et traitement du trauma*. Carrefour des psychothérapies. Bruxelles: De Boeck, 2008. P.12

révèle un lieu familier : Ana est retournée dans sa chambre à l'étage. Le montage opère ici une déconnexion temporelle du lien entre les plans et ce n'est qu'un exemple parmi tant d'autres. Tout porte à croire que l'image du film traverse le prisme d'un point de vue déformant, nourri par les fantasmes d'une enfant.



La distorsion de l'espace est aussi manifeste dans le décor même. Le haut plafond, les murs et les portes ont des dimensions inhabituelles, imposantes, d'autant plus en comparaison d'Ana. De fait, l'image anamorphosée déforme le décor et lui donne une présence imposante dans le cadre. Même avec une courte focale, les meubles, murs et portes paraissent déborder du cadre. Si nous regardons plus attentivement la chambre d'Ana, elle est complètement vide : une minuscule peinture accrochée au mur et une petite table basse contrastent fortement avec le lit et l'armoire, immenses. Parfois, la caméra dépasse les limites physiques du décor et occupe une position inexplicable : au sol, au fond d'un placard, au plafond, sous un lit (voir photogrammes sur la page suivante). L'omniprésence de plans subjectifs rend ces plans d'autant plus dérangeants : comment les justifier ? Qui regarde ? Ils provoquent la sensation d'une

présence, qu'il y a entre ces murs un regard omnivoquant, caché dans chaque interstice et dans chaque fissure.

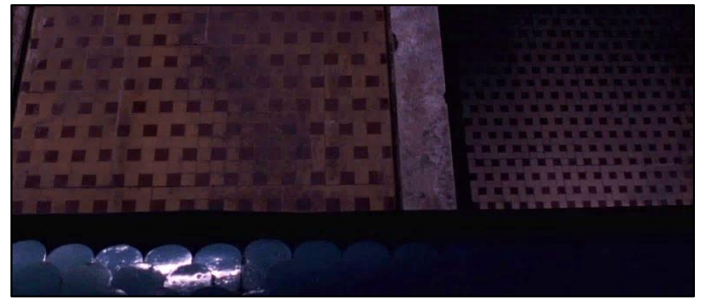


En outre, les murs sont poreux : il n'y a aucune échappatoire, aucun moyen de se cacher, de bouger sans être vu. Une silhouette voilée que nous voyons plusieurs fois erre d'ailleurs dans la maison (serait-elle sa grand-mère en deuil ?), muette, et pleine de colère. Une barrière la sépare systématiquement d'Ana, mais ça ne l'empêche pas de l'observer et réciproquement. La première fois que nous la découvrons, elle est cachée dans la chambre d'Ana. Ses pieds dépassent du lit. Lorsqu'elle entend la petite arriver, elle se lève et part. Son mouvement est anormal. Les pieds visibles sur le coin gauche du cadre suggèrent qu'elle est allongée sur le ventre, mais elle se redresse avec légèreté pour faire face à Ana. Par ailleurs, nous ne verrons jamais son visage : elle reste insaisissable et par-là même terrifiante. Est-elle seulement humaine ?



Dans la nuit, Ana sort de sa chambre pour satisfaire sa curiosité et pénétrer la pièce interdite. Dans le couloir, un bruit soudain attire son attention et dans l'entrebâillement d'une porte, nous distinguons dans l'obscurité un mouvement de voile noire. Ana recule immédiatement et referme sa porte à clé. Elle décide de passer par l'extérieur. Ce dernier paraît moins effrayant

que l'intérieur de la maison : l'éclairage est simple, diffus, mais tout y est visible, sans danger apparent...



Le fantasme

Une fois qu'Ana atteint la pièce interdite, elle découvre un lieu aux allures d'autel aux morts : des cierges sont allumés tandis que de l'encens brûle sur la table de chevet. Le contraste de lumière isole la petite dans le cadre, mais nous devinons un corps sur le lit. Après ce premier plan introductif, la séquence se déploie à travers une multiplication de plans très rapprochés. Au moindre bruit, le rythme du montage s'accélère. Un reflet dans un miroir interpelle la petite : un objet brille dans les mains du cadavre. Ce moment est l'aboutissement de tout le début du film. Il acte le glissement vers un univers fantasmé.



Ana s'approche du cadavre. Le champ contrechamp qui décrit son action paraît à première vue tout à fait classique. Le plan sur elle est un gros plan, l'arrière est peu exposé, mais encore visible tandis que le contrechamp cadre sa main saisissant le pendentif. Lorsque le cadre d'Ana réapparaît, il a été très légèrement modifié : le décor n'est plus visible autour d'elle, car plongé dans l'obscurité. Nous ne saurions vraiment expliquer ce qui provoque cette sensation au premier visionnage, mais inconsciemment, l'image nous transporte dans un ailleurs indéfini. Puis, des événements inexplicables s'enchaînent : le cadavre ouvre les yeux, une respiration se fait entendre de plus en plus forte, et lorsqu'Ana ouvre le pendentif, elle y découvre un œil qui l'observe.



Soudain, Ana est saisie par des mains gantées. Elle se débat et finit par échapper à leur emprise. Elle monte les escaliers à toute allure et se précipite à l'étage pour aller dans sa chambre. Seulement, la porte est verrouillée de l'intérieur. Elle ouvre alors celle de ses parents, juste à côté, et les surprend en plein rapport sexuel. Rapide champ contrechamp de son regard et de ses parents. Par un zoom arrière très doux, le point de vue s'élargit et peu à peu nous découvrons de plus en plus de chair. En contrepoint, leurs mouvements sont secs, violents et dépouillés de toute tendresse. Ils ne remarquent même pas la présence d'Ana. Au son, il n'y a plus aucun bruit.

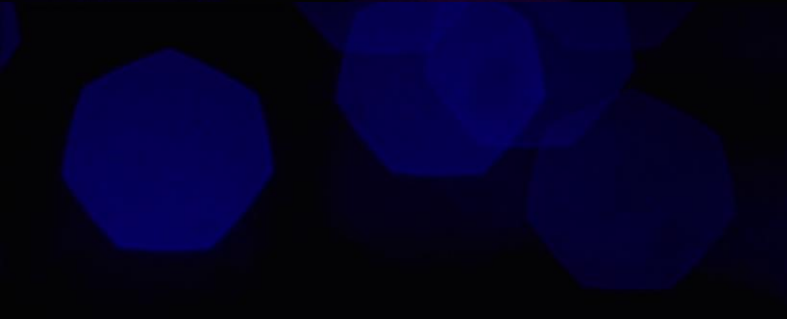
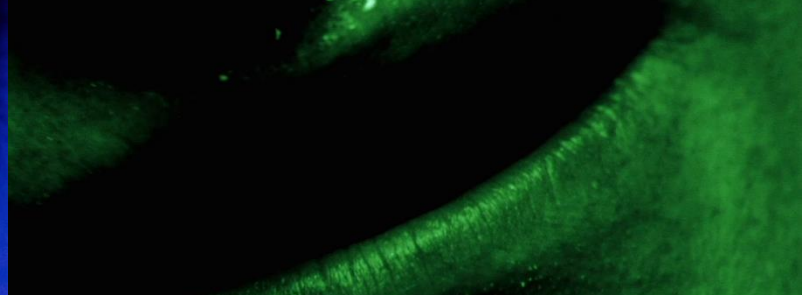
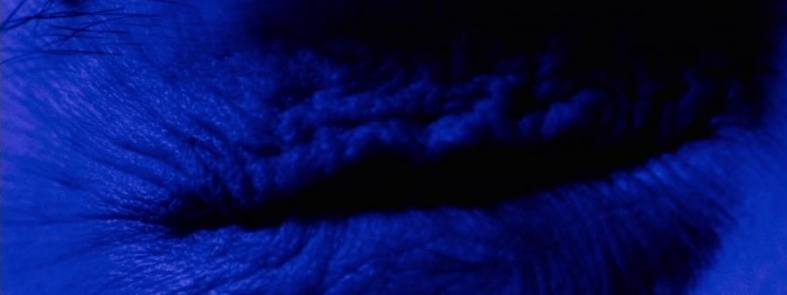


Nos repères visuels s'amenuisent. Au début, nous croyons à une image droite, mais au fur et à mesure que la focale se réduit et que le champ s'élargit, nous comprenons que l'image est pivotée à 90°. Cette vision inhabituelle et inconfortable est une intrusion dans un espace intime, privé, doublé d'un cadre vacillant. Quand Ana lâche le pendentif, c'est le cadre qui se brise. L'image se double, se triple, se quadruple et l'éclairage passe du monochrome vert, au rouge et au bleu. Les plans s'enchaînent dans un tourbillon visuel qui télescope les regards aux caresses, l'émotion à la sensation. Parfois, des regards caméras interpellent le spectateur et nous renvoient à une position voyeuriste. La caméra glisse sur Ana à répétition et les mêmes actions



sont montées plusieurs fois à la suite dans une couleur différente - comme une sorte de dérèglement de notre perception. Tout à coup, Ana se réveille dans son lit. Serait-ce la fin de cet épisode rêvé ? Non, l'éclairage est tout aussi saturé : elle ne peut échapper à ses peurs et fantasmes. Le décor est réduit à quelques éléments pratiques, le reste étant plongé dans l'obscurité. Nous reconnaissons un lit et une petite table de chevet. Un lent travelling arrière pointé sur le sol révèle une immense plaque. Ana croit d'abord qu'elle en est l'origine, mais quelque chose goutte au plafond. Chaque goutte introduit une nouvelle coupe et les écarts entre chacune d'elle se réduisent. Le montage s'accélère. Ana lève les yeux au ciel, prend appui sur le lit et gratte le plafond. Tout à coup, l'éclairage s'éteint à l'exception d'une petite lumière bleue l'éclairant de face par intermittence. Un faux mouvement la fait tomber. En se relevant, elle réalise qu'elle est observée à travers la serrure de la porte en face de son lit. La silhouette noire surgit de l'ombre et manque de peu de la saisir. Elle trébuche. Pendant ce temps, quelqu'un essaie d'enfoncer la porte de la chambre...

Cette séquence concentre à elle seule toute la virtuosité déployée au cours du film. La description que nous venons de faire de l'action n'a que peu d'importance. Elle est imparfaite, et absurde. Là n'est pas l'intérêt de ce film : le lien qui lie ces plans n'est pas rationnel, mais sensoriel. Les images relèvent davantage de la mise en image d'une détresse et plus encore d'un trauma. Si les mouvements de caméra, les pertes d'horizon, les vibrations irrégulières de l'image dérangent le regard et lui interdisent une assise stable, c'est précisément pour que l'image nous entraîne dans cette expérience viscérale que traverse Ana dans son enfance.



Conclusion

En définitive, *Amer* peut se lire à travers le prisme de la pulsion scopique.

- La première partie du film que nous venons d'analyser se concentre sur le plaisir coupable de regarder l'interdit et d'y prendre plaisir. L'enfance désigne cette période où l'envie et le désir se mêlent à la terreur de l'inconnu. L'image de cette première partie est bien représentative de cette émotion toujours vibrante, évanescence et bien insaisissable qui n'a rien de rationnel. Aucun de nos repères n'est stabilisé, l'ensemble peut vaciller à tout moment, et c'est pourtant sur ces fondements que se construit notre identité. Le réel prend les dimensions de notre imaginaire lorsqu'il reste traversé de mystères. Tout relève alors de l'étrange.

- Pour la deuxième partie du film, l'adolescence d'Ana, la tendance s'inverse. Elle regarde les autres et prend plaisir à être regardée. Elle découvre une autre manière de voir le monde et de se voir elle-même. Tout devient plus accessible, mais le danger se fait plus proche, plus réel. À l'image, cette deuxième partie prend en contrepoint la première : la lumière iridescente de l'extérieur traverse tout, y compris les corps...

- Et enfin, la boucle se referme, la dernière partie procède d'une volonté de se libérer du passé, sans l'oublier. Ana retourne dans le manoir de son enfance pour affronter ses spectres, mais c'est sa propre image qu'elle remet en question. Le tueur en série tout en noir, écho lointain du giallo, n'est en fait que l'image de son passé, qui fait partie d'elle-même. En le poignardant, elle se mutile aussi. Le dernier plan la montre sur le banc d'un médecin légiste. Elle se réveille : peut-être renaît-elle ?

Amer installe le spectateur dans une position de vulnérabilité devant l'intensité d'une vie traversée par le doute, l'inquiétude et la peur. Pour cela, Cattet et Forzani travaillent l'image de Dacosse de sorte qu'elle surprenne toujours et que jamais ne s'installe un procédé systématique. Au regard de cette œuvre, nous pensons alors à cette phrase de René Char : "Ce qui vient au monde pour ne rien troubler ne mérite ni égards ni patience."⁸⁷

⁸⁷ Char, René. *Œuvres complètes*. Bibliothèque de la Pléiade 308. Paris: Gallimard, 1983. P. 263.

Chapitre III. Marienbad, l'étrangeté à travers la représentation d'un espace⁸⁸

La modernité au cinéma

Le cinéma moderne se rapproche d'un cinéma de l'étrange où règnent les illusions, les images doubles et le hasard. Il est la traduction visuelle du nouveau roman, là où "la littérature échappe au sens, ne se préoccupe plus que des mots, que des sensations de l'irrationnel, du désir intime et profond, de ce qui dans le signe n'est pas de l'ordre de la signification"⁸⁹.

Cette nouvelle grammaire cinématographique s'exprime à travers des histoires parfois opaques, mais surtout par une appropriation nouvelle des images, dégagée de la nécessité de leur accorder un sens évident pour privilégier le doute et multiplier les hypothèses d'interprétation. Dans la modernité, le monde n'est plus appréhendé en soi comme une donnée, il n'existe plus "qu'à travers une conscience et même une pluralité de conscience une multiplicité de regard. Il n'y a plus un monde, en soi, objectif stable, ni de vérité. Le réalisme est une forme d'interprétation du monde, la réalité se dissout dans une multiplicité des apparences et le moi dans la multiplicité du réel dont il est le reflet"⁹⁰. L'unicité du point de vue se trouve fortement altérée. Costeix, professeur spécialiste du cinéma français et du cinéma fantastique, résume ce lien entre nouveau roman et cinéma moderne notamment chez Resnais en quatre points :

- L'image ne renvoie plus à une situation globalisante ou synthétique, mais **dispersive**. Les fins sont ouvertes à toute interprétation, la chronologie n'est pas souvent respectée.
- **L'ellipse** cesse d'être un mode de récit. Ça devient un mode du monde, elle appartient à la situation même. La réalité est dispersive et lacunaire, les raccords sont délibérément faibles, le hasard devient le seul fil conducteur.
- La promenade, la balade, **l'aller-retour continu** ont remplacé l'action ou la situation "sensori motrice"⁹¹ (l'interaction).
- **L'image devient flottante, mentale, subliminale** en miroir de l'expérience du souvenir. Le cinéma moderne privilégie les temporalités béantes, vides de sens, des "temps inutiles"⁹² qui doivent être perçus de la même manière que dans la réalité.

⁸⁸ Je remercie Charly Léhuedé pour l'aide qu'il m'a apportée pour cette partie du mémoire.

⁸⁹ Costeix, Eric. *Alain Resnais: la mémoire de l'éternité*. Champs visuels. Paris: l'Harmattan, 2013. p.15

⁹⁰ *Ibid.* p.15

⁹¹ Deleuze, Gilles. *Cinéma. 2. L'image-temps*. Critique 49. Paris: Les Éditions de Minuit, 1985.

⁹² Costeix, Eric. *Op. cit.* P 23

L'année dernière à Marienbad

Pour *l'Année dernière à Marienbad*, sortie en 1961, Resnais s'associe au scénario avec un maître de la modernité, Alain Robbe-Grillet, figure majeure du Nouveau Roman. Il est difficile de présenter l'histoire de *Marienbad* tant elle ne relève pas d'une narration classique. Nous suivons deux personnages, un homme à l'accent italien (que nous appellerons l'italien par souci de clarté) et une femme qu'il essaie de rappeler au souvenir de leur première rencontre. Celle-ci l'écoute, mais semble ne pas le comprendre (ou bien refuse-t-elle de comprendre ?). Alors, ils errent dans cet immense château, traversent ses couloirs, son jardin, participent à des fêtes et s'interrogent.

Resnais va multiplier les points de vue, les dialogues et les techniques pour brouiller les pistes qui donneraient une substance au souvenir de cette première rencontre. Était-elle même réelle ou est-elle issue de l'imaginaire de l'italien ? Le film n'y répondra jamais ; il se contente d'offrir au spectateur des indices disséminés dans le récit, cachés dans l'image et il incombe au spectateur d'y trouver des clés d'interprétation. À l'image du palace où se déroule son action, *L'Année dernière à Marienbad* est, plutôt qu'un film à voir, un film à explorer ; et s'il n'est pas fondamentalement possible de résoudre son mystère, l'analyser permet au moins de voir plus clair à travers son opacité première.

Errer et se perdre dans Marienbad

Lorsque l'on visionne *Marienbad*, il est difficile de ne pas ressentir cette impression d'errance qui émane des personnages. Les deux protagonistes semblent déambuler dans cet immense palais, entraînés malgré eux à explorer cet espace sans but. En miroir, les cadres et les déplacements de caméra plongent le spectateur dans ce labyrinthe en multipliant les points de vue et les mouvements sur chaque détail et cela dès les premiers plans du film : un cadre en contre-plongée totale amorce un lent travelling avant vers un plafond décoré d'une luxueuse mosaïque. Les plans se succèdent et les points de vue changent, mais se ressemblent : au plafond succède un luminaire, un mur à un miroir et une porte à un couloir qui s'étend à perte de vue. Pendant plus de trois minutes trente, Resnais entraîne le spectateur dans l'exploration du palais, en nous invitant à le contempler dans toute sa grandeur glaciale, car personne n'occupe les



lieux : le site est déserté et vide. La longueur des plans permet d'installer le spectateur dans une posture contemplative et de le soumettre au constat suivant : rien ne s'y passe et tout y est figé. Si un personnage apparaît au loin, la distance qui nous sépare de lui suffit à nous le rendre insignifiant. Cette introduction ne se limite pas à une simple exposition : elle est l'annonce d'une grammaire, d'une logique de récit. Tout au long du film, la caméra se déplacera sans point d'ancrage précis, s'immisçant doucement dans les conversations, les chambres, les couloirs, comme si elle-même cherchait une réponse au mystère qui hante les lieux et les personnages. Elle glisse de salle en salle, pénètre les chambres et observe chaque recoin de cet espace mystérieux.

Deleuze dira de Resnais qu'il crée par là un "cinéma du cerveau"⁹³ où le mouvement du cadre ne relève plus de l'exploration d'un espace physique, mais d'un espace de pensée. Un travelling devient alors une plongée, l'indice et l'expérience d'une introspection⁹⁴.

Mouvement et Fixité

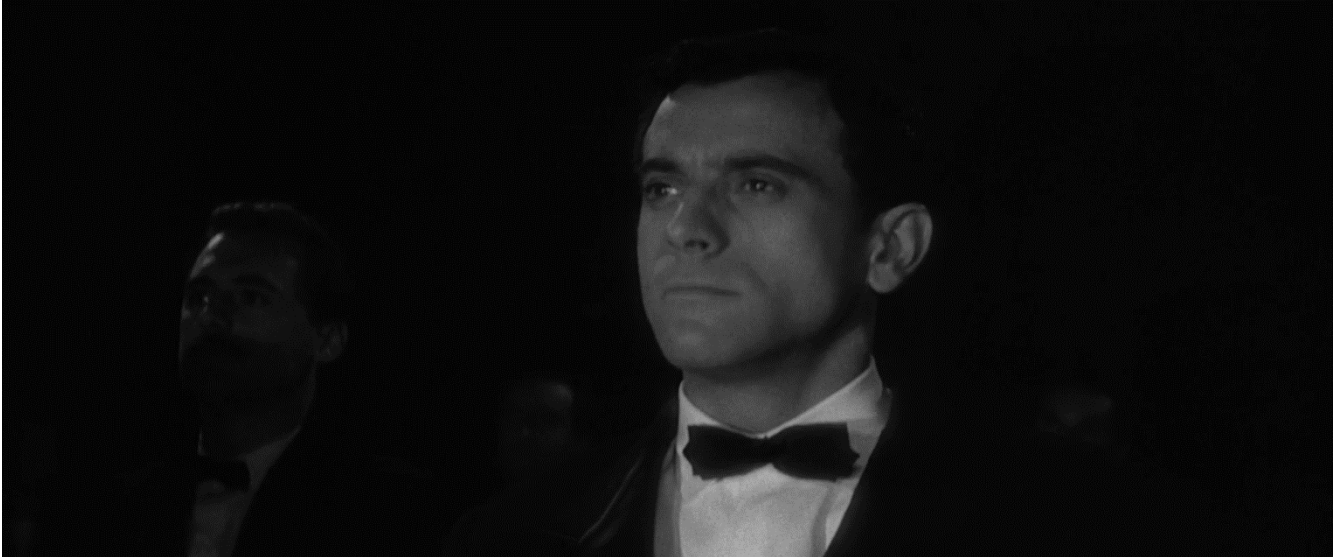
Une succession de visages figés défile à l'écran tandis que la caméra décrit de lents travellings latéraux et verticaux. À la suite du prologue, ces images s'imposent aux spectateurs sans qu'il soit possible de leur donner une explication rationnelle alors qu'une voix off délivre une longue tirade énigmatique.

De ce décalage entre la fixité de certains éléments du cadre et les mouvements de caméra naît une tension, une interrogation d'autant plus forte qu'elle crée une attente. En imposant une certaine immobilité au spectateur devant un cadre en mouvement, l'image interpelle autant qu'elle oppresse et le spectateur est alors suspendu au prochain plan, attendant la suite des événements avec une certaine appréhension – qui n'est jamais satisfaite.

Chez Resnais, tout relève du mystère : le décor, les personnages, les cadres, les mouvements. Progressivement s'installe un jeu avec le spectateur pour qu'il trouve, de lui-même, une signification aux nombreuses stimulations sonores et visuelles du film.

⁹³ "Webdeleuze". Consulté le 22 mai 2023. <https://www.webdeleuze.com/textes/360>.

⁹⁴ Niney, François. *Le documentaire et ses faux-semblants*. 50 questions 47. Paris: Klincksieck, 2009.



Le piège kaléidoscopique

Resnais construit son récit de manière kaléidoscopique. Les cadres sont travaillés par motifs répétés *ad nauseam* et le palace de Marienbad prend progressivement la forme d'un palais des glaces.



Même en extérieur, les statues et buissons qui composent le jardin forment autant de lignes de fuite qui mènent vers un horizon invisible, brumeux, comme s'il n'avait pas de limite. De manière générale, le décor du film, riche en ligne de force, est mis en valeur par l'utilisation de courte focale qui lui donne une profondeur et un rythme excessivement riche. Les perspectives



donnent sur le lointain : les couloirs s'allongent à l'infini et laissent aux personnages (et à la caméra) la possibilité de s'y perdre. Les miroirs, les vitres et même les reflets du sol font de cet immense palais un monde à part entière aux contours insaisissables et, pourrions-nous aussi ajouter, instables. Les différents éléments et surfaces réfléchissantes présents dans le décor permettent à Resnais et son chef opérateur de créer un monde traversé d'illusions et de faux semblants. S'ouvre alors une brèche, *Marienbad* s'éloigne du réel pour s'élever dans une autre dimension à la frontière du rêve et du cauchemar.

Avec ce film, Resnais fait de la caméra une entité à part entière qui incarne un désir d'omniscience impossible – celle-là même qui est refusée au spectateur. Elle offre davantage qu'un point de vue sur les personnages, elle interpelle le spectateur qui s'interroge alors : tout cela est-il bien réel ?

Éclairer les espaces infinis de Marienbad

Concernant l'éclairage, Resnais et Sacha Vierny ont fait le choix d'un parti pris fort. Avec un tel contraste, le travail de la lumière privilégie des zones précises du cadre et en efface d'autres - si bien qu'il arrive souvent que l'action des personnages soit la seule partie clairement visible de l'image. La direction des spots de lumière souligne la dimension étrange et irréaliste du palais en lui conférant des caractéristiques surnaturelles. Sur les deux photogrammes ci-dessous, deux techniques différentes ont été utilisées. Pour le premier, nous voyons un point chaud de lumière sur le personnage et un dégradé progressif vers l'obscurité totale au fond du couloir. Sur le second photogramme qui fonctionne à travers les brillances et le silhouettage des personnages qu'elle induit, une source éclaire les deux personnages en douche par l'arrière et marque le comptoir à l'endroit même où ils sont accoudés. Nous distinguons à peine leur visage, mais nous les reconnaissons par leur silhouette.





Avec le noir et blanc, Resnais marque encore davantage le contraste. Les brillances et non plus les couleurs attirent le regard. "En définitive, plus qu'un simple "filtre esthétique", le noir et blanc exacerbe ici l'intensité de l'image, l'expressivité du lieu et la froideur des visages. Presque tous les plans de *Marienbad* sont remplis de creux et de plein de lumière, et Resnais privilégie, en général, le contraste au dégradé, pour mettre l'emphase sur l'expressivité au détriment du réalisme.

D'autre part, les hautes lumières subissent un traitement particulier et il se forme à leur proximité des halos ou des déformations en étoile - d'autant plus visible lorsque que la profondeur de champ est faible et l'ouverture grande. Les lens flare et autres aberrations optiques nous rappellent à la matière même du film et ramènent l'image à sa pure technique, une lumière qui traverse le prisme d'une optique pour atteindre une surface sensible.

A noter que les scènes en extérieur (minoritaires dans le film) sont travaillées différemment, de manière plus neutre, profitant d'une composition qui fonctionne davantage par nappes que par pointes de lumières.

Le montage du rêve

Pour *L'année dernière à Marienbad*, Resnais a fait le choix esthétique du noir et blanc qui harmonise l'ensemble du film et permet de l'apprécier dans un flux continu. Le montage s'en trouve d'autant plus flexible : passer de l'intérieur à l'extérieur ne produit aucune rupture et les raccords peuvent être travaillés non pas en fonction des couleurs, mais en fonction des contrastes. Le passage d'un champ à son contrechamp peut ainsi donner lieu un changement de décor sans que cela ne choque le visionnage d'une séquence. Ce n'est que dans un second temps que notre perception nous fait comprendre le trucage. En amplifiant les contrastes par un éclairage bien souvent directionnel, nous apprécions d'autant plus les ombres visibles sur les

murs, les draps et le sol comme si tous les personnages n'étaient que finalement que des projections (mentales ?), ce qui renforce la sensation que nous explorons un univers onirique, mis en scène, où chaque entité serait éclairée d'un faisceau de lumière puissant et unique. *Marienbad* est un film qui fait la part belle aux illusions, aux tromperies des apparences, aux projections de l'esprit et le souci de rendre les ombres apparentes en témoigne à nouveau.

Essayer de résumer *Marienbad* est difficile. Les plans, les décors et les personnages se succèdent sans qu'il soit possible d'en déduire une logique de récit classique. Lorsque l'on émet une hypothèse, un plan surgit pour l'invalider immédiatement. À travers toute sa filmographie, Resnais a cherché à explorer la diversité des raccords entre les plans et avec *Marienbad*, il bouscule à nouveau nos habitudes spectatorielles. Le montage est délibérément lent, les plans s'apprécient dans leur durée et leur accumulation contribue à l'élaboration d'un monde traversé d'onirisme. Lorsque l'on pense que ce montage fait système, une séquence surgit et introduit une rupture : plusieurs fois dans le film, des plans s'enchaînent à un rythme effréné comme pour ponctuer l'arrivée inattendue d'un événement signifiant.

Même en se référant à la typologie de Vincent Amiel dans son *Esthétique du montage*, il nous est impossible de qualifier le montage de *Marienbad*. Resnais n'y applique ni un montage narratif, ni discursif, ni par correspondance - du moins, pas dans sa globalité. Nous pouvons en effet isoler des raccords qui relèvent d'un montage narratif (suivant une certaine linéarité) ou discursif (produisant du sens par association de fragments), mais ce ne sont que des moments ponctuels qui ne permettent pas de qualifier l'ensemble du film. *Marienbad* propose autre chose, une autre manière d'envisager le lien entre les plans. Le spectateur est bousculé de lieu en lieu, de situation en situation, sans transition ni amorce qui nous préviennent ni nous préparent à cela. Et même lorsque les raccords sont "classiques" dans leur esprit (un champ/contrechamp, par exemple), ils sont souvent porteurs d'une transformation dans l'image, chose que l'on qualifierait de "faux raccord" s'il n'était pas si ostensible, et donc volontaire.



Le montage participe à créer une vision déformée, étirée et déstructurée du palais et ses alentours. Les plans existent comme les parties d'un tout qui dépasse le cadre des images et ce

sont davantage les dialogues délivrés dans un flux continu qui dessinent la ligne directrice du film. La faiblesse des raccords tend à brouiller notre perception parce que toutes les variations (aussi infimes soient-elles) qu'ils permettent ne sont pas forcément explicitées. Elles surviennent par irruption, s'immiscent dans le cadre comme par effraction et laissent au spectateur le loisir de s'interroger sur leur signification. La robe de la femme est-elle noire ou blanche ? Sont-ce deux moments distincts ? Serait-ce la mémoire de l'Italien qui flanche ?

Vers la fin du film, deux moments actent une rupture avec la fragile linéarité du montage. Ils décrivent une même action filmée dans des axes différents à répétition comme s'il traduisait une sorte de blocage de la perception (de l'italien ?). Peut-être un souvenir brisé qui se répète à l'infini, l'aboutissement de tout le film en somme.



Théories et hypothèses interprétatives

""Écrire, c'est ébranler le sens du monde, y disposer une interrogation indirecte, à laquelle l'écrivain, par un dernier suspens, s'abstient de répondre."⁹⁵

Cette citation de Roland Barthes correspond au projet d'Alain Resnais. Son film n'offre aucune réponse. Il interpelle, interroge et intrigue. Il s'agit probablement d'un objet filmique unique et indéniablement étrange. Par-là, nous voulons souligner le caractère en tension du film, déstabilisant le regard du spectateur et l'invitant à entrer dans un lieu aux contours infinis, mêlant illusion et réalité, connaissance et ignorance, vie et mort. Coincés et entourés de figures inconnues, jouant à des jeux futiles dans l'attente d'une action soudaine libératrice, les personnages errent sans motivation claire si ce n'est la recherche de l'insaisissable : le souvenir, la mémoire, le passé. Peu à peu, le spectateur construit ses propres théories explicatives pour donner un sens global à cette œuvre polysémique. Nous donnons ici quelques pistes d'interprétation.

Le thème du jeu apparaît comme un motif si récurrent qu'il crée une attente restant insatisfaite jusqu'à la fin du film. À plusieurs reprises, nous voyons s'opposer le personnage principal et un inconnu à un jeu dont on nous explique même les règles. Peut-être est-ce l'indice que nous devrions nous-mêmes "nous prendre au jeu" du film, celui de déceler parmi les faux semblants, le réel de l'imaginaire et la vérité du mensonge. *Marienbad* est aussi un jeu pour l'Italien, celui de convaincre (persuader ?) la femme de la vraisemblance de ses propos... Enfin, si l'on veut pousser le vice encore plus loin, un jeu pour Resnais, celui de perdre le spectateur dans un labyrinthe dont lui seul n'est même pas sûr de connaître la sortie véritable, si tant est qu'elle existe. Dès lors, tout le film devient une mise en abyme du jeu.

Robert Benayoun dans son ouvrage *Alain Resnais, arpenteur de l'imaginaire* (2008) offre une autre interprétation possible. Le palais de *Marienbad* serait habité par des automates : les corps et visages figés des personnages, le manque de souplesse de leur mouvement et la déconnexion de leurs actions et de leurs réactions laissent supposer qu'ils ne sont pas ou plus véritablement humains. De fait, ils se caractérisent par leur raideur : dans la première séquence du film, un public au regard hagard demeure immobile devant une pièce de théâtre étrange puis il se lève et applaudit à l'unisson. *Marienbad* aurait alors pour sujet la recherche d'une identité,

⁹⁵Barthes, Roland. *Le degré zéro de l'écriture*. Éd. Seuil, collection "Points Essais". 1953. p. 18

celle de l'italien qui essaie par tous les moyens de se convaincre et de convaincre l'héroïne de la véracité de ses propres souvenirs.

Enfin, mentionnons l'hypothèse la plus simple. Marienbad est un palais hanté par des esprits errants. Les personnages traversent ces lieux sans but, à la recherche d'une motivation qui justifierait leur existence. Ils se remémorent des images d'un passé fabulé parce qu'ils n'ont pas d'avenir. Ils brillent dans la pénombre, peuvent changer d'apparence, se téléporter d'un lieu à l'autre. Cette hypothèse permet également d'asseoir l'idée que la caméra comme les personnages n'a pas d'accroche fixe, elle glisse, dérape et se faufile entre les murs du château.

Avoir une approche méthodique et technique est une bonne manière d'appréhender *L'Année dernière à Marienbad* sans ricocher sur l'apparente imperméabilité de son propos. Démonter son dispositif permet d'expliquer l'expérience de l'étrangeté que nous faisons au visionnage du film. Au-delà de sa dimension bizarre et expérimentale, le film est une proposition de cinéma, celle de maintenir le spectateur dans un flux ininterrompu et hypnotique, tout en le perdant sans cesse et en ébranlant ses croyances sitôt qu'elles naissent. Tous les outils cinématographiques sont mis au service de ce processus, qui laisse par la suite libre cours à l'imaginaire, si cher à Resnais, pour interpréter son film, et en trouver, sinon les clés, au moins des pistes.

Conclusion

L'étrangeté est la promesse d'une expérience. Elle surgit à travers une manière de représenter le monde qui dérange, interpelle et questionne le spectateur. Une séquence qui invite à l'éprouver va à l'encontre de nos habitudes qu'elles soient culturelles, visuelles (dans la construction d'un espace-temps fictionnel) ou narratives (chez Resnais par exemple).

L'étrange n'est pas un genre filmique. Ce terme ne désigne pas une série de codes qu'il faudrait respecter pour y appartenir. Bien sûr, nous voyons en quoi il se rapproche du fantastique ou du merveilleux, mais ce terme dépasse le cadre d'une catégorie de film. Un film d'horreur, un thriller, voire même un film romantique, peuvent tous à un moment, de manière ponctuelle, être nourris de séquences étranges.

Alors même que l'étrangeté se définit par la négation, car elle n'a pas de contenu au sens strict, nous avons essayé de comprendre ce qui dans une image peut déranger. Qu'est-ce qui dans la matière photographique et filmique nous paraît irréel ? Comment placer le spectateur dans une position inconfortable d'incertitude, d'instabilité, et d'interrogations face à l'objet même qu'il regarde avec attention ?

Si chaque film introduit une nouvelle grammaire cinématographique, un nouvel univers aux lois plus ou moins proches du monde que nous connaissons. Dans une salle de cinéma, à la découverte d'un nouveau film, nous nous asseyons et espérons voir quelque chose que nous n'avons jamais vu jusque-là. Se dresse alors pour notre étude un problème : si l'étrange se définit comme un décalage par rapport à une norme et que chaque film en introduit une nouvelle, nous tombons dans le relativisme le plus total. L'enjeu de ce mémoire était d'éviter cet écueil et d'aller au-delà de cet aphorisme.

Notre perception est à la fois nourrie d'un héritage génétique indéniable et d'un environnement culturel. Nous lisons les images que nous voyons de sorte que nous puissions les diviser en différentes parties. Ainsi, nous disons d'une telle image qu'elle est lisible. Certains points de vue et mouvements de caméra peuvent également interroger le spectateur, car nous ne pouvons clairement les expliquer et les associer à une logique – rappelons-nous de cette toute première séquence de *Shining* (1980) en hélicoptère, survolant la voiture des protagonistes comme si elle les (pour)suivait en un lent mouvement spectral. Nous touchons là à une autre dimension de l'étrange qui se rapporte au signifiant ; est étrange ce qui paraît d'abord

inexplicable, et dont l'origine est incertaine. Dès lors, nous émettons des hypothèses et lorsque toutes celles que nous pouvons faire ne parviennent pas à nous rassurer, une angoisse nous prend – ce qui arrive souvent, car si une explication n'apparaît pas clairement pour justifier ce que nous voyons, nous sommes contraints d'envisager des hypothèses toujours plus extrêmes.

Dans la matière même de l'image, il est possible de multiplier les anomalies pour contraindre notre regard. L'effet est d'autant plus opérant lorsque nous reconnaissons ce que nous voulons voir et que l'image nous fait ressentir la dégradation de notre souvenir à l'œuvre.

Par ailleurs, les composantes d'une image (et notamment ses couleurs et son contraste) sont soumises à des codes. Nous les identifions de manière intuitive, mais il est intéressant de relever, comme pour une autopsie, les raisons qui font qu'une couleur ne nous paraît pas "réaliste" ou qu'un contraste nous semble décrire une représentation du monde incorrecte. Le fait est que cette recherche nous a amenés à nous poser la question d'un idéal de l'image pour comprendre à quel point nous pouvons nous en éloigner.

Après avoir analysé dans trois films très différents la manière dont un réalisateur peut y faire émerger de l'étrangeté, nous avons repéré des convergences. Kurosawa, Cattet et Forzani, ou encore Resnais trompent le regard du spectateur en accumulant les décalages, les ruptures ou encore les artefacts dans l'image même. Cela peut passer par une distorsion à l'extrême de l'espace, une lumière inattendue (qu'elles soient faites de flashes de couleurs ou simplement le fruit d'un artifice) ou une déchirure du cadre. Ces techniques mettent en exergue une dimension propre à l'étrangeté, qui nous amène à remettre en question notre perception. Parfois, la facticité du procédé nous renvoie à notre position contrainte de spectateur et déstabilise notre "suspension d'incrédulité". Alors, nous voyons l'œuvre pour ce qu'elle est : un artifice. Il naît de cette réalisation de l'inconfort, car nous continuons, malgré tout, comme envoûtés, à croire à l'univers fictionnel qui nous est présenté. L'irruption d'un élément *étrange* se mêle progressivement aux codes que nous reconnaissons dans l'œuvre. Une sorte de jeu se met en place avec le metteur en scène qui, comme Kurosawa, peut s'amuser à ébranler nos sens pour mieux les éprouver.

Notons également les divergences entre les trois films au regard de notre recherche. Kurosawa impose d'emblée un brouillage de l'image dans *Kaïro*, mais Cattet et Forzani optent pour une vision kaléidoscopique, multiple, tandis que Resnais enferme le spectateur dans un labyrinthe aux motifs qui se répètent à l'infini. Comme nous l'avons vu, l'étrangeté n'est qu'un

mode de récit qui laisse aux metteurs en scène le choix d'y faire naître un genre... Si tant est que celui-ci dérange ou interpelle le spectateur.

Pour *Les encombrants*, le projet de ma partie pratique de mémoire, nous basculons progressivement dans l'horreur. L'indice du malaise traverse l'image, ses mouvements, sa texture et ses couleurs pour faire émerger progressivement une angoisse. Le tournage a eu lieu en parallèle de l'écriture de ce mémoire et jusqu'aux dernières semaines, l'étalonnage a été retravaillé. Non pas pour qu'il soit parfait (le plus cohérent) mais pour essayer de voir quels effets de style sont les plus efficaces. La difficulté a été de trouver un équilibre avec la technique pour qu'elle n'empêche pas la lecture du film mais qu'au contraire elle l'explique. Avec *Nourrir les animaux*, j'ai voulu aller plus loin – quitte à tendre vers un cinéma plus expérimental.

La difficulté de la création d'étrangeté réside dans la création d'un univers qui la contient. Plusieurs fois au cours de la rédaction, je me suis posé la question de ce qui en définitive distingue l'étrange d'une simple erreur de style. Après tout, nous pouvons aussi qualifier un faux raccord d'étrange, une dérive colorimétrique d'erreur... La définition à laquelle nous sommes arrivés en première partie consistait à affirmer que l'étrange procède d'une rupture dans la grammaire installée d'un film, que cela touche à l'image ou au scénario. Pour autant, toutes les ruptures ne se valent pas. Et c'est précisément cet élément qui est toujours en tension dans les récits qui relèvent de l'étrange : les ruptures de styles doivent s'inscrire dans une logique de récit – même irrationnel – au risque de rendre tout le propos inaudible, opaque, voire pire, inoffensif.

Bibliographie

Sur l'inquiétante étrangeté

- Bourassa, Renée. "Puissance Du Faux et Inquiétante Étrangeté Au Cinéma : Effets de Présence". 2013.
https://www.academia.edu/3879337/Puissance_du_faux_et_inqui%C3%A9tante_%C3%A9tranget%C3%A9_au_cin%C3%A9ma_Effets_de_pr%C3%A9sence.
- Caillois, Roger. *Anthologie du fantastique. 1. Angleterre, Irlande, Amérique du Nord, Allemagne, Flandres*. 2e édition. Paris: Gallimard, 1966.
- Chklovski, Viktor Borisovitch. *Textes sur le cinéma*. Lausanne: l'Âge d'Homme, 2011.
- King, Stephen. *Danse Macabre*. New York Londres Toronto: Gallery Books, 2010.
- Martin, Marie, Laurence Schifano, et Gabriele Anaclerio. *Rêve et cinéma: Mouvances théoriques autour d'un champ créatif*. Nanterre: Presses universitaires de Paris Nanterre, 2016. <http://books.openedition.org/pupo/3482>.
- Moore, Roger K. « A Bayesian explanation of the 'Uncanny Valley' effect and related psychological phenomena ». *Scientific Reports* 2 (16 novembre 2012): 864.
<https://doi.org/10.1038/srep00864>.
- Menès, Martine. "L'inquiétante étrangeté". *La lettre de l'enfance et de l'adolescence* 56, n° 2 (2004): 21-24. <https://doi.org/10.3917/lett.056.0021>.
- Freud, Sigmund "*L'inquiétante étrangeté* " [*Das Unheimliche*]. Traduit de l'Allemand par Marie Bonaparte et Mme E. Marty, 1933, collection: Les classiques des sciences sociales, Université du Québec, Chicoutimi, 2002.
- "Stimuli that resemble humans, but are not perfectly human-like, are disliked compared to distinctly human and non-human stimuli." Ferrey, Anne E., Tyler J. Burleigh, et Mark J. Fenske. « Stimulus-category competition, inhibition, and affective devaluation: a novel account of the uncanny valley ». *Frontiers in Psychology* 6 (13 mars 2015): 249.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00249>.
- Todorov, Tzvetan. *Introduction à la littérature fantastique*. Poétique. Paris: Editions du Seuil, 2013. p. 29
-

Sur notre perception

- André, Christophe (psychiatre). "Chapitre 3 : Les mécanismes des peurs et des phobies". *Psychologie de la peur: craintes, angoisses et phobies*. Poches Odile Jacob psychologie 166. Paris: Odile Jacob, 2005.
- Guillaume, Paul. *La psychologie de la forme*, Paris, Flammarion, coll. "Champs"(no 71), 1992.
- Kahrs, John, Animation Director, Blue Sky Productions Course Organizer ; CALAHAN, Sharon, Lighting Supervisor, Pixar ; CARSON, Dave, Digital Effects Supervisor, Industrial Light and Magic ; POSTER, Stephen, A.S.C. *Pixel cinematography : A Lighting Approach for Computer Graphics*, 1996. Accessible sur internet par ce lien :
<https://media.siggraph.org/education/cgsource/Archive/ConfereceCourses/S96/course30.pdf>

- Tophoff, Michael. "L'esthétique et la pratique du changement en Gestalt-thérapie". *Cahiers de Gestalt-thérapie* 9, n° 1 (2001): 163-82. <https://doi.org/10.3917/cges.009.0163>.
- Sanders, C. L. "Color Preferences for Natural Objects", 1954. *Illum. Eng.* 54: 452-456.
- Casasanto, Daniel. "Why do we prefer asymmetric arrangements?". *Psychology Today*. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/psych-unseen/201608/why-do-we-prefer-asymmetric-arrangements>
- Champetier, Caroline, Roux, Martin. "Vers la couleur". <https://www.afcinema.com/Vers-la-Couleur-1ere-partie.html>

Sur le visage

- Colin J. Palmer, Colin W. G. Clifford, "Face Pareidolia Recruits Mechanisms for Detecting Human Social Attention. Volume 31, Issue 8. 2020. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0956797620924814>
- Sangrigoli, Sandy, et Scania De Schonen. "Recognition of Own-Race and Other-Race Faces by Three-Month-Old Infants". *Journal of Child Psychology and Psychiatry* vol 45, n° 7. 2004. P. 1219-27.
- Rekow, D., Baudouin, J.-Y., Poncet, F., Damon, F., Durand, K., Schaal, B., Rossion, B., & Leleu, "Odor-driven face-like categorization in the human infant" *brain* A. Proceedings of the National Academy of Sciences, 25 mai 2021. <https://www.insb.cnrs.fr/fr/cnrsinfo/grace-lodeur-de-leur-mere-les-bebes-voient-des-visages-partout> (version française)
- Zeng, Huanzhao. *Preferred Skin Colour Reproduction*, thèse. 2011.

Sur les couleurs

- Albers, Josef, et Claude Gilbert. *L'interaction des couleurs*. Édition revue et Augmentée. Les incontournables. Vanves: Hazan, 2021.
- Baker, Simon. "The Pointer's Gamut - The Coverage of Real Surface Colors by RGB Color Spaces and Wide Gamut Displays". TFTCentral, 19 février 2014. https://tftcentral.co.uk/articles/pointers_gamut.
- Bex, Stéphane. *Aux frontières du voir: brouillards, brumes et fumées dans les cinémas de genre*. Raccords. Pertuis: Rouge profond, 2020.
- Champetier, Caroline et Roux, Martin in "Vers la couleur". *Conversations*. Novembre 2020. Accessible sur ce lien : <https://www.afcinema.com/Vers-la-Couleur-1ere-partie.html>
- Damme, Charlie Van. *Sensitométrie Appliquée À La Prise De Vue Numérique*, s. d. Décembre 2014.
- Gaudreault, André, et Martin Lefebvre. *Techniques et technologies du cinéma: modalités, usages et pratiques des dispositifs cinématographiques à travers l'histoire*. Le Spectaculaire Série Cinéma. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2015.
- Jones, Loyd. "Psychophysics and photography" in *Journal of the optical Society of America*, vol. 34, No 2, 1944
- Kalmus, Natalie. 1935. "Color Consciousness." *Journal of the Society of Motion Picture Engineers* 25 (2): 139-47. p. 139
- Lafond, Frank. *Cauchemars américains: fantastique et horreur dans le cinéma moderne*. Cinéma Collection "Travaux & thèses". Liège (Belgique): Ed. du Céfal, 2003.
- Mouren, Yannick. *La couleur au cinéma*. Paris: CNRS éd, 2012.

Sur l'étalonnage

- Aumont, Jacques, *La couleur en cinéma*, Milano Paris, Mazzotta Cinémathèque française, 1995.
- Gaudin, Jacques. *Colorimétrie appliquée à la vidéo*. 2e édition. Collection Audio-Photo-Vidéo, Paris, Dunod, 2012.
- Humblet, Aude, *L' étalonnage: quel matériel, quel usage ? Mode d'emploi en post-production*, Paris, "Les Cahiers de l'AFC" CST, 2000.
- Kastan, David Scott, et Stephen Farthing. *On Color*. New Haven London, Yale University press, 2018.
- *L'étalonnage, quel matériel, quel usage ? Mode d'emploi en post-production*. Paris, AFC CST, 2000.
- Loyd A. Jones, *Kodak Research Laboratories, Eastman Kodak Company*, New York, 1944
- Niemetzky, Gérard. *Gestion de la couleur: calibration & profils ICC pour l'image numérique et la chaîne graphique*. 2e éd, Paris, Eyrolles, 2004.
- Pastoureau, Michel, *Les couleurs de notre temps*. Nouv. éd. Augm, Paris, C. Bonneton, 2003.
- Sève, Robert, *Science de la couleur: aspects physiques et perceptifs*, Marseille, Chalagam éd, 2009.

Et les mémoires suivants

- Arthur Briet, *Noir et blanc et couleur. Histoires d'oppositions et d'appariements*, Mémoire de fin d'études, dirigé par Giusy Pisano et Alain Sarlat, ENS Louis-Lumière, 2013
- Balthazar Lab *La préparation d'un long-métrage pour un chef-opérateur*. Mémoire de fin d'études, FEMIS, 2015.
- Diane Plas, *La couleur cinématographique. Esthétique et technique de la gamme chromatique*. Mémoire de fin d'études, dirigé par Yves Angelo, ENS Louis-Lumière, 2013
- Florine Bel, *Penser et parler de la couleur au cinéma*, Mémoire de fin d'études, dirigé par Jacques Pigeon et Giusy Pisano, ENS Louis-Lumière, 2016
- Romain Rampillon, *L'expérience monochrome. La couleur unique au cinéma*. Mémoire de fin d'études, dirigé par Thomas Favel et Giusy Pisano, ENS Louis-Lumière, 2017

Sur le lien réel / réalisme de l'image

- Baudrillard, Jean. *Pouvoirs de l'image*. Paris: Dunod, 1994.
- Baudrillard, Jean. *Simulacres et simulation*, Paris, éditions Galilée, 1981.
- Bazin, André. *Qu'est-ce que le cinéma ?* 14e ed. 7e art 60. Paris: Les éditions du Cerf, 2002
- Bories, Claudine et Association des cinéastes documentaristes France. *Comment peut-on anticiper le réel ?*. Suivi de: *Monsieur contre Madame : entretiens scénario*. Cinéma documentaire 1. Paris: ADDOC L'Harmattan, 2001.

- Costeux, Eric. *Alain Resnais: la mémoire de l'éternité*. Champs visuels. Paris: l'Harmattan, 2013.
- Daney, Serge. "La remise en scène (Notes)", s. d. *Cahiers du cinéma* 268-269 (juillet 1976)
- Daney, Serge. *La rampe: cahier critique 1970-1982*. Petite bibliothèque des cahiers du cinéma. Paris: Cahier du cinéma Gallimard, 1996.
- Epstein, Jean. *Bonjour cinéma ; Le cinématographe vu de l'Etna et autres écrits*. Écrits complets 1920-1928 Jean Epstein volume 2. Montreuil: les Éditions de l'Oeil, 2019.
- Ishaghpour, Youssef. *Le cinéma: histoire et théorie*. Nouvelle édition revue et Augmentée. Verdier poche. Lagrasse (Aude): Verdier, 2015.
- Laffay, Albert. *Logique du cinéma: création et spectacle*. Evolution des sciences. Paris: Masson, 1964.
- Niney, François. *Le documentaire et ses faux-semblants*. 50 questions 47. Paris: Klincksieck, 2009.
- Simsolo, Noël. *Conversations avec Sergio Leone*. Stock cinéma. Paris: Ed. Stock, 1987.
- Sontag, Susan. *Devant la douleur des autres*. Paris: C. Bourgois, 2003.

Diverses références

- Gagossian. "Gregory Crewdson", 12 avril 2018. <https://gagossian.com/artists/gregory-crewdson/>.
- Canault, Caroline "Denis Blondel, l'humanité dépouillée." *Déstructuralisme Figuratif* (blog), 15 août 2020. <https://df-artproject.com/denis-blondel-lhumanite-depouillee/>.
- Denis Blondel: <https://www.denisblondel.com/>.
- Brand, Madeleine. "NPR : Diane Arbus' Identical Twins, Present at the Creation", 19 mai 2006.
- Rothschild, Babette. *Le corps se souvient: mémoire somatique et traitement du trauma*. Carrefour des psychothérapies. Bruxelles: De Boeck, 2008.

Autres

- Mouëllic, Gilles. *La musique de film: pour écouter le cinéma*. Les petits cahiers. Paris: Cahiers du cinéma SCEREN-CNDP, 2003. P. 53-54.
- Chion, Michel. *Un art sonore, le cinéma: histoire, esthétique, poétique*. Cahiers du cinéma Essais. Paris: Cahiers du cinéma, 2003.
- Deleuze, Gilles. *Cinéma. 2. L'image-temps*. Critique 49. Paris: Les Éditions de Minuit, 1985.
- Baudelaire, Charles *Histoires extraordinaires*, Messein, 1922.
- Lejeune, Philippe. *Le pacte autobiographique*. Nouvelle édition augmentée, Points Essais 326, Paris, Éditions du Seuil, 1996.
- Shapiro, Ben. *Gregory Crewdson: Brief Encounters*. "Gregory Crewdson: Brief Encounters - Gregory Crewdson: Brief Encounters". <https://gregorycrewdsonbriefencounters.vhx.tv/packages/gregory-crewdson-brief-encounters/videos/gregory-crewdson-brief-encounters.1>
- Torres, Rosie "In Focus: Gregory Crewdson | The Independent Photographer "2019
- Char, René. *Oeuvres complètes*. Bibliothèque de la Pléiade 308. Paris: Gallimard, 1983.

Filmographie

- Toute la filmographie de David Lynch
- Toute la filmographie d'Hélène Cattet et Bruno Forzani
- Kubrick, Stanley. *2001, l'odyssée de l'espace*. 1968.
- Argento, Dario. *Suspiria*. 1977.
- Aster, Ari. *Midsommar*. 2019.
- Bergmann, Ingmar *Les communiantes*. 1963.
- Deren, Maya. *Meshes of the afternoon*. 1943.
- Dupieux, Quentin. *Rubber*. 2010.
- Eggers, Robert. *The Lighthouse*. 2019.
- Finnegan, Lorcan. *Vivarium*. 2019.
- Friedkin, William. *The exorcist*. 1973.
- Gilliam, Terry. *L'armée des 12 singes*. 1995.
- Glazer, Jonathan. *Under the skin*. 2013.
- Kelly, Richard. *Donnie Darko*. 2001.
- Korine, Harmony. *Gummo*. 1997.
- Kurosawa, Kiyoshi. *Kairo*. 2001.
- Lánthimos, Yórgos. *The Lobster*. 2015.
- Lynch, David. *Mulholland Drive*. 2001.
- Malick, Terence. *Tree of life*. 2011.
- Méliès, Georges. *Le monstre*. 1903.
- Paul Thomas Anderson. *There will be blood*. 2007.
- Polanski, Roman. *Rosemary's Baby*. Widescreen Collection. Paris: Paramount pictures éd., distrib., 2001.
- Resnais, Alain. *L'année dernière à Marienbad*, 1961.
- Resnais, Alain. *L'année dernière à Marienbad*. 1961.
- Shapiro, Ben. *Gregory Crewdson: Brief Encounters*. "Gregory Crewdson: Brief Encounters - Gregory Crewdson: Brief Encounters". 2012.
- Shinya, Tsukamoto. *Tetsuo*. 1989.

Table des illustrations

Dans leur ordre d'apparition :

- Crewdson, Gregory. *Image sans titre* issue de la série *An eclipse of moths*. 2018.
- Méliès, Georges. *Le monstre*. 1903.
- Bertrand, Yann Arthus. *Balles de coton* (1997) Thonakaha, région de Korhogo, Côte d'Ivoire.
- Friedkin, William. *The exorcist*. 1973.
- Tim Noble et Sue Webster. *Dirty white trash (with gulls)*. 1998.
- Paul Thomas Anderson. *There will be blood*. 2007.
- Gilliam, Terry. *L'armée des 12 singes*. 1995.
- Bergman, Ingmar. *Les communiantes*. 1963.
- Sebastião, Salgado. *Gold mine in Serra Pelada, Brazil*, 1986.
- Eric Edward Esper. *Incendie de l'école de Collinwood, Ohio 1908*, huile sur toile, 2018
- Eric Edward Esper. *L'incendie du cirque Ringling Brothers Barnum & Bailey en 1944*. huile sur toile, 2018.
- Polanski, Roman. *Rosemary's Baby*. Widescreen Collection. Paris: Paramount pictures éd., distrib., 2001.
- Crewdson, Gregory. *Beneath the roses*. 2003.
- Bacon, Francis. *Étude d'après le portrait du pape Innocent X par Velázquez*. 1953.
- Denis Blondel. *Ce qui reste de nous ...*, 2022.
- Rebeyrolle, Paul. *Les noces d'or noir (Les Panthéons) Peintures sur toile*. 1991.
- Hermle, Jörg. *Suzanne et les cinq vieillards*. 1557.
- Christophe, André. *Le circuit de la peur*. Illustration in *Psychologie de la peur*. 2005.
- Albrecht Dürer. *La Mélancolie*. 1514.
- Arbus, Diane. *Identical Twins, Roselle, New Jersey*. 1967.
- *L'Éloge de la folie*, Érasme, Éditions Diane de Selliers, illustré par les peintres de la Renaissance du Nord
- Pointer's gamut in CIE 1931 xy chromaticity diagram
- Illustration in *Psychophysics and photography*"in Journal of the optical Society of America, vol. 34, No 2, 66-88-February, 1944. P. 83
- Photogrammes issus du film *Kaïro* / Kurosawa, Kiyoshi. *Kaïro* (回路) 2001.
- Photogrammes issus du film *L'année dernière à Marienbad* / Resnais, Alain. *L'année dernière à Marienbad*, 1961.

Annexe

Tristan Chetrit, docteur en philosophie. Il a soutenu le 12 décembre 2022 sa thèse de doctorat de philosophie intitulée Perfectionnisme et scepticisme dans le cinéma fantastique (sous la direction de Sandra Laugier). Il a accepté de répondre à quelques-unes de mes questions au sujet de l'étrange. Ci-dessous, nous en trouvons le compte-rendu.

Quelle définition donneriez-vous à l'étrangeté ? Comment le différencieriez-vous du fantastique, du merveilleux et de l'horreur ?

J'estime que l'inquiétante étrangeté (*Unheimlich*) n'est pas un genre, mais plutôt un ensemble de procédés ayant pour but de faire ressentir au lecteur ou au spectateur (suivant le médium) une sorte d'angoisse, déclenchée par le retour d'éléments familiers sous une forme qui les fait apparaître étranges ou étrangers. L'envisager comme un genre à part entière présenterait divers inconvénients. Si on en fait un sous-genre du fantastique, on serait vraisemblablement amenés à éliminer tout un ensemble de films fantastiques qui ne présentent qu'une seule scène *Unheimlich* ou un faible nombre de procédés suscitant cette expérience. Par ailleurs, il faudrait également se passer de tous les films qui appartiennent à un autre genre que le fantastique et qui ont recours dans une moindre mesure à l'*Unheimlich* ou s'en inspirent, par exemple certains films policiers d'Alfred Hitchcock, tel la *Maison du Dr. Edwardes* (*Spellbound*, 1945) avec cette très belle scène du rêve avec des décors impressionnistes. Freud a théorisé le concept notamment à travers la littérature fantastique, mais au cinéma l'*Unheimlich* dépasse parfois le cadre du genre fantastique. Enfin, si on s'intéresse au contenu de ce sous-genre, il engloberait par exemple tous les films qui ont pour thème la maison hantée, mais éventuellement tous les films fantastiques, ce qui peut poser problème. Une des manières d'interpréter les mythes vampiriques consiste à voir dans le vampire un double du principal protagoniste, mais à part quelques exemples bien connus tel *Nosferatu* (1922) de Murnau, il faudrait voir au cas par cas si le film suscite ce type d'angoisse ou de malaise bien particulier et ainsi de suite pour tous les monstres, ennemis s'ils sont des *doppelgängers* du héros. Il faudrait dans d'autres cas déterminer s'il s'agit d'une manifestation cachée du mauvais père ou d'un membre de l'entourage d'un des personnages principaux. Tout cela me semble assez compliqué et on risque d'oublier que l'essentiel est le sentiment que doit ressentir le spectateur et les moyens déployés par le réalisateur pour y parvenir. Je vois toutefois une autre manière de pouvoir concevoir un genre de film *Unheimlich*, faire un peu comme Freud lorsqu'il présente E.T.A. Hoffmann comme "maître incontesté de l'étrangement inquiétant dans la création littéraire", et donc prendre des œuvres qui par leurs thématiques, les procédés employés, la singularité de leur atmosphère sont des œuvres archétypales de l'*Unheimlich* au cinéma tel *The Shining* (1980), *Eyes Wide Shut* (1999), *Eraserhead* (1977), et d'autres films de David Lynch, certains films de David Cronenberg...

L'*Unheimlich* se distingue du merveilleux essentiellement, car comme l'a expliqué Freud, dans les contes rien n'est vraiment surprenant, on rencontre des animaux qui parlent, des fées, des ogres, etc. sans s'en étonner, la magie où les êtres surnaturels la plupart du temps ne sont pas effrayants. On nous décrit un monde dans lequel l'existence de ces personnages et leurs pouvoirs sont considérés comme normaux, par conséquent on ne peut ressentir l'*Unheimlich*. Cependant, au cinéma cela peut être différent. Il me semble que dans un film comme *Hook* (1991) de Steven Spielberg, on trouve une petite scène *Unheimlich* de faible intensité lorsque Wendy montre à Peter Banning l'image de Peter Pan dans son livre de contes. C'est un peu

particulier parce qu'il s'agit d'une relecture du conte de fées avec des ajouts psychologiques et psychanalytiques. Dans la *Belle et la Bête* (1946), Cocteau, utilise des éléments *Unheimlich* dans la construction de son film, mais joue sur leur intensité pour ne jamais faire basculer le rêve en cauchemar. Cela aurait pu se produire lors de la scène où la couverture du lit se retire toute seule, que Belle effrayée s'enfuit et s'évanouit devant la Bête. Dans les films, le merveilleux semble un peu moins codifié que dans sa forme littéraire, c'est aussi le cas, me semble-t-il de l'heroïc fantasy, qui entre fantastique et merveilleux est sans doute plus propice à l'émergence de moments *Unheimlich*.

En ce qui concerne le genre horrifique, la réponse n'est pas évidente, il faut se mettre d'accord par ce qu'on entend par horreur, à une certaine époque la plupart des films fantastiques étaient qualifiés de films d'horreur ou de films d'épouvante. L'horreur est un concept très fluctuant suivant les époques et la sensibilité du public. *Dracula* (1931) de Tod Browning était un film d'horreur, aujourd'hui il n'effraie plus grand monde. On peut dire la même chose du *Voyeur* (*Peeping Tom*, 1960) de Michael Powell qui choqua beaucoup à sa sortie et qui est aujourd'hui un thriller tout au plus dérangeant. Si on considère que l'horreur en tant que genre désigne ce qu'il y a de plus violent et effrayant au cinéma, à une époque donnée et en l'occurrence aujourd'hui les films dérivés de la *Nuit des morts-vivants* (*Night of the Living Dead*, 1968) ou certains films de Mario Bava, de Dario Argento ou des longs métrages moins intéressants comme la série des *Saw*, on distinguera les films remplis d'hémoglobine dont le seul but est de faire peur ou d'écœurer, souvent avec des effets faciles et qui du coup ne s'embarrassent pas de questions psychologiques, ne développent pas une histoire ou une structure assez complexe généralement pour susciter un sentiment d'*Unheimlich*. Cependant, certains classent *The Shining* dans les films d'horreur et même considèrent que c'est un des films les plus effrayants de tous les temps. Par conséquent, j'estime que les films d'horreur qui développent un aspect psychologique comptent dans leurs rangs certains films propices à l'*Unheimlich*.

Comment selon vous apparaît une sensation d'étrangeté ?

Il existe de très nombreuses manières plus ou moins subtiles de susciter une sensation *Unheimlich*. Cependant, tous les moyens utilisés convergent généralement vers le même objectif, ils doivent créer une dissonance énigmatique qui peut s'expliquer, mais dont le spectateur n'a pas les clés qui souvent seront liées à un épisode traumatique ou à une peur enfantine.

Un des effets les plus simples, mais très efficace qu'on retrouve notamment dans *The Shining* est le proverbe répété indéfiniment dans le manuscrit de Jack Torrance, "All work and no play makes Jack a dull boy". C'est une formule inoffensive et familière qui devient finalement une manifestation de la folie, avec en plus le prénom du personnage : Jack. Ce qui n'avait qu'une valeur abstraite semble alors s'incarner ou du moins sonne différemment à nos oreilles. Jack est aussi un nom associé au diable. Donc tout d'un coup le proverbe semble différent dans ce contexte, le familier devient étrange. De manière souvent moins élaborée, certains tueurs de films d'horreur reprennent les paroles d'une comptine pour éliminer leur victime, provoquant toujours un décalage qui nous met mal à l'aise.

Evidemment, dans *The Shining*, on pourrait évoquer la manière dont Kubrick utilise l'espace ou la couleur (comment les motifs de la moquette peuvent nous perturber, le rouge des

toilettes qui évoque le sang des victimes de l'Overlook, etc.), mais tout cela est au service d'une histoire, de la réémergence d'une mémoire qui dérange, de la maltraitance de Danny par son père, le massacre des Amérindiens, le lynchage des noirs au début du XIXe siècles, ce n'est pas un hasard si les deux seules personnes qui ont le *shining* sont Danny, un enfant battu, et Dick Hallorann, un homme noir qui a connu la ségrégation, et de fait ont tous les deux à leur manière une sensibilité particulière. *Overlook* signifie d'ailleurs ce qui est "ignoré", "omis", soit une histoire que l'on ne veut pas regarder en face. La question du double, de la répétition, de la famille, sont au cœur de *The Shinning*, c'est bien le familial qui tout d'un coup devient étrange. La psychanalyse joue un grand rôle dans le sentiment d'*Unheimlich*, qui procède comme l'inconscient par inversion. Il y a aussi les jeux de mots comme *Redrum* qui dissimule en fait *murder*. Dans la *Maison du docteur Edwardes*, la roue sur la neige, image énigmatique est une image déformée du revolver. L'*Unheimlich* est souvent provoqué par l'utilisation de métaphores.

L'étrange a-t-il un contenu ? Y a-t-il une esthétique de l'étrange ?

Le contenu de l'*Unheimlich* est de faire apparaître des souvenirs ou le familial en général ou une personne qui nous est proche, sous un angle étrange, inquiétant ou méconnaissable, éventuellement de transposer un conflit ou une situation traumatique de manière métaphorique. Sur la forme chaque réalisateur a son style, celui de Cronenberg par exemple repose sur des métaphores très organiques. Toutefois, le plus souvent on retrouve des jeux de mots, des éléments visuels communs, des couleurs ou des objets présents dans plusieurs scènes. Il est intéressant d'observer les constantes d'une scène à l'autre dans un même film.

Des couleurs vous semblent-elles particulièrement associées à l'étrange ?

Là aussi, cela dépend beaucoup de chaque réalisateur. Les tons bleutés sont souvent assez présents dans le cinéma de Tim Burton, lors de scènes clés. En fait, les grands réalisateurs comme Stanley Kubrick et Tim Burton semblent très souvent alterner les scènes avec des tons froids et des scènes avec des tons chauds dans les films qui nous intéressent, un peu comme dans la nouvelle *Der Sandmann* d'E.T.A. Hoffmann dont les descriptions ont un caractère très visuel.

Qu'est-ce qui selon vous est le plus efficace pour déranger la perception du spectateur ?

Je ne pense pas qu'il y ait un seul effet, qui soit suffisant pour créer cette sensation, cela passe par une juxtaposition de différents éléments, et par une structure globale du récit, évidemment certains cadrages, l'utilisation du ralenti, que ce soit par exemple dans la scène du sang qui jaillit de l'ascenseur dans *The Shinning* ou ces mêmes techniques dans la scène de la sortie de la famille Wayne du Monarch Theatre, sont des moyens qui tout de suite tranchent avec des plans plus "neutres", mais leur efficacité n'est pas non plus séparable du dispositif que le réalisateur a mis en place dans l'ensemble du film, des processus de répétition ou encore de la musique qui accompagne ces séquences.

J'aurais tendance à dire, la musique. D'une part, autant on peut dans une certaine mesure se mettre à distance des images, autant pour la musique c'est extrêmement difficile. La musique colore tout de suite une scène. On pourrait même dire le son en général, l'impression de malaise est notamment due aux bruitages dans *Eraserhead* (1977). On peut créer une tension même avec une musique en apparence légère, le rythme, lent, rapide, saccadé ou non, on a une multitude de manières de déstabiliser le spectateur.

Dans la scène de *Hook*, au-delà du questionnement du personnage et de la mise en scène c'est la musique de John Williams qui permet à la scène d'être réussie. Avant de voir le dessin, on entend une musique un peu angoissante qui nous laisse présager quelque chose d'effrayant surgissant d'outre-tombe. Puis une fois la page tournée révélant un Peter Pan souriant, la musique reprend des accents rappelant l'enfance, mais avec une certaine distance, donnant l'impression que le sourire de Peter Pan nargue le personnage, procurant à l'ensemble un aspect étrange.

Quelles œuvres visuelles ou littéraires vous évoquent le terme d'étrangeté ? Si vous deviez en choisir trois, quelles seraient-elles et pourquoi ?

Je pense aux contes d'Hoffman, au *Horla* de Maupassant, à la plupart des nouvelles d'Edgar Allan Poe. En ce qui concerne le cinéma j'ai déjà répondu.

Pour les trois œuvres, je choisirais sans beaucoup d'originalité *Der Sandmann* d'E.T.A. Hoffmann, car c'est une formidable nouvelle et qu'elle permet de comprendre le mieux ce qu'est l'*Unheimlich* et les différentes techniques pour faire naître ce sentiment. *The Shinning*, pour la variété des moyens employés par Kubrick, pour l'énigme que représente le film et la richesse interprétative de l'œuvre. Enfin, *Batman* (1989) pour la richesse des procédés employés et pour leur grande subtilité, c'est un film qui mérite d'être redécouvert.

Une œuvre peut-elle être étrange sans être effrayante ?

On pourrait penser qu'une œuvre offrant une authentique expérience *Unheimlich* devrait forcément être effrayante, voire très effrayante, mais il existe différentes intensités dans l'*Unheimlich*. J'aurais donc tendance à penser que ces œuvres sont effrayantes en général, mais peuvent parfois n'être que dérangelantes ou seulement mettre mal à l'aise suivant ce que recherche le réalisateur et la manière dont il dose ses effets.

Extrait d'un Entretien avec Isabelle Afandary

Isabelle Afandary est une enseignante de littérature américaine, philosophe et psychanalyste française. Elle publie en psychanalyse deux ouvrages, Science et fiction chez Freud. Quelle épistémologie pour la psychanalyse ? (2021) et Derrida - Lacan : L'écriture entre psychanalyse et déconstruction (2016).

Que vous évoque l'étrange ?

Pour moi, l'étrange, c'est beaucoup lié à la psychanalyse. L'étrange a surtout la qualité d'une perception un peu suspendue : d'une interruption, d'une suspension, d'une effraction. Pour moi, c'est ça, l'étrange : quelque chose que je ne sais pas déterminer, mais une dimension de la perception.

Est-ce que vous pensez qu'il existe un genre de l'étrange ?

Sans doute que l'étrange se transforme en un genre à partir du moment où des auteurs, des créateurs, des cinéastes explorent les conditions d'émergence de cette perception troublée. Mais l'étrange est d'abord une expérience.

C'est donc d'abord du vécu ?

C'est ça.

Et en quoi cela serait perceptuel ?

C'est une perception phénoménologique et franche, quelque chose qui apparaît, qui fait irruption comme par effraction et qui produit une abolition d'un régime perceptuel antérieur. Donc il peut apparaître de bien des manières.

Ce serait une perception en décalage de notre conception du réel ?

De la réalité même. Oui.

En fait, l'étrange amènerait aussi à conceptualiser ce qu'on considère comme à la marge du réel ?

Je ne sais pas si l'étrangeté amène à conceptualiser le réel. Si vous voulez vraiment que je vous réponde, l'étrange, c'est un serpent de mer, c'est un truc sur lequel on écrit, mais dont on ne sait pas fondamentalement ce que c'est. Si je devais le définir, ce serait une certaine dimension de la perception, une certaine expérience perceptuelle qui mêle le sujet et sa subjectivité à un élément en décalage, comme vous dites par rapport à sa perception ordinaire.

Il y a des mouvements qui se servent de l'étrange. Le surréalisme a beaucoup exploré la dimension étrange, mais il n'y a pas un mouvement clairement identifiable qui relève de l'étrange. Peut-être le gothique américain ? Il y a beaucoup de mouvements littéraires ou artistiques qui explorent la dimension de l'étrange, pas un en particulier.

Dans mon mémoire, j'ai essayé de traverser deux dimensions de l'étrange : une qui est plus directe, plus immédiate, qui est en rapport à notre perception et notre culture ; l'autre, où l'étrange est le résultat d'une construction. Todorov évoque l'idée d'un genre narratif en évanescence pour décrire le fantastique. Mais l'étrange relève du

même artifice, c'est un concept en tension. Seulement, il procède, lui, d'une rationalisation des phénomènes visuels ainsi ramenés au réel. Est-ce que vous êtes d'accord avec cette vision de l'étrange ?

Difficile de ne pas être d'accord avec Todorov. Son livre sur un fantastique est d'une intelligence exceptionnelle. Après, Todorov décrit une partie de l'étrange au sein d'un domaine limité, celui de la littérature. Mais avant qu'il soit littérature, l'étrange s'impose à nous. Todorov décrit comment la littérature s'en saisit pour finalement mettre le lecteur en situation d'éprouver une situation étrange. Il n'en reste pas moins qu'il y a à la base, l'étrange perceptuel.

C'est-à-dire qu'il y aurait une étrangeté littéraire qui aurait plus trait aux récits et à la narration et une étrangeté plus immédiate liée à notre perception.

Exactement. Le fantastique est un genre littéraire qui met en scène l'impossibilité de savoir, d'identifier l'origine de l'inexplicable. L'étrange lui est réductible. Par exemple, vous voyez, là, je regardais derrière vous tout à l'heure. Votre mur fait une courbe qui m'a paru étrange. Probablement que vous êtes au dernier étage et que c'est le toit. Je ne sais pas si c'est le cas, mais j'ai réduit cette micro-interruption de ma perception – dû à un élément étrange - à une explication rationnelle.

C'est en cela aussi que l'étrange se trouve en amont du fantastique, parce que ce dernier ne permet pas d'expliquer les phénomènes dont nous sommes témoins. Dans l'étrange, il me semble de fait qu'il y a une tension qui va pouvoir se refermer.

C'est aussi ce que dit Todorov : c'est précisément le principe du fantastique, un genre qui ne se referme pas. Mais il est amusant de voir que Todorov évoque aussi l'existence d'une étrangeté pure qu'il n'explique pas et qu'il décrit juste comme une expérience des limites.

Beaucoup de penseurs ont cherché à penser l'étrange : c'est en cela que c'est un peu un serpent de mer. En cela, Freud est intéressant puisqu'il déplace le problème de la définition de l'étrange sur le sujet. L'étrange serait lié à une dimension du sujet, une dimension de sa perception. Au fond à chacun son étrangeté : chacun a une expérience de l'étrange qui, sans doute subjectivement, est assez singulière en dépit des théoriciens de l'étrange qui essayent tous, chacun, de faire valoir leur conception sur celle des autres.

Freud rapproche très rapidement le concept d'étrangeté à la peur, non ?

La peur a un objet, pas l'angoisse. Or, dans l'étrange, il n'y a précisément pas d'objet. C'est ça le problème de l'étrange. Vous pouvez avoir peur d'un monstre parce qu'il a une incarnation physique, mais ce n'est pas très étrange ça - au sens freudien en tout cas - parce que vous voyez le monstre. Vous avez peur, mais vous n'êtes pas angoissé, l'angoisse apparaît quand quelque chose ne saurait être expliquée. Par exemple là, la ligne courbe de votre mur, si je n'avais pas pu trouver d'explication à son existence ou si elle était associée à un autre élément d'étrangeté, il aurait pu naître progressivement un sentiment d'angoisse. Dans *Shining*, il y a beaucoup de moments très angoissants. En fait, on est en constante tension sans jamais pouvoir identifier l'objet de notre angoisse. Si on avait un objet, on serait dans la peur. Il y a des films qui jouent de cela : *les dents de la mer*, par exemple.

Ce que vous me dites me rappelle un film de mon corpus : *Kairo* de Kurosawa. C'est un film de la J horror des années 90 2000 qui repose sur une atmosphère angoissante avec

des éléments de plus en plus étranges, de plus en plus en décalés et une multiplicité d'actions inexplicables des personnages et figurants. Il y a parfois des cadres où il y a des personnages qui ne font rien et qui se fondent presque dans le décor.

Les personnages qui ne font rien, ça ressemble à ce que j'évoquais. Avec la courbe derrière vous, j'arrive à faire taire mon angoisse parce que j'ai trouvé l'idée qui explique l'existence de cette architecture inhabituelle. Son existence s'est refermée, car j'ai réussi à la justifier. D'ailleurs, j'arrive à y croire parce que c'est vraisemblable, mais les personnages figés dont vous parlez, leurs mouvements ne s'expliquent pas. On ne sait pas quoi en faire - comme dans une stase onirique.

Cela m'évoque d'ailleurs le rêve. Au moment où le rêveur s'éveille, il transforme l'image de ses rêves en récit. C'est là où apparaît d'une certaine manière souvent l'étrange, dans notre propre interprétation *a posteriori* de ce dont nous nous souvenons.

ENS Louis-Lumière
La Cité du Cinéma - 20 rue Ampère BP 12 - 93213 La Plaine Saint-Denis
Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01
www.ens-louis-lumiere.fr

Partie pratique de Mémoire de Master

Spécialité cinéma, promotion 2020-2023

Soutenance de juin 2023

Les encombrants *et* Nourrir les animaux

Hector CABEL

Directeur de mémoire : Giusy PISANO (Professeure des Universités à l'ENS Louis-Lumière)
Directeur externe : Manuel DACOSSE (Directeur de la Photographie)
Coordinateur des mémoires : Vincent LOWY (Directeur de l'ENS Louis-Lumière)

Les encombrants

Préambule

Les encombrants s'inscrit comme la première étape d'une réflexion qui m'a mené à imaginer *Nourrir les animaux*. Ce petit film de 6 minutes est un essai filmique sur la manière dont il est possible de créer un malaise par l'image et, à travers elle, une histoire.

Nourrir les animaux est une proposition qui va encore plus loin. Avant de s'y plonger, je voudrais revenir sur la manière dont a été fait *Les encombrants* et pourquoi ? Et surtout, par cette analyse (qui ressemble davantage à une introspection), rendre compte de ce qui a été modifiée pendant la rédaction du mémoire et comment, à l'avenir, faire mieux. Cela nous mènera logiquement à la naissance de ce nouveau projet, *Nourrir les animaux*.

Les pages suivantes sont un retour d'expérience des *Encombrants* au regard de mes recherches pour ce mémoire et dans la perspective de la réalisation de *Nourrir les animaux*.

L'étrangeté des *encombrants*

L'étrange surgit lorsque le pacte fictionnel entre le spectateur et la narration se rompt. Regarder un film revient à accepter des conventions, et chaque film en impose de nouvelles. Une sensation d'étrangeté apparaît lorsqu'un élément est en décalage avec l'univers fictionnel établi. Une friction/tension naît de cette aspérité avec la matière filmique qui crée une distance entre le spectateur et ce qu'il regarde : distance qui peut l'intriguer, le questionner et le remettre en question.

L'étrange est liée "à ce qu'on pourrait appeler une "expérience des limites". Il s'agit de ce qui dans le réel est "extraordinaire, choquant, singuliers, inquiétant, insolite"⁹⁶. Pour Todorov, l'étrange tient d'une explication rationnelle d'un événement exceptionnel. Il distingue deux "deux groupes d'"excuses", qui correspondent aux oppositions réel-imaginaire et réel-illusoire. Dans le premier groupe, rien de surnaturel ne s'est produit, car il ne s'est rien produit du tout : ce que l'on croyait voir n'était que le fruit d'une imagination dérégulée (rêve, folie, drogues). Dans le second, les événements ont bien eu lieu, mais ils se laissent expliquer rationnellement (hasards, supercheries, illusions)."

Avec *Les Encombrants*, j'ai essayé d'aborder ce qui relève du réel-imaginaire et du réel-illusoire. Mon mémoire se limite à ce qu'il est possible de faire en image pour explorer ces deux espaces, mais j'ai également profité de ce film pour aborder d'autres domaines que je ne fais qu'effleurer dans ma recherche. Que ce soit par le scénario, le décor, le montage, l'image (avec ces couleurs, son cadre, sa lumière), il est possible de déranger et de créer un malaise chez le spectateur.

L'histoire des *encombrants*

L'idée de départ des "Encombrants" est toute simple : dans un futur proche, il est possible d'abandonner ses parents devenus trop vieux en les remettant à une agence spécialisée. Avec cette idée terrifiante, voire même choquante, je voulais inviter chacun à réfléchir sur un

⁹⁶ Todorov, Tzvetan. Op cit. Chapitre 3. "L'étrange et le merveilleux".

sujet sensible : l'accompagnement des personnes âgées en fin de vie. Comment s'occuper de nos aînées quand ceux-ci ne sont plus autonomes ? Et comment, dès lors, allier vie professionnelle et personnelle avec ce "devoir filial" ?

Tôt ou tard, chacun fait l'expérience, plus ou moins douloureuse, de ces problématiques. Et force est de constater, comme on l'a vu récemment avec le scandale Orpea, que trouver une solution peut s'avérer difficile. C'est comme si la question du troisième âge et de la mort étaient encore tabou aujourd'hui.

J'ai toujours été très proche de mes grands-parents. J'ai même réalisé un court-métrage sur ma grand-mère maternelle, *Abuela Carmina*. C'était il y a 4 ans, à l'époque où elle pouvait encore marcher. Je l'avais filmée en train de se promener dans son appartement et dans le parc à côté de chez elle. Elle n'avait pas besoin de parler. Sa peau, son regard, ses habits, et toutes les photos et souvenirs exposés chez elle, en disaient plus sur elle qu'elle n'aurait pu l'exprimer.

Avec le temps, son état de santé s'est dégradé et elle a vu son corps devenir pour elle quelque chose de presque étranger. Il répondait de moins en moins, lui faisait mal ou la trahissait, comme lorsque ses jambes se dérobaient sous elle. Elle a commencé à perdre la mémoire, à se méfier des gens et à ne plus contrôler vraiment tout ce qu'elle disait. En tant qu'enfants et petits-enfants, on assiste impuissant à cette lente dégradation du corps et de l'esprit de ses parents. C'est dans l'ordre des choses et pourtant nous en souffrons et n'arrivons pas à trouver de solution. Avec "Les Encombrants", nous avons pour ambition de mettre en lumière les aspects les plus sombres de cette réalité.

L'histoire est celle de Paul et de sa mère. Lui est un chef d'entreprise débordé par ses responsabilités professionnelles et son récent divorce, et elle, une vieille femme malade et handicapée. Ne supportant pas de la voir dépérir et de ne pas pouvoir lui venir en aide, il décide de s'en débarrasser en la remettant à une agence spécialisée dans l'accompagnement des personnes âgées dépendante. Leur méthode est radicale puisqu'avec eux les personnes âgées disparaissent, ni plus ni moins. L'objectif n'est pas, comme dans *Soleil Vert* (1973), de les transformer pour en faire de la nourriture, mais de les accompagner le plus humainement possible vers la fin de leur existence, tout en soulageant celles de leurs proches. Plus de douleur, plus de culpabilité, plus de perte de contrôle, plus de dépérissement. Tout se fait rapidement et de façon paisible, du moins c'est ce que vend l'agence.

Dans les faits, tout est plus compliqué... Paul n'arrive ni à avouer à sa mère qu'il l'abandonne ni à profiter des derniers moments avec elle. Son travail et sa relation compliquée avec son ex-femme l'empêchent de saisir l'importance de cet instant. De son côté, Louise se doute que quelque chose ne va pas, mais ce n'est que lorsqu'il est trop tard qu'elle comprend enfin que ce voyage sera son dernier. Cette lente prise de conscience commence avec l'apparition de la camionnette qui, comme le requin des *Dents de la mer* (1975), avance inéluctablement vers ses proies pour, une fois à portée, les avaler toutes entières.

Malgré le drame qui se joue là, je voulais qu'on ressente que Paul et Louise s'aiment encore. Si c'est évident pour cette dernière, ses sentiments à lui apparaissent plus ambigus. Comment pourrait-il aimer sa mère s'il veut s'en débarrasser ? Le ferait-il par amour, pour lui épargner des souffrances certaines, ou uniquement pour son propre confort ? La réponse n'est jamais donnée dans le court-métrage. Avec mon frère, nous préférons garder cette question ouverte pour que chacun puisse y apporter sa propre réponse. Mais, une chose est sûre. Paul reste jusqu'à la fin. Il aurait très bien pu partir comme l'ont fait les proches de Monsieur

Berthier, mais il est encore là. Certes, il est lâche, maladroit et peut-être aussi un peu égoïste, mais il n'est pas inhumain, au contraire. Si on ne peut justifier Paul, on peut au moins le comprendre et avoir de l'empathie pour lui. Après tout, ses défauts sont peut-être aussi les nôtres.

Il m'a semblé important de préserver dans la mise en scène toute la complexité de la situation et des relations entre les deux personnages principaux. C'est grâce à elle que le ton du film pourra varier et nous amener dans des genres différents : le drame, la satire, le film d'anticipation, etc. L'équilibre de ces différents registres tiendra autant à l'histoire qu'à la mise en scène et au jeu des acteurs.

"Les Encombrants" dure autour de cinq minutes. J'ai volontairement choisi de faire un film d'une durée aussi courte pour pouvoir en soigner chaque détail. Pour la même raison, le dispositif a été pensé pour être le plus simple possible. Il y a un décor, une poignée de comédiens et une situation.

Si l'écriture et la préparation du film se sont faites à deux avec mon frère, au tournage, j'ai assumé le rôle de chef opérateur et mon frère s'est consacré à la direction d'acteur. Cette dichotomie s'est imposée pour une question d'efficacité - car nous partageons les mêmes intentions.

De l'étrange, de l'angoisse et du fantastique ?

L'étrangeté est un concept en tension qui n'a d'existence que dans l'expérience. Il s'agit d'un concept phénoménologique lié à une indétermination de notre perception. Une peur a un objet (cela peut être la peur de l'autre qui s'incarne dans le monstre), mais pas l'étrangeté. Ce concept se caractérise justement par la négation, par une absence et une perte de repères.

Or s'il peut exister de manière ponctuelle dans un film, il est courant qu'il soit un outil pour amorcer, voire annoncer (faire une prolepse), un élément futur du récit.

Avec *Les Encombrants* comme pour *Nourrir les animaux*, j'ai choisi de basculer dans la naissance d'un sentiment d'angoisse à mesure que le récit se développe. Ainsi, la révélation de l'intérieur de la camionnette dans les encombrants nous entraîne dans une obscurité surnaturelle. Il s'agit du même effet pour *Nourrir les animaux*, mais cette fois, cela relève davantage de l'horreur : le héros entre dans une pièce plongée dans le noir et découvre un espace du néant. Il est allé trop loin dans ses transgressions et il est propulsé dans un ailleurs indéterminé. Soudain, des bruits de pas se font entendre et se rapprochent, mais rien n'apparaît. La porte se ferme. Comme les portes d'un coffre qui claquent...

Retour sur les intentions techniques

Remarques générales

Le film repose sur la réalisation glaçante que Louise ne reviendra jamais. À mesure que les minutes passent, un malaise s'installe progressivement.

Créer un décalage

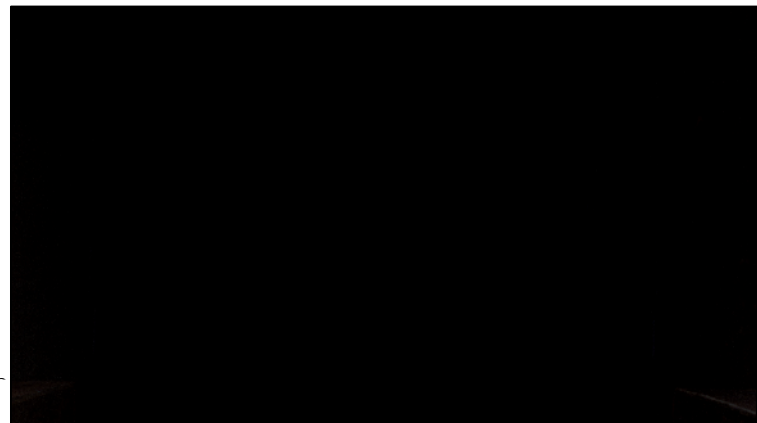
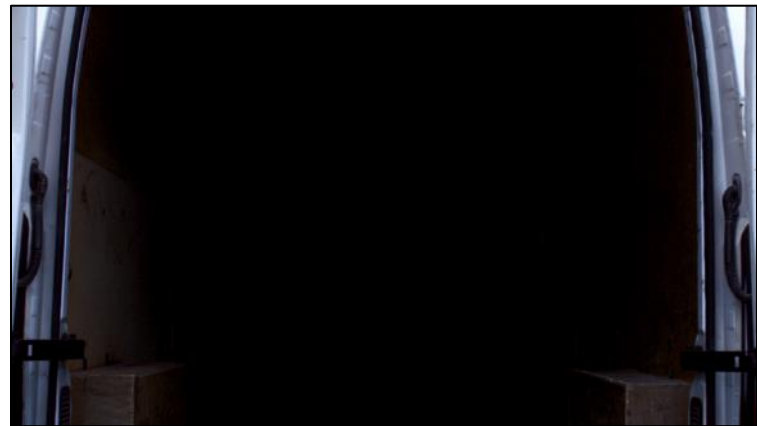
Je voulais que le spectateur s'identifie à Louise, qu'il voit en elle l'archétype de la grand-mère gentille et attentionnée, mais qu'il sache dès le premier plan qu'elle est en danger.

Louise ne sait pas ce qu'il se passe et ne réalise pas qu'elle part pour de bon. Aussi, nous avons souhaité garder un cadre stable et des mouvements de caméra très fluides qui correspondent à son glissement vers la mort - inéluctable. L'ensemble du film est tourné sur slider même si beaucoup de plans sont fixes. Louise est coincée sur son fauteuil tandis que la caméra est libre de ses mouvements : elle est comme piégée à subir sa propre immobilité devant l'inéluctable destin qui l'attend.

Rétrospectivement, je trouve que c'est l'aspect le plus réussi du film.

Le malaise de Louise devant la camionnette se fait d'autant plus sensible que le cadre s'avance vers elle. Comme doué d'un magnétisme inexplicable, elle se déplace, lentement, de manière presque imperceptible, en finissant sur l'émotion visible à travers le moindre de ses traits.

Ce plan est monté avec son contrechamp qui effectue exactement le même mouvement à la même vitesse.



Ce mouvement que je décris ici fait écho au tout premier travelling sur Louise à la différence que leur signification est différente. Ici, le mouvement traduit davantage une émotion, un regard insistant, obsédant. Il n'est pas dérangeant.



A plusieurs moments du film, Louise se retrouve au milieu d'un cadre contraint. Par un effet de surcadrage, elle se retrouve enfermée, subissant une situation qui lui échappe.

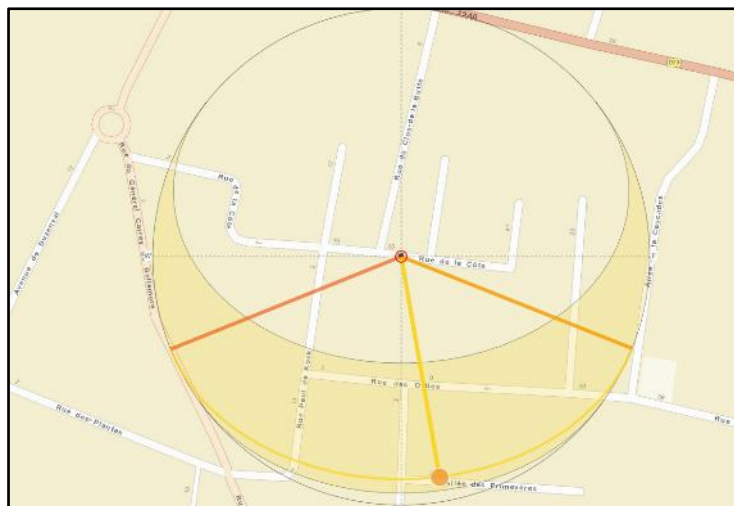


Retour sur les intentions Lumière

Ce projet a été entièrement tourné en extérieur jour. C'est pourquoi nous avons choisi de travailler majoritairement en réflexion, diffusion et negative fill. Deux défis ont orienté mes choix de lumière.

- La contrainte de filmer sur un décor unique toute la journée impliquait des changements de direction de lumière venant du soleil. Pour garder une cohérence et une continuité du rendu, il a fallu jouer avec les diffusions pour casser la dureté du soleil et mieux maîtriser son flux. Il n'y a eu qu'un projecteur 300D cob mark II, alimenté par la batterie de 3kwh que Max et Léo ont construite avec moi. Ce projecteur Led est très facile d'utilisation et parfait pour un tournage en extérieur.

Computation path of the sun for:			Dawn:	07:06:20
22 Rue de la Côte, 92500, Rueil-Malmaison, I			Sunrise:	07:39:10
02.Nov.2022	11:58 UTC+1	> <	Culmination:	12:34:48
Solar data for the selected location			Sunset:	17:29:48
			Dusk:	18:02:35
			Daylight duration:	9h50m38s

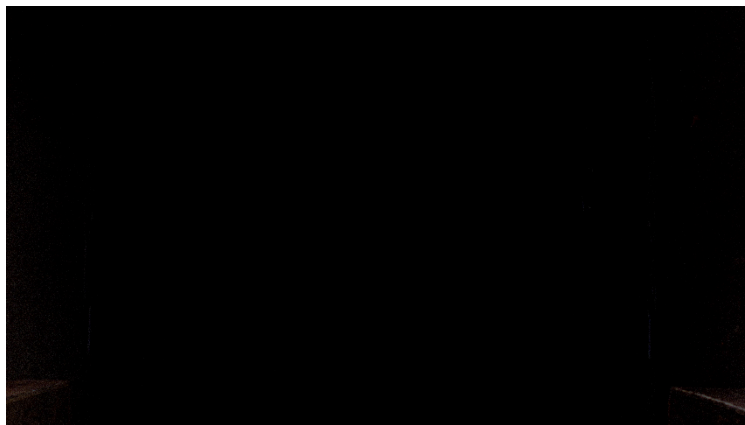
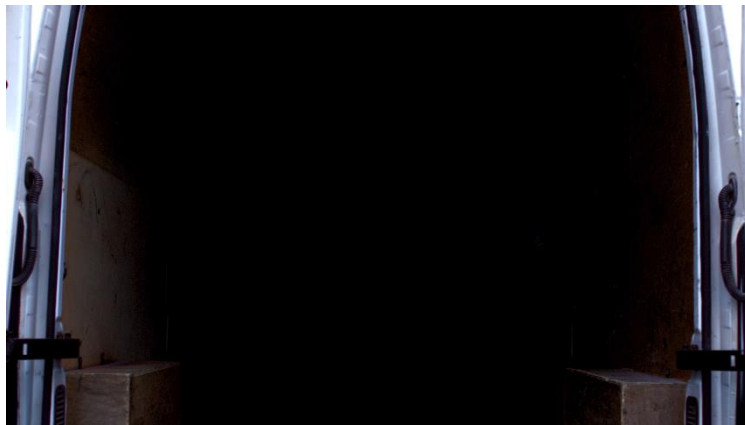


- J'ai opté pour une lumière douce pour un rendu des peaux flatteur... Que les derniers instants de Louise nous permettent de voir qu'elle est encore bien pleine de vie. Je voulais faire exister une petite lueur dans ses yeux sauf pour son dernier plan (à l'instar de Carpenter dans la dernière séquence de *The Thing*) – comme un signe que sa vie se termine bientôt. Finalement, j'ai choisi d'introduire un élément dissonant à l'étalonnage, en rendant ses yeux beaucoup plus texturés à l'étalonnage, nous y reviendrons.

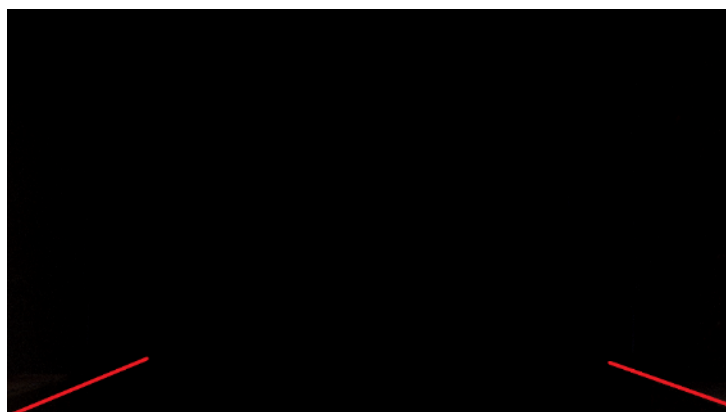


Midnight Cowboy de John Schlesinger

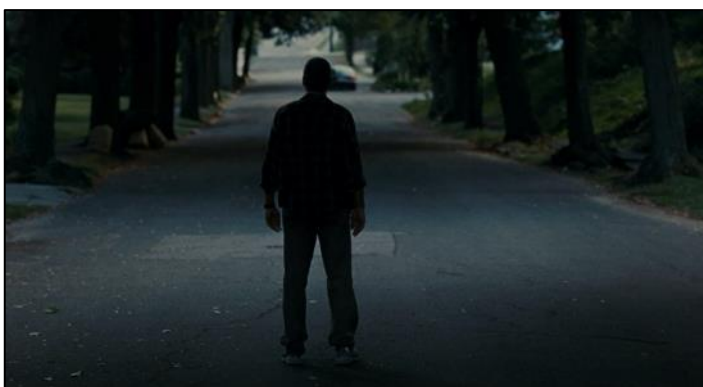
- Le scénario des *Encombrants* est un défi du point de vue des effets visuels qu'il exige. Le plus évident est celui de la camionnette : comment faire pour représenter de manière crédible l'obscurité qui habite l'arrière de la camionnette ? Cela nous a demandé quelques tests. Il ne suffit pas d'appliquer un masque noir sur la camionnette pour que l'effet soit réussi, car nous voulions dès le départ le combiner à un déplacement de la caméra. Or cela suppose un suivi, un tracking précis de la camionnette. Nous avons finalement convenu de procéder de la manière suivante : au tournage, nous avons étendu un borniol sur lequel étaient placées des mirettes et nous avons recouvert l'arrière de la camionnette. Sur fusion, le plugin VFX de Davinci, nous l'avons ensuite retravaillé.



Pour cette dernière image, nous avons beaucoup hésité à laisser les bords de la camionnette visible, mais nous avons jugé qu'il était inutile de recouvrir la totalité du cadre de noir. Il est plus intéressant de sentir cette aspiration par la présence d'un repère fixe qui demeure dans l'image et amplifie le glissement de la caméra.



- Au découpage, nous avons aussi discuté de l'idée d'une représentation particulière du jeune homme et du conducteur de la camionnette. Il aurait été intéressant de ne jamais voir leur visage : ils sont ou trop loin ou en contre-jour. Ces figures énigmatiques n'ont pas vraiment d'identité, ils sont simplement les agents d'une décision collective, qui s'effacent dans leur travail. Mais par manque de temps, nous n'avons pas pu faire assez de tests qui nous auraient permis de réaliser ce plan.



Burn after Reading des frères Coe



Plan final des encombrants

L'étalonnage : À la recherche d'une texture

Nous avons tourné en Varicam avec un atomos shogun inferno. Pouvoir filmer en RAW m'a permis de profiter d'un maximum de latitude à l'étalonnage. Par ailleurs, cela a été l'occasion d'expérimenter deux plug-ins qui correspondent parfaitement à l'utilisation d'un codec qualitatif : Dehancer et nitrate (filmconvert) me permettent d'émuler des pellicules argentiques et d'y choisir une base de travail. Ces deux outils fonctionnent différemment, ce ne sont pas simplement des LUT, ils incluent des algorithmes qui prennent en compte l'identité de chaque capteur pour proposer des paramètres d'étalonnage inédits : émulation, halation, bloom, film breath.

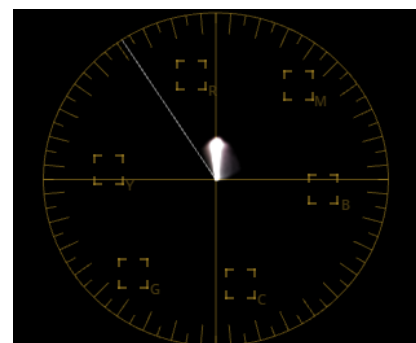
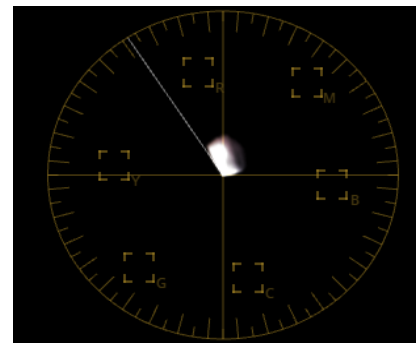
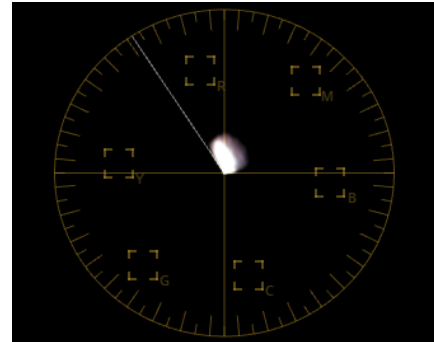
Je désirais un rendu d'image assez doux en contrepoint de l'histoire qui est racontée. C'est pourquoi j'ai voulu associer des objectifs Cooke - au rendu chaleureux et sans aberrations (même à pleine ouverture) - à des filtres Black pro mist 1/8 et 1/4 selon la focale. Au tournage, nous avons utilisé la plus grande ouverture des Cooke S4 pour isoler au maximum les personnages du décor, en particulier Louise.

Il y a eu de nombreuses tentatives d'étalonnage. C'est une étape que j'apprécie particulièrement parce qu'elle permet non seulement d'amplifier l'intention de départ, mais de l'enrichir de nouveaux éléments. Je n'évoquerai ici que trois versions d'étalonnage qui ont jalonné l'écriture de ce mémoire et la préparation de mon nouveau projet. J'ai délibérément choisi de n'en sélectionner que trois, mais il y en a eu davantage : trois suffiront pour expliquer certaines étapes de ma réflexion.

Première version

La première version d'étalonnage que j'ai réalisée en février 2023 était issue d'un parti pris insuffisamment justifié et sa traduction pratique s'est révélée remplie d'erreurs. En travaillant sur une dominante bleue qui touche aussi les peaux, l'image me paraît d'emblée

insatisfaisante. Je souhaitais avoir un rendu glacial avec des blancs très forts et des noirs profonds. En bref, un contraste élevé sur une pellicule de teintes entre le bleu et le cyan. Seulement, le résultat montre des personnages magenta et plusieurs fois des dérives colorées (notamment le dernier gros plan sur le personnage principal) font tache. Il ne se dégageait pas de cette image la sensation que je souhaitais provoquer. Travailler sur ce film à étalonnage est en partie ce qui a motivé ce mémoire. Comment faire pour inscrire dans la matière même de l'image une sensation de malaise ?



Bien sûr, nous pourrions avancer que notre regard finit par s'y habituer et ce qui apparaît d'abord comme **étrange** finit par devenir une nouvelle norme. Le problème surgit lorsque l'étrangeté apparaît de manière incontrôlée, qu'elle n'est pas le produit d'une réflexion et qu'elle gêne sans s'inscrire dans une logique de récit.

Le deuxième étalonnage

Sur cette deuxième tentative, j'ai essayé de m'inspirer de *Kaïro* de Kurosawa dont j'ai fait l'analyse dans mon mémoire. J'étais convaincu que les choix esthétiques de l'image imposaient dès le départ une perception dérangée, faisant exister les fourmillements du grain avec de hautes lumières très fortes en plein jour. De par sa palette de couleur très réduite oscillant entre des nuances de gris et une couleur jaune ambré, l'image paraît brouillée, comme si elle affichait son imperméabilité.

Cette tentative relevait davantage d'un jeu. Je n'y croyais pas totalement, car émuler une pellicule et un effet aussi marqué est difficile. La sensibilité de l'argentique à la lumière n'est pas linéaire, les rampes d'exposition vers les hautes ou les basses lumières sont difficiles à reproduire même avec un plug-in de conversion comme *filmconvert nitrate* (pellicule kodak 5207 vision 3).



Comme attendu, je trouve le résultat très décevant. Le numérique transparait malheureusement et nous ne croyons pas à une dégradation de l'image qui correspond au film. Dans *Kaïro*, l'image en elle-même est au cœur du récit, coincé entre le virtuel et le réel - et dans l'impossibilité de capturer l'essence spectrale des personnages qui la traverse. Elle paraît n'être qu'une interface poreuse, un passage fugace entre des mondes opposés.

Et si ces quelques mots cherchent à théoriser *a posteriori* ce constat, ils traduisent un manque d'arguments. Inutile d'essayer de copier un style, cela est vain. Cet essai m'a rapidement amené à chercher autre chose - une autre identité.

La version actuelle

Dans la version actuelle, j'ai cherché à avoir un rendu plus naturel avec des carnations plus chaudes, sans être trop saturées. J'ai reproduit une sorte de traitement sans blanchiment avec des noirs profonds et des blancs très hauts dans la courbe. En termes de couleurs, j'ai orienté mon espace de travail vers les couleurs de peaux (en différentes teintes de rouge). Toutes les autres couleurs présentes dans l'image sont réduites et diminuées en saturation, ce qui donne cet aspect presque monochrome.



Mais au-delà de ce traitement général, j'ai aussi essayé de glisser dans certains plans des éléments dissonants. Je voudrais prendre deux exemples.

Le premier plan est celui que j'aime le moins dans le film. Il est plat, sans profondeur, pauvre en composition, pauvre en action. En réfléchissant à ce que je pouvais faire pour le rendre potentiellement intéressant ou du moins peut-être davantage, je l'ai recadré de sorte que l'horizon soit faussé : j'ai pivoté légèrement l'image pour que le mur (qui n'est pas droit) soit parallèle au bord du cadre. Le spectateur reçoit deux informations visuelles contradictoires, les piliers nous semblent "débullés", de biais, et pourtant visuellement la ligne qui délimite la jonction du mur et sol est bien droite.



126



Le second exemple correspond au gros plan de Louise qui découvre l'arrière de la camionnette. Les traits de son visage sont d'abord affinés, gommés en leur enlevant du détail puis progressivement, à mesure que la caméra s'avance sur elle, son visage se creuse – comme si elle vieillissait devant nous. Ses yeux gagnent en texture et en détails jusqu'à faire apparaître une petite lueur blanche. Cet effet est selon moi le plus efficace.



J'ai également essayé de changer absolument tout l'environnement autour d'elle sauf son visage que j'ai exclu de l'étalonnage progressif.



Enfin, j'ai aussi essayé le contraire : une désaturation progressive de son visage.



Ces deux derniers effets sont selon moi moins opérants. Trop visibles, trop forts, et à défaut de créer une sensation d'étrangeté, ils nous font croire à une erreur technique, ou du moins, ils nous ramènent à la plasticité de l'image numérique – au risque d'oublier la narration...

Le son

La bande-son

La partie sonore des "Encombrants" repose principalement sur l'équilibre entre le bruit, le silence et le vide. Ces trois éléments très distincts interagissent les uns avec les autres pour créer des sensations de malaise, de tension ou de suspens.

Les bruits se manifestent principalement à travers les sonneries incessantes du téléphone de Paul. À intervalles réguliers, elles viennent l'empêcher de se poser et de profiter de sa mère dont il sait qu'il doit bientôt se séparer.

Les silences apparaissent eux aussi plusieurs fois pendant le court-métrage. Ce sont les fameux "temps" qui ponctuent la scène où Paul et Louise attendent, l'un à côté de l'autre, sans se dire un mot. Ces moments sont remplis de non-dits, d'hésitations et de doutes. Au fur et à mesure, ils permettront de creuser le fossé qui sépare Paul et sa mère. Ce n'est pas qu'ils n'ont plus rien à se dire, c'est juste qu'ils ne savent plus comment se parler.

Si le silence est l'absence de bruit, le vide est l'absence de tout. Dans notre court-métrage, Louise se retrouve confrontée à ce vide synonyme de mort lorsque les portes de la camionnette s'ouvrent devant elle. Pour donner corps à ce vide, nous associons différents effets spéciaux visuels et sonores. D'un point de vue sonore, cela passe par l'utilisation de longs sifflements semblables à ceux du vent parcourant une vaste plaine. Peut-être pouvons-nous aussi ajouter en contraste des nappes sonores profondes et graves, hypnotisantes comme peut l'être l'espace infini.

La bande originale : Superpoze – "A Ballet of Life and Death"-

Les 2/3 du film sont dominés par les éléments ci-dessus. Ce n'est qu'après la disparition de Louise, lorsque Paul se retrouve seul, qu'intervient un nouvel élément : la musique.

Avec mon frère, nous avons passé beaucoup de temps à chercher une musique correspondant au ton très particulier de cette dernière séquence. Paul est soulagé de ne plus devoir s'occuper de sa mère, mais, en même temps, il ne peut s'empêcher d'avoir des remords et de se sentir coupable. Les sentiments sont ambivalents, confus, même lui ne sait pas vraiment ce qu'il ressent. En réalité, il est sidéré et il lui faudra probablement longtemps avant de comprendre ce qu'il vient de se passer.

En faisant des recherches, nous sommes tombés sur la musique idéale : "A Ballet of Life and Death" de Superpoze, le troisième titre de son dernier album, "Nova Cardinale". C'est un morceau instrumental composé de deux parties. La première est dominée par de longues notes de violoncelle suggérant un état de lamentation profond. Ici et là, des sons de cloches apparaissent comme autant de tentatives vaines d'apporter un peu de joie. Ce n'est que dans la deuxième partie, lorsque le violoncelle est remplacé par un piano que la tristesse laisse place à quelque chose de plus doux. La joie est encore loin, mais on ressent déjà une forme de soulagement voire presque d'acceptation. C'est comme si Paul, ayant enfin compris ce qui

venait de se passer, pouvait à présent apprécier sa mère pour tout ce qu'elle lui a donné tout au long de sa vie.

Cette musique est indispensable au court-métrage. Elle permet de passer de la situation cruelle de départ à quelque chose d'émouvant et de presque tragique. Toutes les émotions contenues jusque-là resurgissent et donnent au film une dimension nouvelle, intimiste. Grâce à la musique, chacun ressent en profondeur ce que vit Paul. C'est une ouverture à la fois sur l'intérieur et l'extérieur.

Équipe technique

1	Réalisateur	Pablo Cabel et Hector Cabel	Scénariste / ENS	06 63 11 17 51
2	DoP	Hector Cabel	ENS Louis Lumière	06 65 12 32 92
3	Premier	Jason Boussioux	ENS Louis Lumière	06 47 91 34 76
4	2 nd ass cam	Marie-Claire St-Dizier	Polytechnique	07 81 46 16 43
5	Chef Elec	Ulysse Vernier	ENS Louis Lumière	06 29 20 19 34
6	Elec	Yann Baron	Femis	07 62 19 65 01
7	Chef Machino + VFX	Léo Marché	Polytechnique	06 52 32 02 73
8	Machino	Emile Bradel	ENS Louis Lumière	06 51 37 97 30
9	Assistant réal	Félix Cognard	KINOEYE European	06 27 49 57 10
10	Scripte	Giulia Richard	Paris VIII	06 85 86 35 36
11	Photographe Plateau	Timothée Poirel	BTS image	06 50 50 54 71
12	Maquillage	Romane Graffin	Mua	06 74 58 17 35
13	Ingé son	Guillaume Bensaou	ENS Louis Lumière	07 69 47 06 12
14	Régie	César Candelon	London Film School	06 70 88 76 14
15	Régie 2	Emma Darchen	Sciences po	06 58 69 27 90

Nourrir les animaux

Synopsis

Chargé de nourrir l'animal de compagnie d'un riche propriétaire parti en vacances, Sam au fil des jours s'installe dans la maison comme si c'était la sienne et découvre qu'il n'est pas seul.

Préambule

Avec ce nouveau projet de fiction, je souhaite prendre appui sur mon expérience des *encombrants* et l'ensemble des recherches que j'ai pu faire pour mon mémoire. Je voudrais créer à partir d'un lieu familier (une maison) et d'une activité ordinaire, une sensation d'étrangeté.

Je souhaite jouer sur le cadre : installer les premières minutes une grammaire qu'il s'agit de bousculer progressivement. Les premiers plans seraient fixes, à hauteur regard, en taille pour la plupart, mais progressivement, il y aurait des pertes d'horizon, des tremblements, des anomalies dans l'image même, des changements d'obturation, etc.

Je voudrais profiter de cette fiction pour créer un étalonnage progressif pour changer au fur et à mesure de style d'image. Le film doit être le reflet d'un travail continu de l'image, avec une texture qui évolue à chaque nouvelle journée de l'histoire. Dans l'article *Vers la couleur* de l'AFC, qui est une retranscription d'une discussion entre Caroline Champetier et Martin Roux, ce dernier mentionne trois repères visuels inaliénables de notre perception du réel : la végétation, le ciel et les visages. Une manipulation inhabituelle de leur traitement dans l'image permettrait sans doute de créer un malaise.

Quant à la lumière, comme pour mon exercice fiction de première année, *Appartement 656*, je ne souhaite pas cacher sa présence. Je voudrais faire sentir son artificialité, faire comprendre par elle que nous sommes dans un espace fictionnel travaillé.

Je souhaite jouer des contrastes de lumière et associer de hautes lumières irradiantes à des noirs très profonds. L'extérieur ne doit presque pas exister dans ce film : la lumière pénétrant les fenêtres les surexpose totalement. Je voudrais créer la sensation que le personnage évolue dans une boîte hermétique comme s'il était pris au piège.

L'objectif de cette fiction serait de placer le spectateur dans une ambiguïté qui l'empêche de déterminer avec certitude l'origine de son malaise, alors même qu'il s'amplifie au fur et à mesure du film... lui donner la sensation de regarder une situation familière dont il perd progressivement tous les repères.

L'histoire

J'ai pensé à une histoire qui me permette d'explorer ce que j'ai abordé dans le cœur de ma recherche. Le scénario m'offre la possibilité d'un travail plus physique de l'image, avec des dialogues et un son direct réduits au minimum.

L'histoire est librement inspirée d'une nouvelle de Raymond Carver, "De l'autre côté du palier". Dans cette dernière, les Miller s'occupent de l'appartement de leurs voisins partis en vacances. Les jours passent et ils développent une obsession malsaine pour leur vie intime et privée dans laquelle ils s'insèrent de plus en plus.

L'adaptation que je fais de cette nouvelle simplifie encore davantage la narration pour qu'il n'y ait plus que deux personnages principaux : le héros et le propriétaire de l'appartement qui apparaît brièvement.

Le film est divisé en plusieurs journées qui me permettent d'explorer à chaque fois de nouvelles manières d'incarner l'étrange. À nouveau, il s'agira de jouer du décor, des cadres, de la lumière pour aller vers d'extrêmes stylistiques de plus en plus marquées jusqu'à atteindre une abstraction. Chaque journée me permet d'introduire de nouveaux éléments qui intriguent, de changer le placement des objets dans le décor, de changer totalement notre vision de l'espace... Bref, en quelques mots, de proposer plusieurs manières de créer une étrangeté.

Les premières séquences installent une logique de récit très classique, avec une mise en scène simple et un découpage fluide. Mais peu à peu, la texture, la saturation, les couleurs des murs et des peaux changent. Le découpage se fait moins prévisible – comme si la caméra s'animaient et que le héros était lui-même observé.

L'objectif est de faire sentir ce décalage au spectateur de manière subtile. Le spectateur doit sentir un malaise s'installer progressivement. A la mise en scène, nous prendrons plaisir à jouer avec le spectateur pour multiplier les éléments dissonants (le diable se trouve dans les détails).

La répétition, le hasard, le double, l'illusion

Ces quatre éléments évoqués par Freud dans son étude sur l'inquiétante étrangeté sont explorés dans ce projet de court-métrage.

- La répétition s'incarne à travers la structure même du scénario. Chaque jour est semblable et différent à la fois. À force d'explorer ce microcosme du foyer, les éléments qui le constituent apparaissent de moins en moins anodins. Si le regard s'arrête sur un objet, il ne retrouve pas la familiarité qui caractérisait l'ensemble. Je voudrais m'approcher de la sensation que provoque cette photographie ci-dessous. Il s'agit ici de la pure création d'une intelligence artificielle dont l'objectif est de créer une image familière. Le problème étant que rien de ce qui la compose ne résiste à une explication rationnelle : les visages des photos sont effacés et lorsque les photos ne représentent pas des personnes, elles ne représentent que des formes incohérentes.



- Le hasard surgit à plusieurs moments du récit : du téléphone qui interrompt le protagoniste dans son exploration de la maison au poisson qui meurt le jour suivant la disparition de la femme.
- Quant au concept du double, il est un motif du film. Le héros cherche à superposer à son identité vacillante, une autre qu'il considère plus valorisante. Dans cette maison huppée, il cache son vrai visage derrière le masque d'un riche propriétaire. En mettant ses vêtements, très chics, il fait tout pour être un autre. Ce double de lui-même s'affirme véritablement dans sa rencontre avec sa conquête d'un soir.
- Et enfin, l'illusion se retrouve à plusieurs niveaux du film :
 - D'abord l'illusion est au cœur de la mise en scène et le découpage. Une fois l'exposition terminée, nous croyons avoir une vision globale du décor, mais plus les séquences s'enchaînent, plus nous commençons à en douter. Des éléments du décor bougent sans arrêt à chaque nouvelle journée et les cadres se font plus serrés comme si la vision du protagoniste et du spectateur rétrécissait. Peu à peu, le décor prend une autre forme : il devient flexible, malléable, anormal.
 - Ensuite, l'illusion s'incarne dans le scénario au sein cette dernière séquence onirique dans laquelle le héros se déplace dans un espace du néant. Le film bascule dans un univers différent, à la lisière du fantastique.
 - D'autre part, comme mentionné plus haut, il s'agira de glisser dans la texture même de l'image l'indice du malaise à travers un travail différent des peaux et de la végétation au fil des jours.

Le scénario

INT. MAISON WILSON, REZ-DE-CHAUSSÉE - JOUR 1

Monsieur Wilson, la cinquantaine élégante, ouvre la porte et découvre **Sam** - la trentaine fatiguée, mal rasé et vêtu d'un uniforme aux couleurs d'une société "Animal Service".

SAM

Bonjour monsieur Wilson,
je suis Sam, votre
équipier "Animal
Service"!

MONSIEUR WILSON

Entrez...

Sam se retrouve dans une double pièce dépouillée, style petit loft, aux murs blancs. La première pièce est uniquement meublée d'un énorme fauteuil jaune et d'une table basse placés en face d'une grande télévision. En guise de bibelots, de nombreux fossiles de coquillages. Sur les murs, de tableaux abstraits modernes. Dans un coin, deux énormes valises et un sac de voyage. Monsieur Wilson fait signe à Sam de le suivre.

MONSIEUR WILSON (CONT'D)

C'est la première fois que je
fais appel à vous... Avant je
demandais à un voisin, mais
il est mort.

En suivant Monsieur Wilson, Sam aperçoit un escalier menant à l'étage.

MONSIEUR WILSON (CONT'D)

Pour les plantes, un seul
arrosage dans la semaine
suffira...

Sam acquiesce poliment. Ils arrivent dans la seconde partie de la pièce, qui rassemble cuisine et salle à manger dans un même espace. Aux murs, des photos de Monsieur Wilson posant devant des monuments à travers le monde et des planches anatomiques animales du XIXème siècle représentant des mollusques.

Sam remarque une paire d'enceintes hors de prix, une machine à café sophistiquée, et coin-bar bien achalandé. Une baie vitrée donne sur une petite terrasse.

Monsieur Wilson s'arrête devant un grand bocal dans lequel se trouve un poisson rouge.

MONSIEUR WILSON (CONT'D)

Il y a d'abord le poisson.
Son nom est Kiki.

SAM

Kiki ? Ben bonjour Kiki.

Monsieur Wilson prend une boîte de nourriture pour poissons à côté du bocal.

MONSIEUR WILSON

Deux pincées par jour.

SAM

Kiki, deux pincées par jour.

Monsieur Wilson part vers la cuisine à l'américaine.

MONSIEUR WILSON

Et puis il y a le chat.

Sam aperçoit une grande gamelle vide au bas d'un meuble. Monsieur Wilson ouvre le frigo.

MONSIEUR WILSON (CONT'D)

Il est très exigeant. Nous ne lui donnons que de la viande crue, un mélange spécial.

Monsieur Wilson indique des barquettes en plastique pleines de viande crue, soigneusement alignées dans le frigo.

MONSIEUR WILSON (CONT'D)

Une par jour.

SAM

Il s'appelle comment, le chat ?

MONSIEUR WILSON

Minou.

SAM

(notant sur son portable)
D'accord. Minou, une
ration par jour.
Il est où ?

MONSIEUR WILSON

A l'étage. Il est très
timide, vous ne le verrez
peut-être même pas de la
semaine. Bon. Vous savez
tout...

Monsieur Wilson tend à Sam un porte-clefs où est
accrochée une unique clé.

MONSIEUR WILSON (CONT'D)

Je vous les confie.

SAM

Pas de souci.

Surimpression : **PREMIER JOUR**

INT. MAISON WILSON, REZ-DE-CHAUSSÉE - FIN DE JOURNÉE 2

Bruit de serrure dans la maison plongé dans la
pénombre. La porte s'ouvre sur Sam. Il allume la
lumière et va auprès du bocal.

SAM

Salut, Kiki.

Il prend la boîte de nourriture, verse deux pincées
dans le bocal et repose la boîte.

Puis il passe dans le coin-cuisine, ouvre le frigo et
y prend une barquette de viande qu'il met dans la
gamelle.

SAM (CONT'D)

Minou ? Minou ?

Pas de réponse. Sam hausse les épaules et pose la
gamelle à sa place.

Il retourne à la porte, s'arrête pour regarder autour
de lui, curieux et impressionné par le décor.

Un bip sur son portable. Une notification - un match, d'une nommée Betty ! Content, Sam se met à taper une réponse.
Concentré sur sa conversation, il éteint la lumière et sort.

Surimpression : **DEUXIEME JOUR**

INT. MAISON WILSON, REZ-DE-CHAUSSÉE - JOUR 3

Les daphnies tombent dans l'eau. Kiki a l'air en forme.

Constatant que la gamelle de Minou est vide, Sam la remplit avec une barquette de viande dans le frigo.

Sam se dirige vers la sortie, mais s'arrête en chemin. Il

fixe le coin-bar, qui se compose de plusieurs carafes sans la moindre étiquette.

Après une brève hésitation, Sam vient au bar et ouvre les carafes, les hume et finit par en choisir une...

Il se sert un verre en dosant soigneusement la quantité, et le boit avec délectation.

Un bip sur son portable - un message de Betty. Souriant, il va s'asseoir sur le fauteuil pour lui répondre.

Surimpression : **TROISIEME JOUR**

INT. MAISON WILSON, REZ-DE-CHAUSSÉE - JOUR 4

Rapidement, Sam finit de remplir la gamelle du chat. Puis il va se servir un verre au bar et met de la musique sur la belle enceinte.

En esquissant des mouvements de danse au rythme de la musique, il explore le rez-de-chaussée, examinant les bibelots (notamment une petite statue étrange représentant une déesse primitive) et les photos au mur - Monsieur Wilson devant la grande pyramide, Monsieur Wilson devant les tours jumelles, Monsieur Wilson devant les chutes du Niagara, etc.

Un grand bruit résonne soudain au premier étage - comme une porte violemment claquée. Intrigué, Sam coupe la musique et s'approche de l'escalier.

SAM

Minou ? Minou ?

Sam hésite un instant, puis se décide à monter l'escalier...

INT. MAISON WILSON, PREMIER ETAGE - JOUR 5

Sam arrive à l'étage. Il se retrouve dans un couloir.

MONSIEUR WILSON

Minou ?

Pas de réponse. Curieux, Sam ouvre la première porte qu'il trouve et découvre une chambre entièrement blanche - les murs, les draps, les meubles... tout est blanc. Pas de minou en vue.

Sam referme la porte et en ouvre une autre. Elle donne sur une salle de bain. Pas de chat non plus.

Sam arrive à la dernière porte, tout au bout du couloir. Elle est fermée. Il croit entendre du bruit de l'autre côté. Il colle son oreille à la porte. Il entend comme un souffle de vent.

Intrigué, il essaie à nouveau d'ouvrir, en vain. Son portable sonne - c'est Betty. Pris de court, il hésite un instant, puis décroche.

SAM

Betty ?

Surimpression à l'écran : QUATRIEME JOUR

INT. CHAMBRE WILSON - JOUR 6

Sam, en caleçon, prend des habits de Monsieur Wilson dans une armoire et s'habille avec.

Content de son nouveau look, il se regarde dans le miroir...

INT. MAISON WILSON, REZ-DE CHAUSSÉE - JOUR 7

Sam se place devant la terrasse et fait un selfie avantageux de lui dans les vêtements de Monsieur Wilson, qu'il envoie à Betty.

CUT TO:

Un verre à la main, Sam est assis sur le fauteuil, face à la télévision.

CUT TO:

Plus tard. Un peu ivre, Sam remonte l'escalier...

INT. MAISON WILSON, CHAMBRE - NUIT 8

Sam s'allonge sur le lit et regarde la photo que Betty vient de lui envoyer sur son portable.

Sourire aux lèvres, il ferme les yeux et s'endort...

INT. MAISON WILSON, COULOIR PREMIER ETAGE - NUIT 9

Le couloir vide, plongé dans la pénombre. On entend, derrière la porte fermée, un petit miaulement.

Surimpression CINQUIEME JOUR

INT. MAISON WILSON, CHAMBRE ET REZ-DE-CHAUSSÉE - JOUR 10

Le portable de Sam sonne et le réveille. Hagard, Sam ouvre les yeux et réalise qu'il est en retard pour ses autres boulots d'"Animal Service".

Il se rhabille à toute allure, redescend l'escalier et sort de la maison en trombe... La gamelle du chat est vide.

INT. MAISON WILSON, REZ-DE-CHAUSSÉE - JOUR 11

Après sa journée de travail, Sam revient dans la maison - il n'a pas eu le temps de ranger la veille, le rez-de-chaussée est un peu en désordre.

Il donne à manger aux animaux et range le salon tout en passant un coup de fil...

SAM

... Oui, moi aussi j'ai hâte
de te voir en vrai... (...) Ce
soir, on pourrait aller
boire un verre, ou peut-être
dîner quelque part, enfin si
tu es libre... (...) Ah, ce
serait parfait ! (...)
D'accord, on se retrouve là-
bas, à vingt heures... À tout
l'heure !

INT. MAISON WILSON, SALLE DE BAIN - JOUR 12

Sam sort de la douche, enfile un confortable peignoir
et se regarde dans le miroir. Il se lance dans une
méticuleuse toilette, utilisant les produits de beauté
et le parfum de marque de Monsieur Wilson.

EXT. MAISON WILSON - NUIT 13

Sam arrive au portail en compagnie d'une femme d'une
trentaine d'années, Betty - la fille de la messagerie.
Ils sont tous deux un peu ivres. Ils entrent...

INT. MAISON WILSON, REZ-DE-CHAUSSÉE - NUIT 14

Élégamment vêtu des habits de Monsieur Wilson, Sam
entre, suivi de Betty (la trentaine).

BETTY

Wow, c'est vachement
grand chez toi...

SAM

Tu veux boire quelque chose ?

BETTY

Je veux bien un café.

Curieuse, Betty regarde les photos au mur.

BETTY (CONT'D)

C'est qui, le gars sur les photos ?

SAM

Euh... Mon père.

Sam galère avec la machine à café, dont il ne comprend pas le fonctionnement.

SAM (CONT'D)
Ah zut, j'oubliais, elle est en panne.

Betty regarde les gravures anatomiques de mollusques aux murs.

BETTY
Ils sont chelous tes posters.

Elle remarque le poisson et la gamelle du chat
- vide.

BETTY (CONT'D)
T'as un chat ? J'adore les chats ! Il est où ?

SAM
A l'étage, il est très timide...

BETTY
C'est quoi comme chat ?

SAM
Euh... Un siamois.

Il appuie sur une télécommande et un écran se déploie.

SAM (CONT'D)
Tu veux regarder un film ?

BETTY
Et toi ?

Elle le prend dans ses bras et l'embrasse...

INT. MAISON WILSON, COULOIR PREMIER ETAGE - NUIT 15

Le couloir semble vide, et on y sent cependant une présence...

On s'approche de la porte entrouverte de la chambre. Sur le lit de Monsieur Wilson, Sam et Betty font l'amour...

INT. MAISON MONSIEUR WILSON, CHAMBRE - NUIT 16

Un sourire béat aux lèvres, Sam dort profondément. A côté de lui, la place de Betty est vide.

INT. MAISON WILSON, COULOIR PREMIER ETAGE - NUIT 17

On entend un bruit de chasse d'eau. En tee-shirt, Betty sort de la salle de bain. En s'éclairant avec la lampe de son portable, elle se dirige vers la chambre quand elle entend un miaulement de chaton derrière elle.

Elle s'arrête et se retourne : la porte condamnée au bout du couloir est à présent ouverte sur une pièce obscure, d'où semble provenir un nouveau miaulement.

BETTY

Minou ?

Betty marche en direction de la porte...

Surimpression : **SIXIEME JOUR**

INT. MAISON WILSON, CHAMBRE - JOUR 18

Sam se réveille et s'étonne de ne pas voir Betty, dont les habits ont disparu.

INT. MAISON WILSON, PREMIER ETAGE - JOUR 19

Vêtu d'un simple caleçon, Sam fait le tour de l'étage sans la trouver - la porte au bout du couloir est à nouveau fermée.

Il essaie de l'ouvrir.

SAM

Betty ?

Perplexe, il descend au rez-de-chaussée.

INT. MAISON WILSON, REZ-DE-CHAUSSÉE - JOUR 20

En passant devant le bocal, Sam réalise que le poisson rouge est mort...

SAM

Et merde.

INT. MAISON MONSIEUR WILSON - JOUR 21

La porte de l'appartement s'ouvre sur Sam, en uniforme "Animal Service". Il tient à la main un sac en plastique transparent contenant un autre poisson rouge. Il sort Kiki du bocal, y met le nouveau poisson rouge, puis va jeter Kiki dans les toilettes.

Culpabilisé, il se recueille un instant avant de tirer la chasse d'eau.

CUT TO:

Le rez-de-chaussée est impeccable et parfaitement rangé - Sam a fait le ménage à fond. Assis près de la baie vitrée, il regarde la terrasse d'un air stressé, puis se décide à téléphoner à Betty. Il tombe sur son répondeur.

SAM

Betty, c'est Sam. Bon, je suppose que tu ne veux vraiment pas me parler, mais je voulais que tu saches que... Ben, tu me manques.
Voilà, je ne sais pas trop ce que j'ai fait ou pas fait pour que tu partes comme ça et que tu me ghostes, mais bon. En tout cas ce serait cool que tu me rappelles.

Sam raccroche, pas content de son message. Il rappelle aussitôt, mais cette fois, quelqu'un décroche.

SAM (CONT'D)

Betty ?

Pas de réponse. Dans l'écouteur, par-dessus des parasites, Sam croit entendre un bruit de vent, et une voix qui l'appelle, très loin...

SAM (CONT'D)

Betty ? Tu m'entends ? Betty ?

Sam n'entend plus que le vent qui souffle - le même bruit qu'il a entendu en collant son oreille à la porte du premier étage.

Sam raccroche, inquiet. Il se lève et regarde l'escalier avec appréhension.

Dans le silence de la maison, il entend, venant de l'étage, le bruit d'une porte qui s'ouvre en grinçant.

SAM (CONT'D)
Betty ? C'est toi ?

Sam se décide à monter les marches...

INT. COULOIR PREMIER ETAGE - JOUR 22

Sam arrive dans le couloir et s'immobilise en voyant la porte du fond ouverte sur des ténèbres impénétrables.

Sam s'approche de la porte.

SAM
Betty ?

Pas de réponse - mais Sam entend distinctement le bruit du vent... Comme Betty, il utilise la lampe de son téléphone, qui ménage autour de lui un faible halo de lumière, mais ne parvient pas à éclairer entièrement la pièce.

Il décide d'y entrer et disparaît dans l'obscurité...

INT. SALLE VORTEX - NUIT 23

Sam essaie de se repérer. A quelques mètres devant lui, les ténèbres l'empêchent d'estimer le volume de la pièce où il se trouve. L'air est opaque, épais. Le sol est noir et mat. Sam avance à pas hésitants.

SAM
Betty ? Betty ?

Ses appels résonnent et se perdent dans l'immensité de la pièce. Inquiet, Sam essaie de rebrousser chemin, mais la porte qui se découpe dans le noir semble s'éloigner quand il s'en approche.

Il entend soudain un miaulement et se fige, sentant une présence. Il entend des bruits bizarres - des craquements d'os et des bruits humides de mâchoires qui claquent.

La caméra s'éloigne de lui, révélant qu'il se trouve dans une pièce immense, où il n'est bientôt plus qu'un petit point lumineux.

Un miaulement plus fort que les autres résonne. Sam pousse un cri étouffé. La lumière de son portable s'éteint.

Surimpression : **SEPTIEME JOUR**

INT. MAISON WILSON, REZ-DE-CHAUSSÉE - JOUR 24

Les valises de Monsieur Wilson sont dans l'entrée. La maison est paisible. Le poisson rouge tourne dans son bocal. Musique douce.

Monsieur Wilson se fait un café et le déguste en examinant des objets ramenés de son dernier voyage. Son portable sonne. Il décroche.

NADIA (OFF)

Bonjour monsieur Wilson,
pardon de vous déranger,
c'est Nadia, du service-
client Animal Service,
auriez-vous quelques
secondes pour répondre à une
ou deux questions de
satisfaction ?

MONSIEUR WILSON

Oui.

NADIA (OFF)

Etes-vous satisfait de
l'intervention de notre
agent à votre domicile ?

MONSIEUR WILSON

Oui, j'ai retrouvé mes
animaux en pleine forme, la
clé dans la boîte, la maison
en parfait état, aucun
problème.

NADIA (OFF)

Concernant Sam, le garçon
qui s'est occupé de vous,
vous n'avez rien remarqué de
particulier ?

MONSIEUR WILSON

Non, je ne l'ai vu qu'une
fois, pour la remise des
clés, tout s'est très bien
passé. Il y a un problème ?

NADIA (OFF)

Non, mais nous n'arrivons
plus à le joindre depuis
hier, il ne s'est pas
présenté chez ses clients
aujourd'hui... On ne sait pas
où il est.

MONSIEUR WILSON

En tout cas son scooter est
toujours garé devant chez
moi, cela m'étonnait
d'ailleurs...

NADIA (OFF)

Nous allons le faire
enlever dans la journée,
avec toutes nos excuses.

MONSIEUR WILSON

Oh, ce n'est pas grave...

NADIA (OFF)

Comptez-vous faire appel à
nouveau à nos services ?

MONSIEUR WILSON

Oui, sans doute. Je voyage
souvent. Et il faut bien
nourrir les animaux, n'est-
ce pas ?

FIN

Moodboard



Le premier jour



La découverte du lieu





Un intérieur épuré

Velvet goldmine



Des sculptures

Velvet goldmine



Des meubles designs

Manhunter

Un habilage expressionniste

Soulage



Rothko





Et des éléments inquiétants

Anselm Kiefer



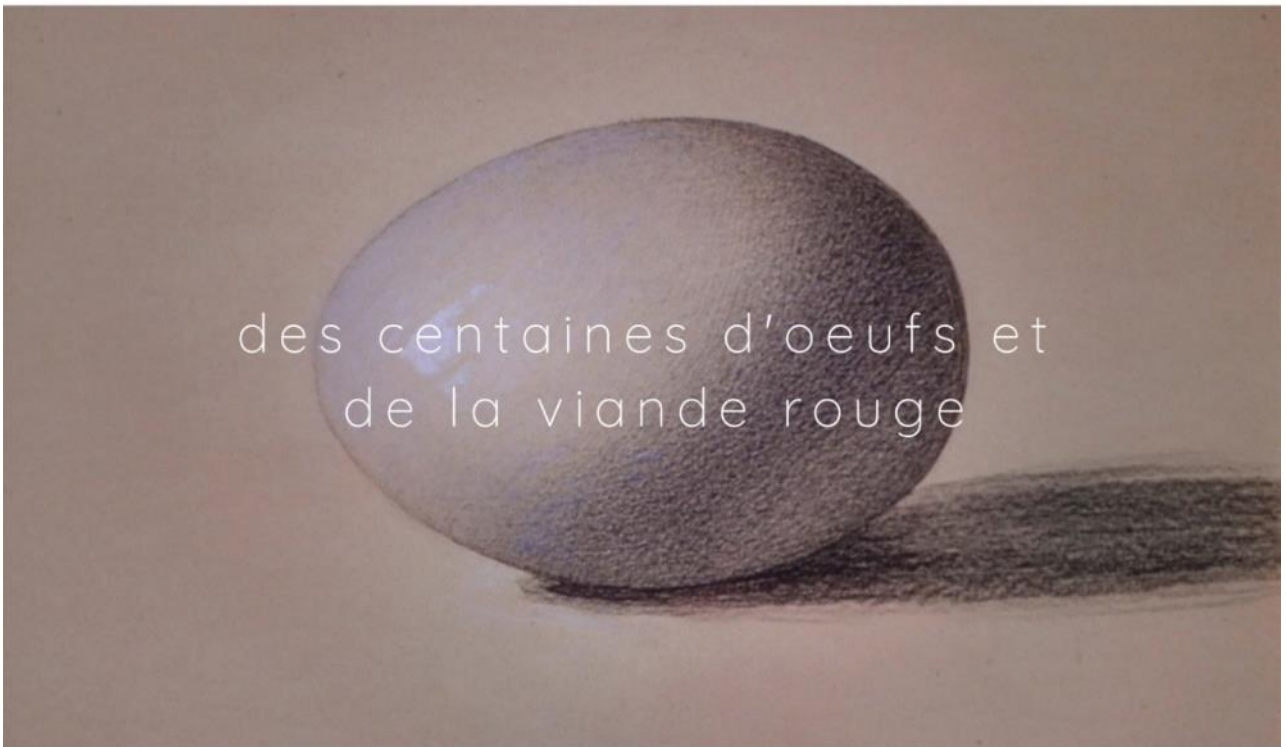
Louise Bourgeois



Robert Gober



Dans le frigo,



des centaines d'oeufs et
de la viande rouge



pour nourrir les chats ?



Un escalier en bois...

Big Fish



...qui grince

Witness



et mène à une porte verrouillée

Molly's game

Dans les interstices

Starred up



Amer

Quelque chose veille



Argento



Amer



L'avant-dernier jour : Sam fait la fête

Amer



Amer



Come true



Le dernier jour : il entre dans la chambre interdite

Under the skin



The Skin

Inspirations du découpage

Pour le premier jour

VIVARIUM (Lorcan Finnegan, 2020)

À la recherche d'une petite maison au calme, Gemma et Tom font la rencontre d'un agent immobilier peu commun qui les amène dans un quartier résidentiel abandonné. Peu à peu, ils se rendent compte du piège : ils ne peuvent plus quitter leur maison et quitter la ville où s'étend la même résidence à perte de vue.

Avant même que le film ne dévoile sa dimension fantastique, le réalisateur installe une atmosphère étrange par les cadres, la longueur des plans et le décor. La séquence de rencontre entre l'agent immobilier et nos deux héros est un exemple que je souhaite suivre pour la première séquence du film.



Cette séquence de rencontre se développe autour d'un découpage classique avec une alternance entre plan large et champs contrechamps plus serrés. Le plan large donne un point de vue en légère plongée sur un espace aseptisé, immaculé au point qu'il nous paraît être (trop) artificiel comme si tout cela relevait d'une mise en scène à peine cachée. Les deux protagonistes évoluent dans cette scène sans savoir qu'ils sont manipulés, entraînés dans un jeu de dupe dont les maîtres sont masqués en agents immobiliers. Le plan rapproché sur l'agent immobilier le fait exister sur la partie inférieure du cadre tandis que les deux héros occupent la partie supérieure, donnant cette impression étrange qu'il est écrasé par les deux protagonistes. Pourtant, l'agent semble être le plus éclairé par ce plafonnier au point qu'il nous donne l'impression d'émettre lui-même de la lumière. Le film dans son ensemble repose sur cette coexistence entre un univers de l'artifice et des protagonistes qui le subissent et le traversent comme un cauchemar.



Inspiration pour les jours suivants :

La gradation de l'étrange

Le Locataire (Roman Polanski, 1976)

Dans *Le Locataire*, comme avec *Rosemary's Baby*, les cadres servent la narration non pas grâce à ce qu'il montre, mais grâce à ce qu'il cache en hors champ. Son chef opérateur Fraser développe cette idée en décrivant l'abondance de surcadrage : "I didn't get it until we were in dailies and I saw everyone leaning in their seats, trying to look around the edge of the door frame to see what was happening." Il importera donc de composer progressivement des images qui jouent avec le hors-champ en le rendant d'autant plus signifiant et intéressant.

Le Locataire de Polanski se fonde sur la paranoïa croissante du héros qui imagine ses voisins le pousser au suicide. Le décor se rétrécit, se renferme et les fissures laissent place à des regards intrusifs.



Kaïro

Ce film fait partie de ceux que nous avons analysés dans le mémoire. Lorsqu'il sort en 2001, c'est une déflagration. Issu de la J-horror, nouveau genre de film d'horreur japonais des années 90 2000, Kaïro se démarque des artifices du cinéma d'attraction hollywoodiens et impose un autre style. Fini les "jumpscars" des productions de la Hammer, le réel devient la matière de l'horreur.

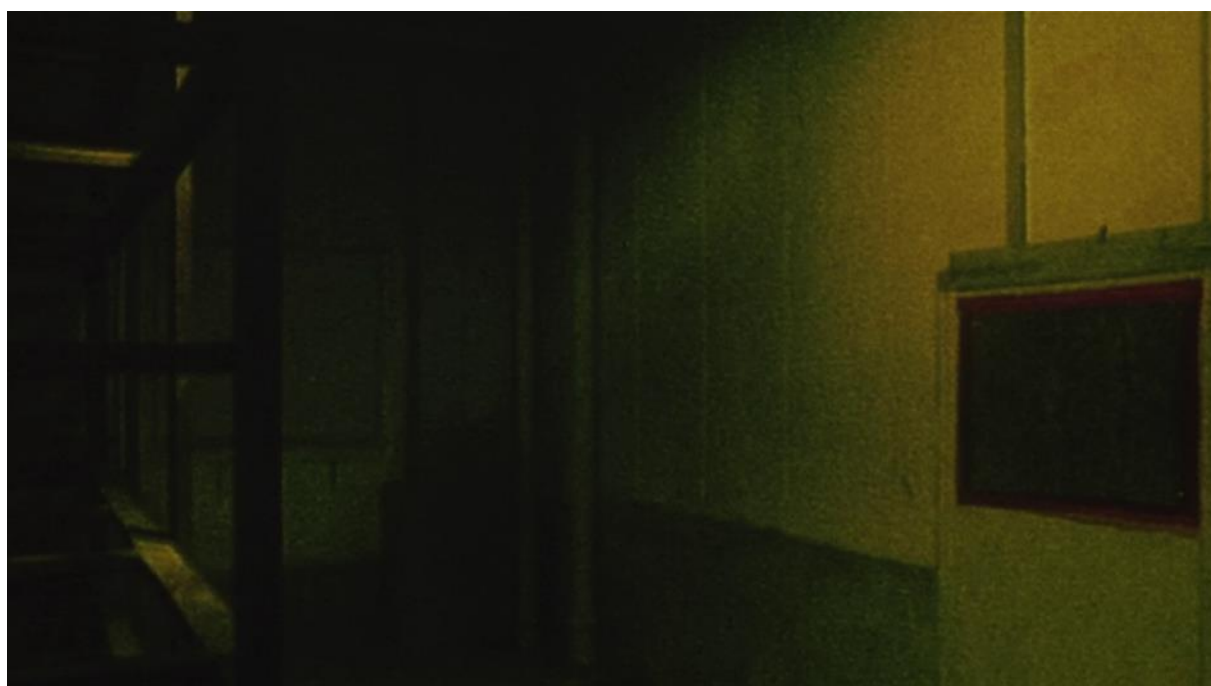
Pour Kaïro, Kurosawa dispose d'un petit budget pour donner vie à son histoire horrifique. Avec son chef opérateur, Jun'ichirô Hayashi (qu'on retrouve également à l'image de *Ring*, 1998), ils prennent le parti pris de faire émerger du réel, un sentiment trouble mêlant incertitude, danger et mort à travers un style naturaliste. Presque jamais dans le film, il n'est montré l'apparence des spectres et autres éléments qu'on devine surnaturels au cours du film. Aussi, les deux collaborateurs se sont appliqués à insérer dans l'image même, l'indice du malaise.

Je souhaite m'inspirer de leur travail sur :

La texture même de l'image.

Dès la première séquence et même la première image, le spectateur s'interroge sur la nature du film qu'il regarde. La texture de l'image pose question : la pellicule a nécessairement subi un développement poussé, car elle fourmille de grain. Or, cela signifie qu'elle a été sous-exposée au tournage, ce qui est surprenant pour une séquence en plein jour. Généralement, le développement poussé est réservé aux séquences avec peu de lumières (de nuit) afin de récupérer du détail dans les noirs au prix d'un grain important. Paradoxalement, ce grain rend l'image moins lisible : pour exister, tout doit traverser une épaisse couche de grain comme si une barrière physique séparait le spectateur du sujet du film – distance qui dérange. Ici, ce choix dans le traitement de l'image impose dès le début une rupture de nos habitudes de spectateur. Notons également l'aspect désaturé de l'image, teintée d'un jaune qui dénature les peaux.

Avec *Nourrir les animaux*, je ne souhaite pas imposer un style aussi radical dès le début, mais construire peu à peu une texture qui s'en rapproche. Au fil des jours qui passent, l'image change d'aspect, le grain se fait plus visible, les couleurs sont de plus en plus saturées et les feuilles des plantes changent de couleur.



Les espaces vides

Dans *Kaïro*, Kurosawa multiplie les plans de "vide". En parallèle d'un espace qui devient de plus en plus lacunaire, les cadres font exister des espaces éclairés, sans aucune présence visible, inhabités, ce qui a pour effet de créer une attente : nous souhaitons que ce manque soit comblée par une action ou justifiée par une explication - mais elle n'arrive jamais.

Pour mon film, le découpage sera traversé de plans dont le cadre ne montre aucune action. Rien ne les justifie et pourtant, ils s'imposeront dans leur longueur. Je pense particulièrement à des plans de la maison, vides et notamment un plan du couloir qui reviendra plusieurs fois. En les insérant au montage entre des plans dont l'intérêt nous paraît évident, ces plans interrogeront le spectateur et je postule que nous croirons qu'il y a là derrière l'apparente insignifiance du cadre, un élément caché, voire une clé d'interprétation de l'histoire.



La répétition de motifs inexplicables

Kaïro insère dans son récit la répétition de motifs : des images dégradées de bureaux et de pièces qui se ressemblent et qui offrent une clé d'interprétation au récit. Dans *Nourrir les animaux*, je voudrais commencer chaque séquence par des inserts d'objets inquiétants présents issus de la décoration de la maison qui donnent l'indice d'un danger.

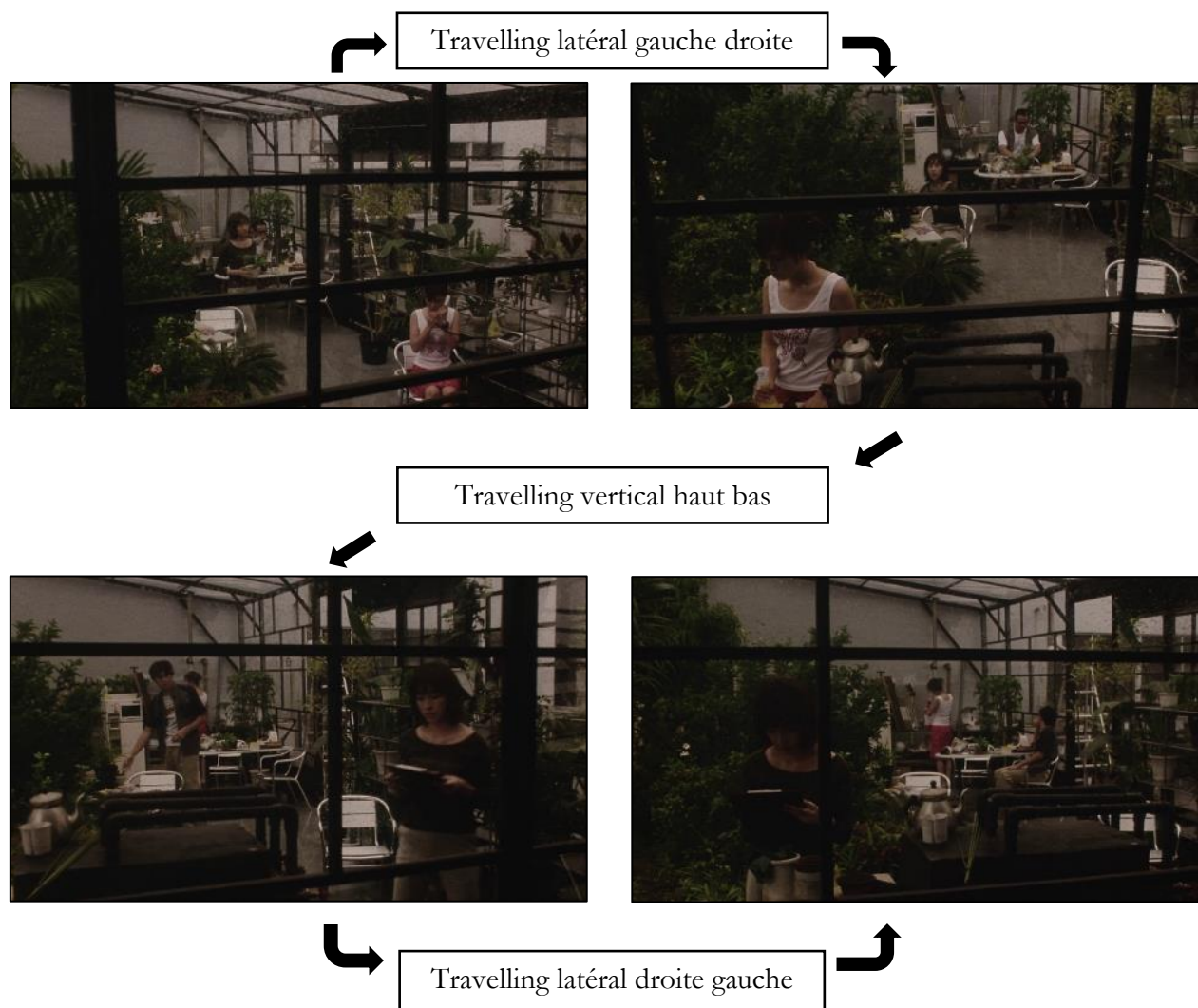
La perte de repères spatiaux par le cadre avec un jeu sur la ligne d'horizon



Kurosawa met également en place une perturbation de la perception de l'espace en jouant avec l'horizon. Nous sommes constamment à la limite de la chute, dans un entre-deux inconfortable et dérangeant.

Des mouvements doux, lents et en décalage de l'action

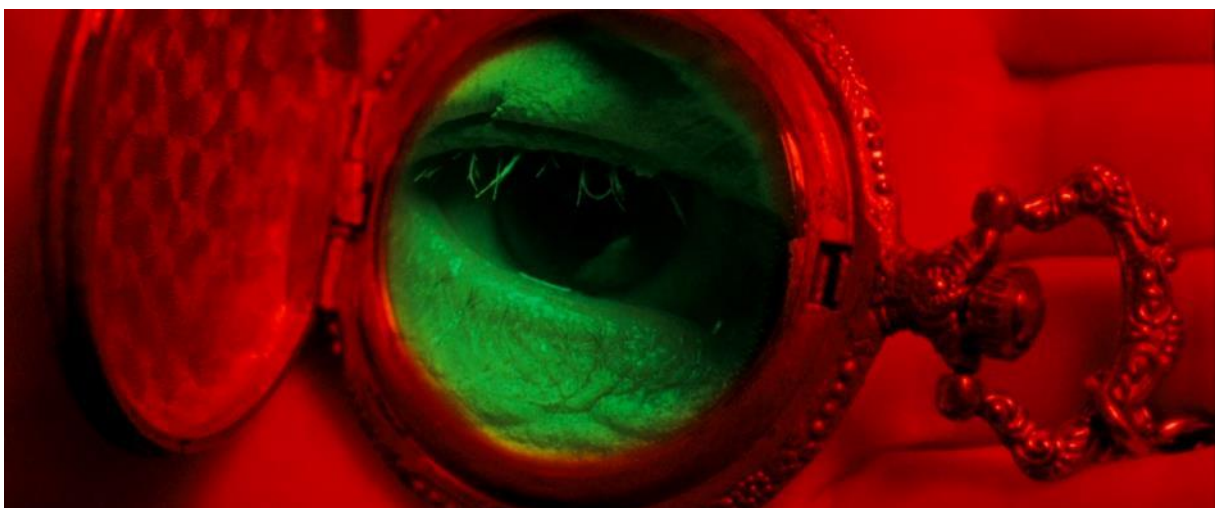
Il double cette perturbation de la représentation de l'espace d'un décalage entre mouvements de la caméra et mouvements des acteurs, ce qui donne l'impression d'un déplacement motivé par une intention inconnue, peut-être celle d'un spectre ?⁹⁷



⁹⁷ Voir le corps du mémoire pour l'analyse complète.

Amer (Bruno Cattet et H el ene Forzani, 2009)

D'Amer, je retiens le montage  pileptique, fait de gros plans qui se t elescopent, s'agencent et nourrissent un r ecit  clat e. Ce film porte le spectateur   ressentir plus qu'  regarder, il fait de l'image un outil synesth esique. L'histoire de mon film va vers une d egradation progressive de l'image et vers une stylisation de plus en plus marqu ee voire une exp erimentation sur le pouvoir des images. Je suis convaincu qu'une des derni eres journ ees qui structure le r ecit pourrait  tre enti erement inspir e de ce film.



LE DERNIER JOUR – L'EFFET SPÉCIAL



L'effet spécial intervient lors de l'avant-dernière séquence lorsque Sam pénètre la pièce de la maison qui était auparavant fermée. Lorsque la porte s'ouvre d'elle-même, nous voyons qu'il n'y a rien derrière – à part une sorte de néant.



Sam explore ensuite cet antichambre du vide. La caméra reste d'abord proche de lui et le cadre est serré. Il tient la lampe torche de son téléphone dans la main et avance à tâtons. Il est éclairé de face par une source inconnue à la couleur saturée. La caméra décrit soudain un arc de cercle autour de lui et débute un lent travelling arrière (grue ou steadicam) qui révèle un immense espace plongé dans le noir.



Les repérages : à la recherche du bon décor

Le scénario repose sur l'idée d'une découverte d'un lieu atypique, avec des objets anciens, souvenirs ou artefacts d'une autre époque, coexistant avec des éléments ultra modernes. Il fallait que ce décor pose question et intrigue.

L'appartement que j'ai visité semblait correspondre à ce que j'imaginai à condition que sa décoration soit un peu retravaillée :

- Il possédait une architecture originale avec plusieurs niveaux, un cabinet de curiosité, un salon / cuisine et un étage avec deux chambres.
- Sa décoration était déjà atypique : une tenue de samuraï d'origine japonaise, un cabinet entièrement saturé d'objets inexplicables (araignées, papillons, photos d'époque)

Mais je ne l'ai pas choisi pour trois raisons :

- Les murs blancs ne permettent pas de contrôler efficacement la lumière ou en tout cas, d'en maîtriser la direction. Par ailleurs, la grande baie vitrée qui s'étend jusqu'au toit était la promesse de problèmes de raccords au montage qu'il aurait été difficile de gérer.
- Il était trop petit. Même en utilisant des petites focales, il aurait été difficile de faire croire à un espace qui respire.
- Il n'était pas disponible assez longtemps.

Je me suis rapidement décidé à tourner dans la maison de mes parents, dont il aurait été possible de refaire entièrement la décoration. Chaque pièce aurait été travaillée avec une palette de couleur différente.

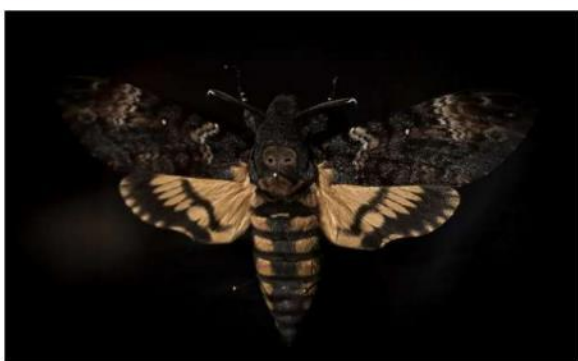
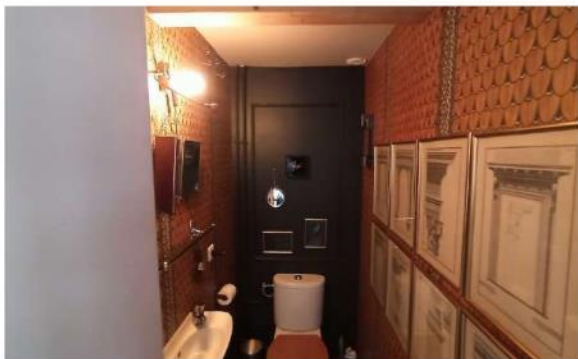
- Le salon aurait été presque entièrement vidé, avec de nouveaux tableaux abstraits sur les murs ; sur les planches en bois qui entourent la pièce, des dizaines de bibelots anciens évoquant l'Égypte, la Côte d'Ivoire (à travers des masques et des statues attisés), mais aussi l'Asie (avec fresque chinoise). Les dominantes auraient été un mélange de bleu acier avec des nuances de blancs et de gris.
- La salle à manger aurait été complètement chargée par de la végétation, avec en son centre le bocal du poisson rouge. Une pièce aux dominantes vertes donc.
- Dans la chambre, du papier peint à motifs vert forêt aurait recouvert les murs pour créer une sensation d'enfermement.
- Le couloir aurait été laissé tel quel, vide et donnant sur la porte de la pièce interdite.



L'APPARTEMENT

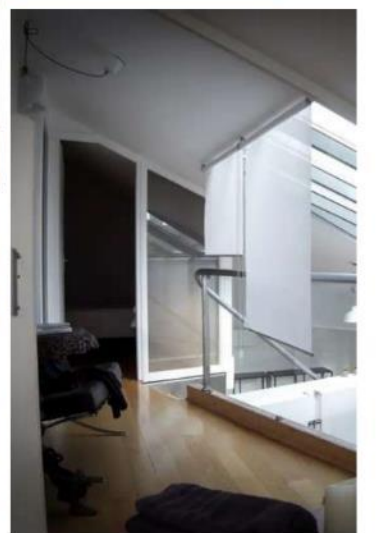
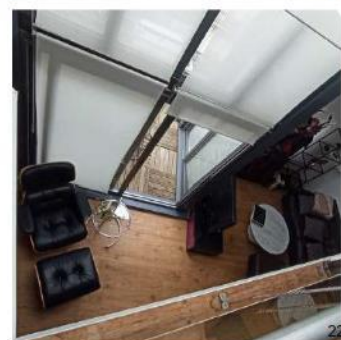
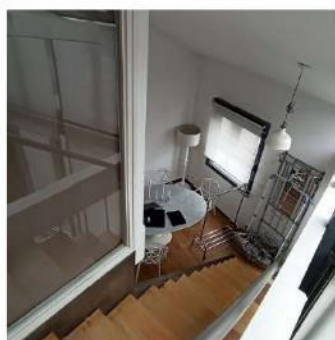
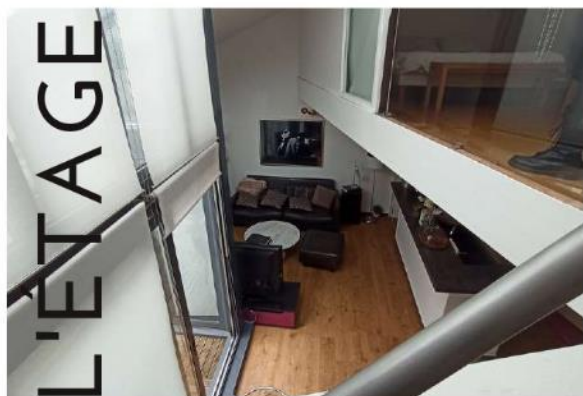
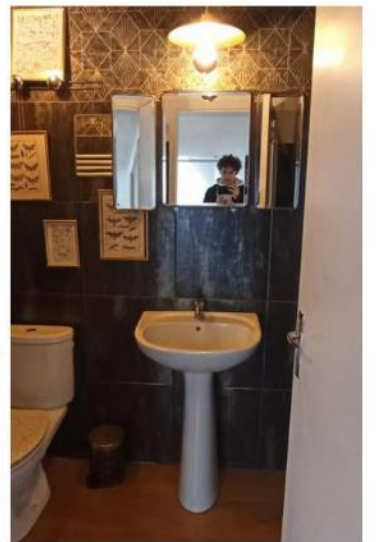


LE SALON





Deux chambres et une sdb



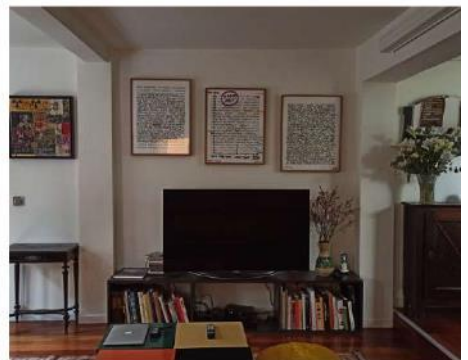
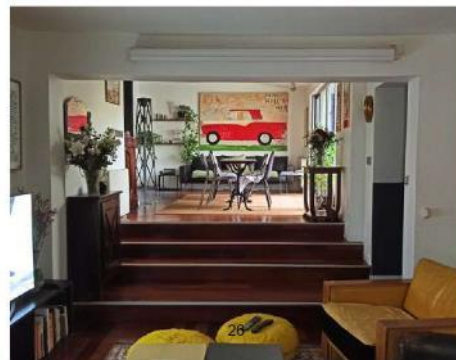
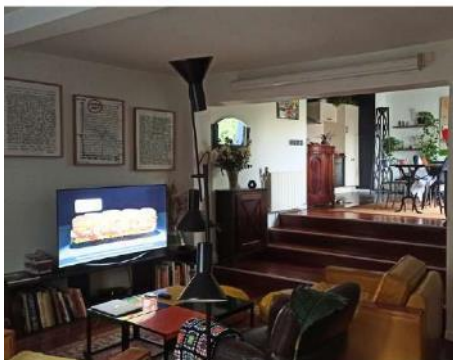
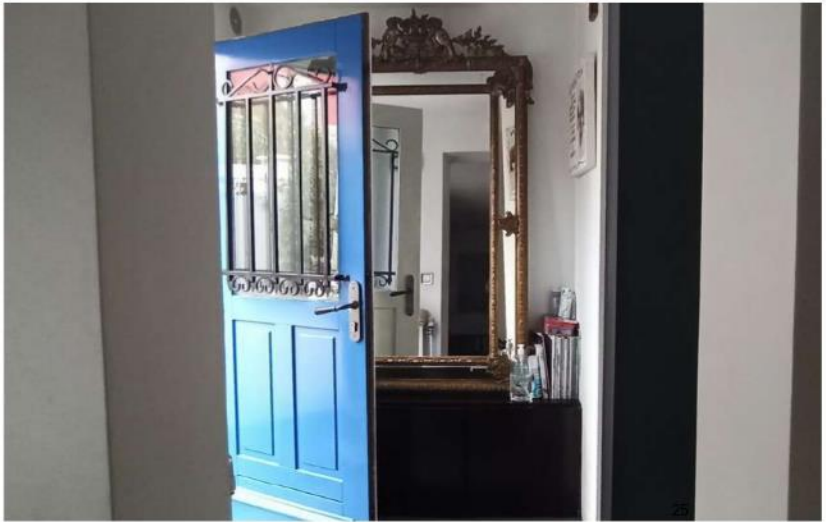
L'ÉTAGE

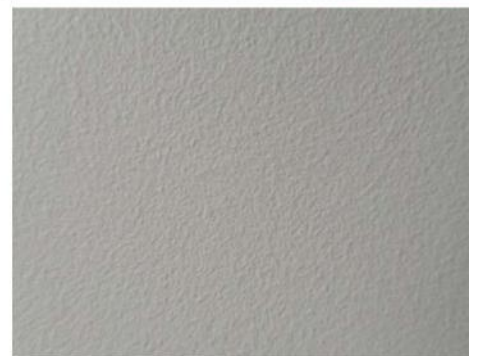
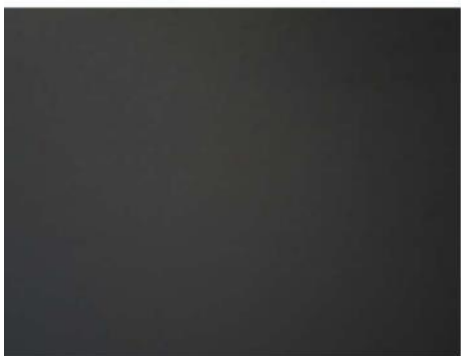
LA MAISON



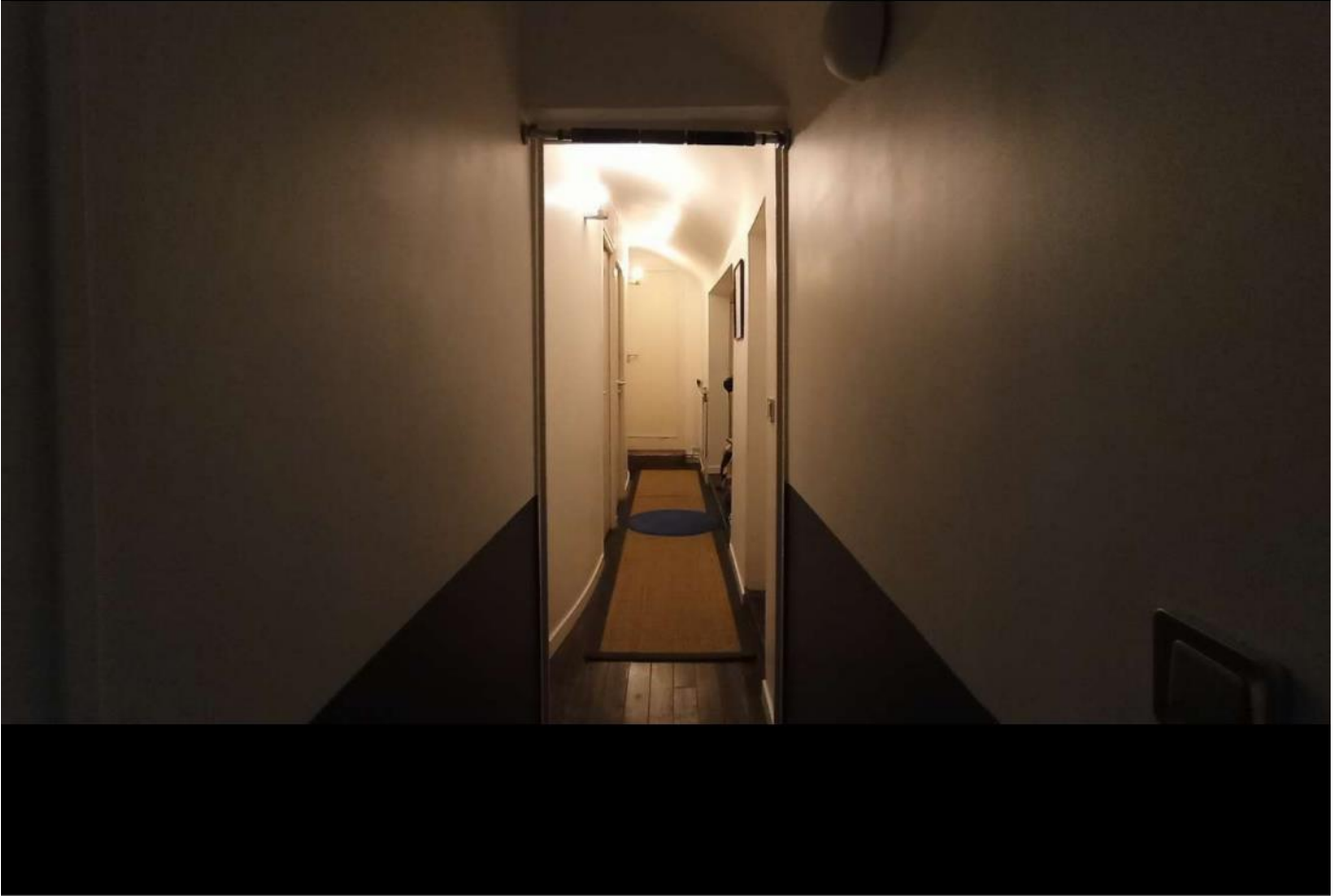
L'ENTRÉE



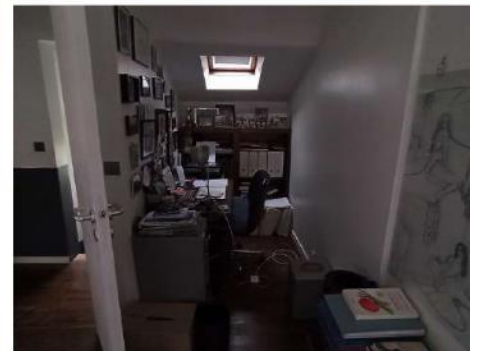
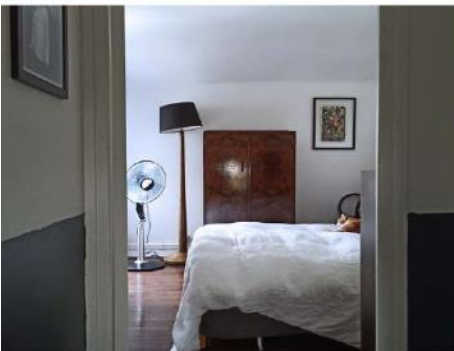




Le couloir de l'étage

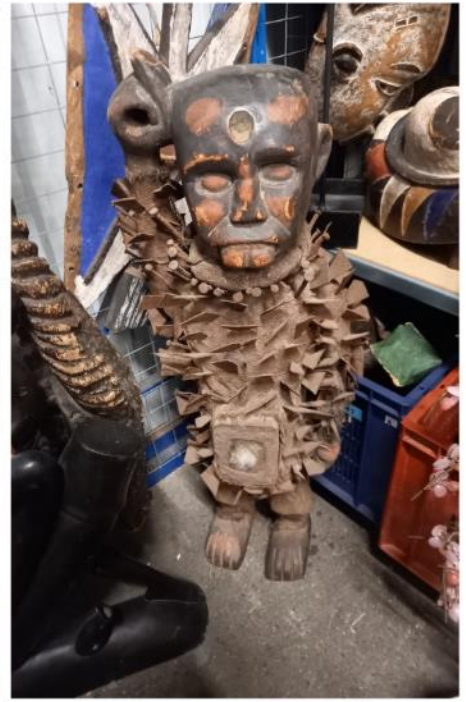


UNE GRANDE CHAMBRE



UNE SDB



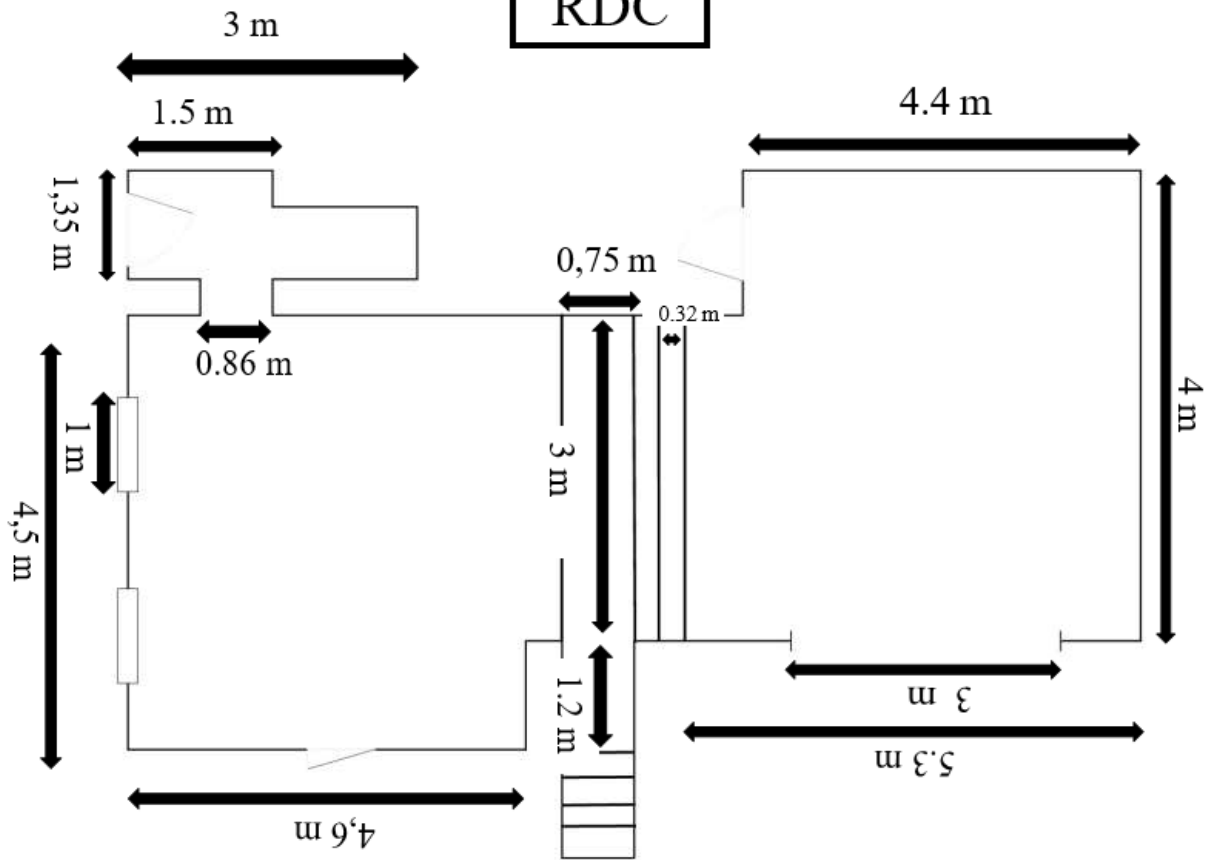


Cette page est un extrait des éléments de décoration loués aux 2 ailleurs, situé à Bry-Sur-Marne, à côté des studios.

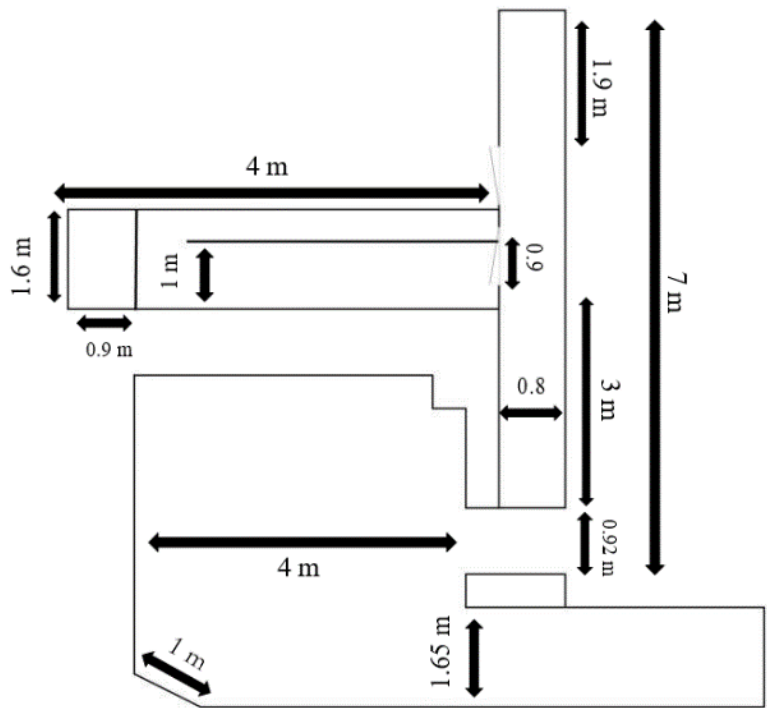


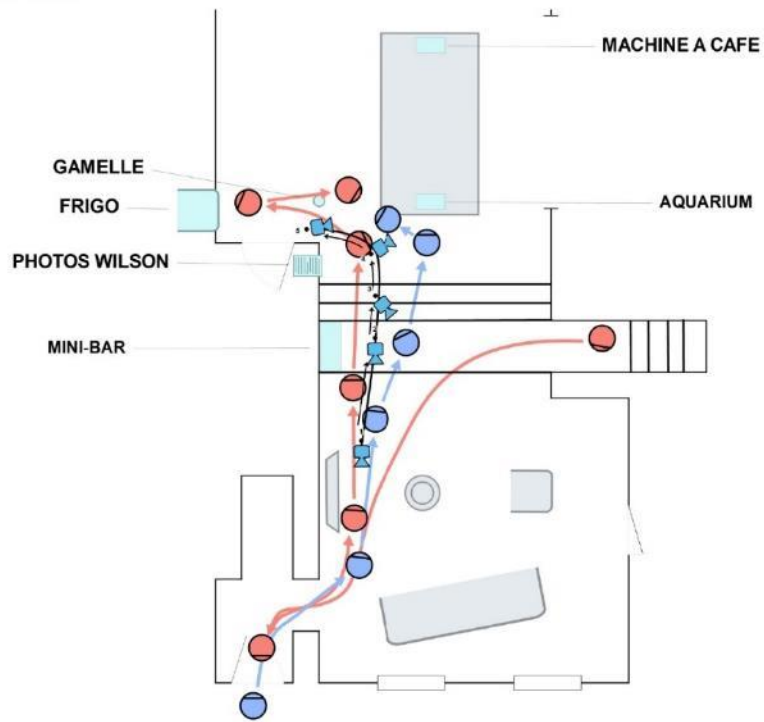
Les plans au sol

RDC

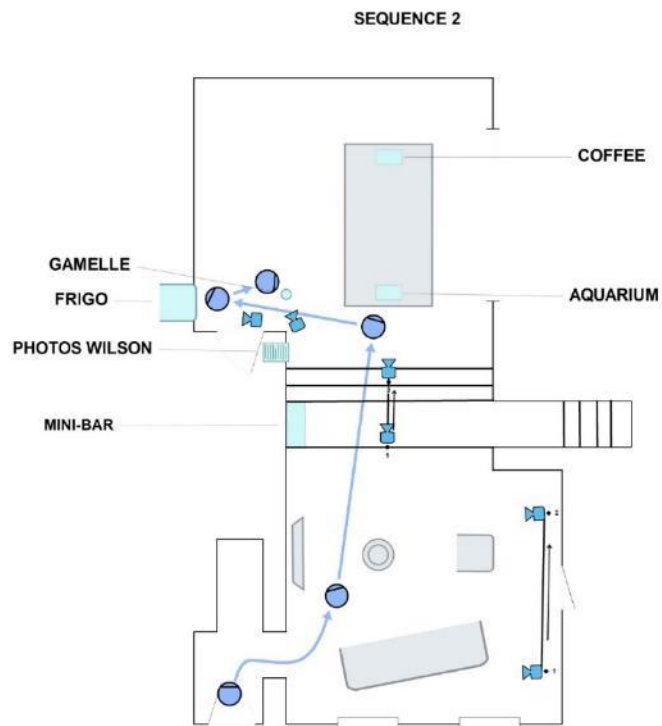


P R E M I E R E T A G E





Mon Apr 10 2023 01:02:57 AM

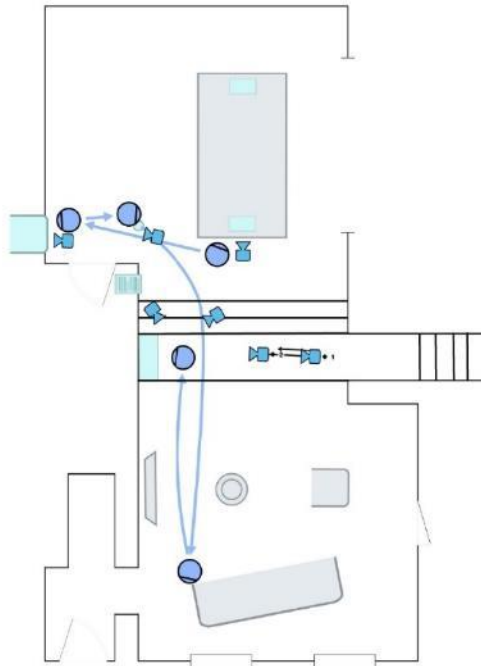


Mon Apr 10 2023 01:01:21 AM

N°plan	Valeur de plan	Action	Mouvement	Focale	Angle	Durée	REMARQUE
Séquence 1							
1	Plan séquence Commence en PP sur Sam puis sur Wilson	Sam se prépare à entre avant que Monsieur Wilson lui ouvre. Ce dernier arrive et lui présente la maison	Steadicam	24	Début neutre, légère contreplongée sur Wilson	1min	Commence à l'intérieur de l'entrée
2	Plan séquence Reste sur Sam	Sam se prépare à entre avant que Monsieur Wilson lui ouvre. Ce dernier arrive et lui présente la maison	Steadicam	24	Début neutre, légère plongée sur Sam	1min	Commence devant la porte
3	GP - insert	KIKI Aquarium	Fixe	32	.	< 5s	
4	GP - insert	Viande du frigo	Fixe	40	.	< 5s	
5	GP - insert	Remise des clés	Fixe	40	.	< 5s	
Séquence 2							
1	GP - insert TITRE	Un coquillage	fixe	50	.	< 5s	
2	PL Salon	Sam entre et se dirige vers la salle à manger, traverse le champ et repart de la maison	Travelling latéral slider	15	.	5s	
3	PL salle à manger	Sam nourrit le poisson	Travelling avant slider	15	.	5s	
4	GP - insert	Sam ouvre le frigo et sort de la viande	fixe	50		< 5s	
5	GP - insert	Gamelle qui reçoit la viande	fixe	50	plongée	< 5s	

Scene: Séq 3

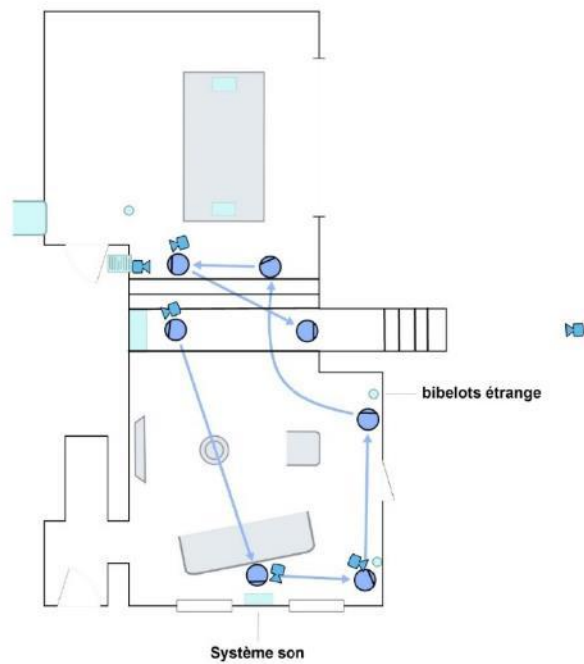
SEQUENCE 3



Mon Apr 10 2023 01:01:55 AM

Scene: Séq 4

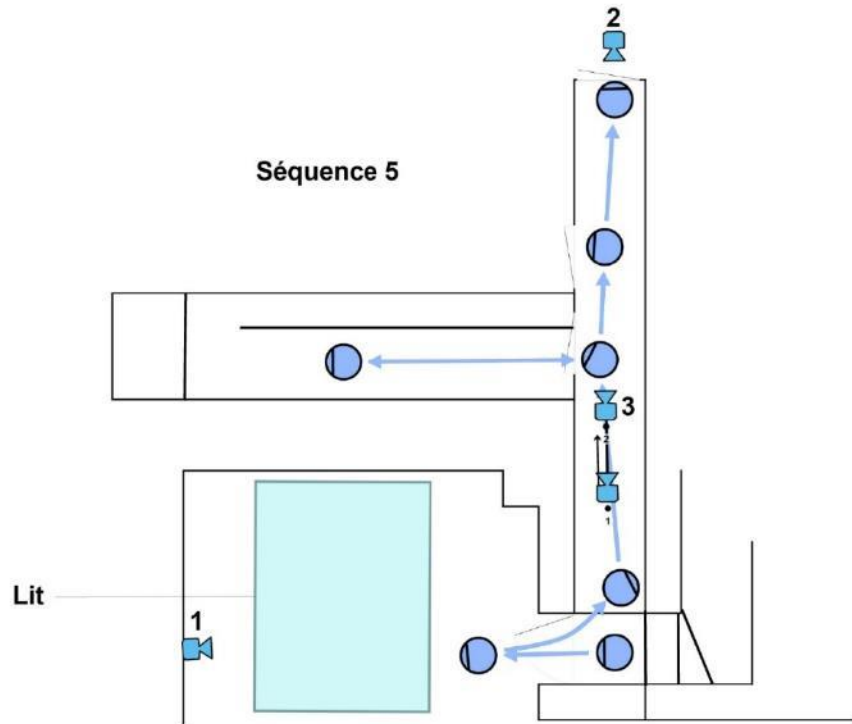
SEQUENCE 4



Mon Apr 10 2023 01:02:03 AM

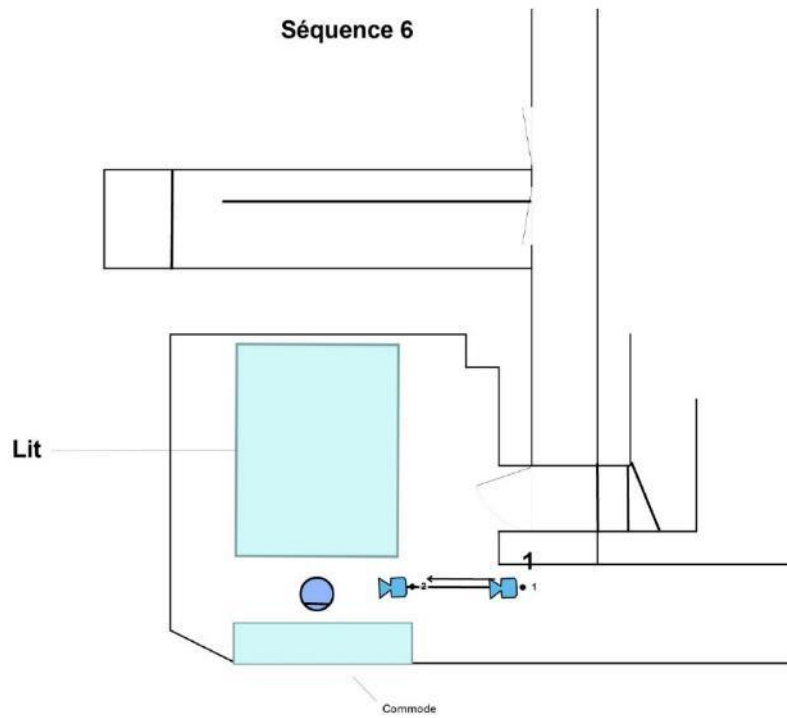
N°plan	Valeur de plan	Action	Mouvement	Focale	Angle	Durée	REMARQUE
Séquence 3							
1	GP - insert TITRE	Un sphinx	fixe	50	.	< 5s	
2	TGP - insert	Le poisson mange avec gourmandise	fixe	50	.	< 5s	
3	TGP - insert	Sam ouvre le frigo et sort de la viande	fixe	50	.	< 5s	
4	TGP - insert	Gamelle qui reçoit la viande	fixe	50	plongée	< 5s	
5	PL Minibar	Sam traverse le champ, regarde le minibar, sort du champ puis revient pour se servir un verre	Travelling avant slider	24	neutre	10s	
6	PP Sam	Sam regarde les bouteilles d'alcool, hésite, se sert un verre et le boit	Fixe	32	contreplongée		
7	Insert bouteilles	Sam se sert un verre et le boit	Fixe	32	plongée		
Séquence 4							
1	GP - insert TITRE à trouver	La peinture abstraite	Fixe	50	neutre	< 5s	
2	TGP bouteilles	Sam se sert un verre avec des glaçons	Fixe	50	neutre	< 5s	
3	TGP console musique	Sam allume une console de musique	Fixe	80	neutre	< 5s	
4	TGP enceinte musique	-	Fixe	80	neutre	< 5s	
5	PT Sam salon	Sam danse et touche à plein de bibelots.	travelling latéral	32		10s	
6	PT Sam salle à manger Pt de vue objet	Sam s'approche des photos de wilson, les regarde et soudain un bruit. Il sort du champ et éteint la musique	Fixe	32			
7	P objets Wilson	Les photos de wilson	Fixe - zoom numérique	50			
8	PM	Sam monte les escaliers	Fixe	15	contreplongée - débullé		

Scene: Séq 5



Mon Apr 10 2023 12:41:41 PM

Scene: Séq 6

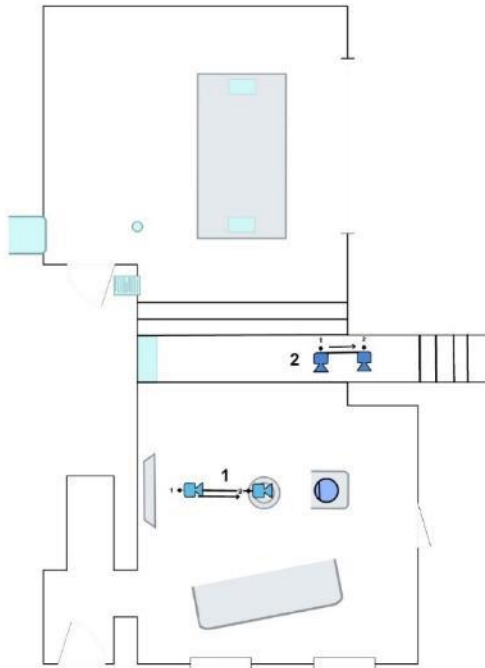


Mon Apr 10 2023 12:38:57 PM

N°plan	Valeur de plan	Action	Mouvement	Focale	Angle	Durée	REMARQUE
Séquence 5							
1	PM Sam	Sam entre dans la chambre	Fixe	24	forte plongée	Le plus haut possible	
2	PM --> PP	Sam sort de la chambre et ouvre toutes les portes jusqu'à arriver proche de la caméra et de la porte au fond du couloir. Il n'arrive pas à l'ouvrir et soudain, il reçoit un appel	Fixe	24			
3	PM	Sam est au fond du couloir. Il n'arrive pas à l'ouvrir et soudain, il reçoit un appel	travelling avant - slider	32			
Séquence 6							
1	GP - insert TITRE à trouver	Les dents de requins					
2	PP Profil	Sam prend des habits dans un tiroir et s'habille avec	Fixe				

Scene: Séq 7

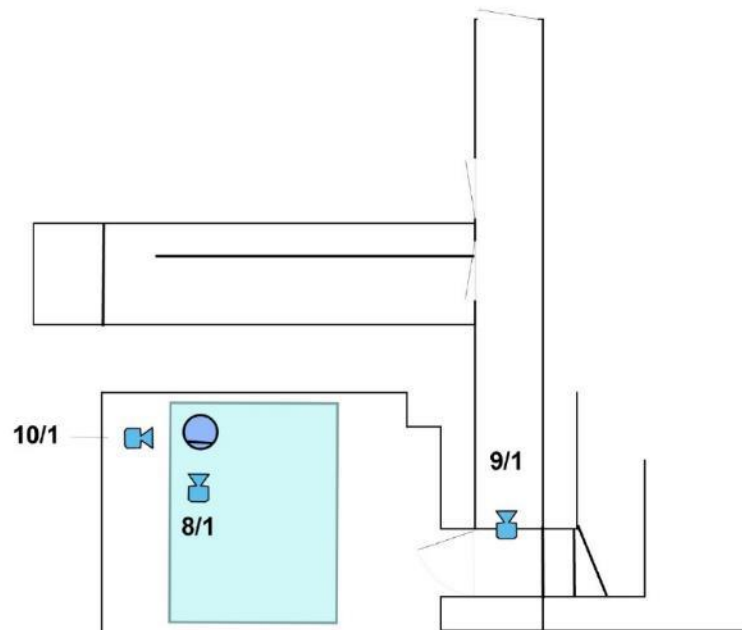
Séquence 7



Mon Apr 10 2023 12:11:31 PM

Scene: Séq 8, 9 et 10

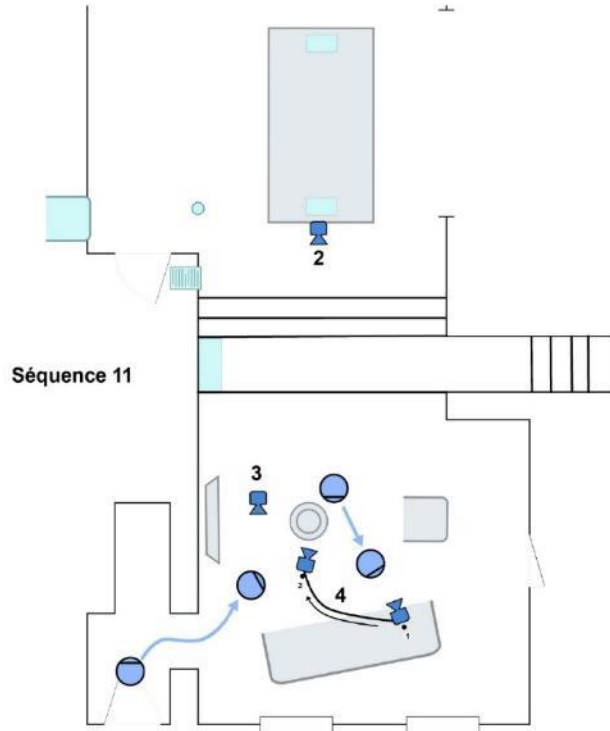
Séquence 8, 9 et 10



Mon Apr 10 2023 12:10:39 PM

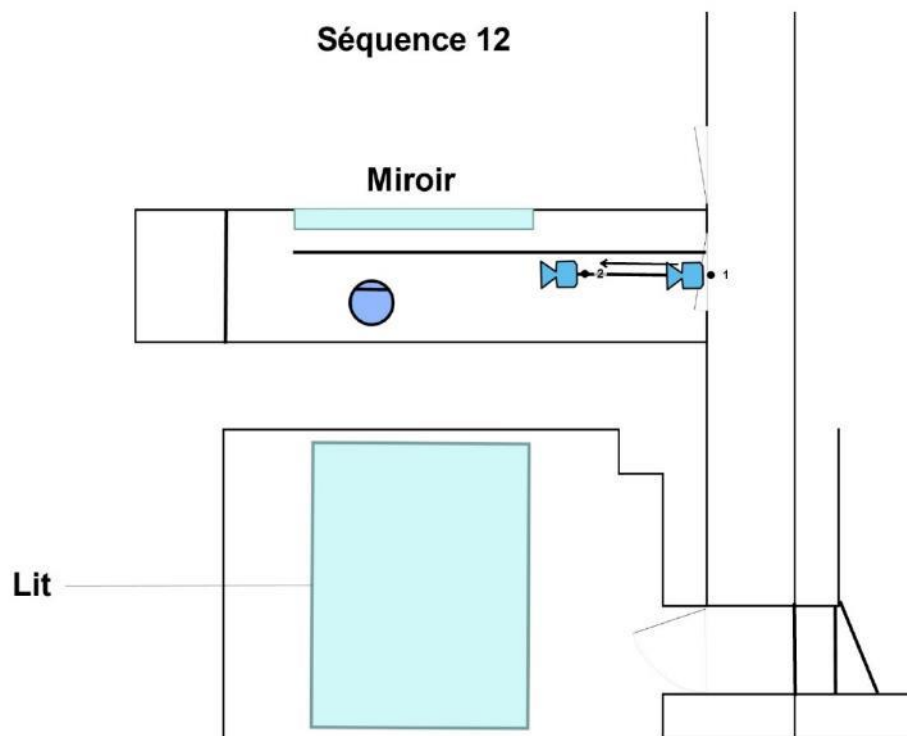
N°plan	Valeur de plan	Action	Mouvement	Focale	Angle	Durée	REMARQUE
Séquence 7							
1	PM face à Sam	Sam regarde la télé avec les habits de Wilson et mange un repas qu'il s'est cuisiné.	Fixe	32			
2	PL depuis le bas des escaliers	Sam se lève de son fauteuil et monte les escaliers	Travelling latéral	32			
Séquence 8							
1	PL	Travelling avant vers la porte au bout du couloir	Fixe	32			
Séquence 9							
1	Gp	Sam regarde son téléphone et sourit	Fixe	50	pt de vue zénital		
Séquence 10							
1	GP	Sam se réveille en sursaut.	Fixe				
2	TGP Insert	Gamelle vide	Fixe				

Scene: séq 11



Mon Apr 10 2023 12:42:10 PM

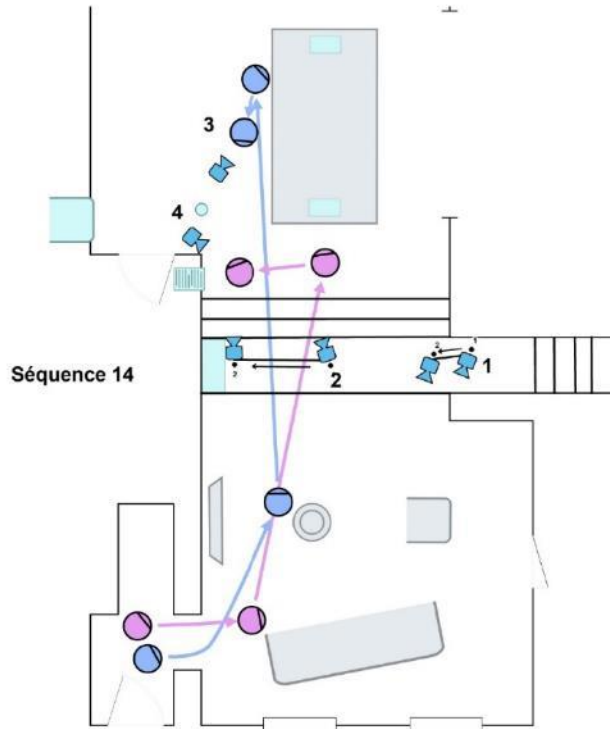
Scene: séq 12



Mon Apr 10 2023 12:45:18 PM

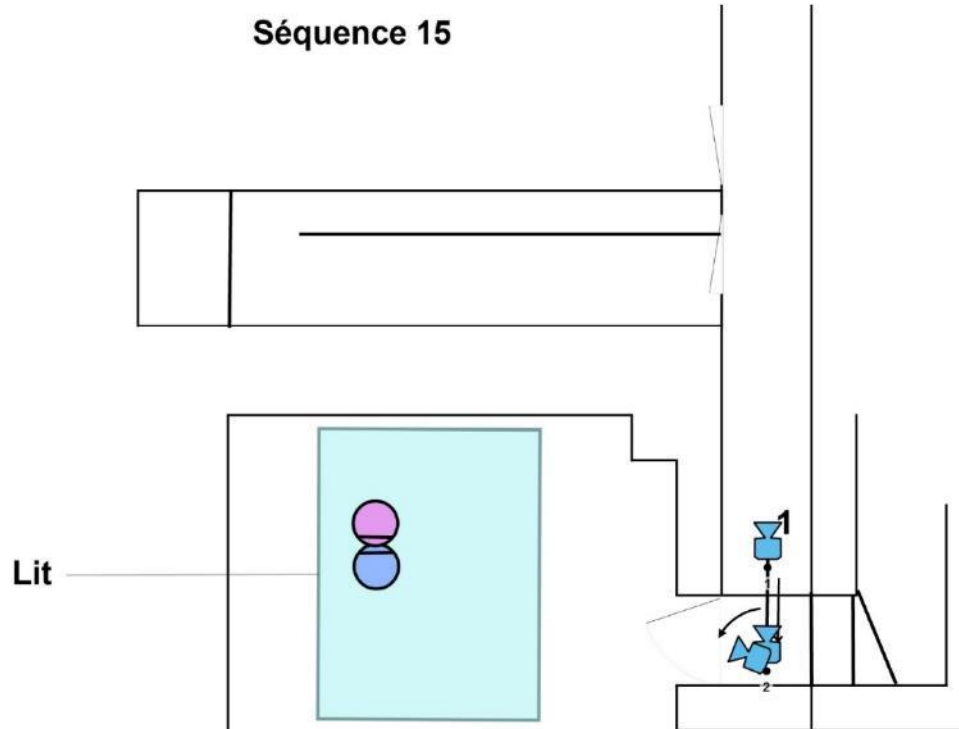
N°plan	Valeur de plan	Action	Mouvement	Focale	Angle	Durée	REMARQUE
Séquence 11							
1	GP - insert TITRE à trouver	l'assiette sale et araignée ?	Fixe	50			
2	PM	Salon et salle à manger en désordre lorsque Sam entre	Fixe	24			
3	Gp	Sam soupire	Fixe	50			Raccord dans l'axe 2-3
4	PP Sam	Sam nettoie la salle à manger, répond à Betty et donne à manger aux animaux	épaule	32			
Séquence 12							
1	PM	Sam sort de la douche à l'aise, et s'approprie tous les produits de beauté de la pièce	travelling latéral	15			

Scene: séq 14



Mon Apr 10 2023 12:43:36 PM

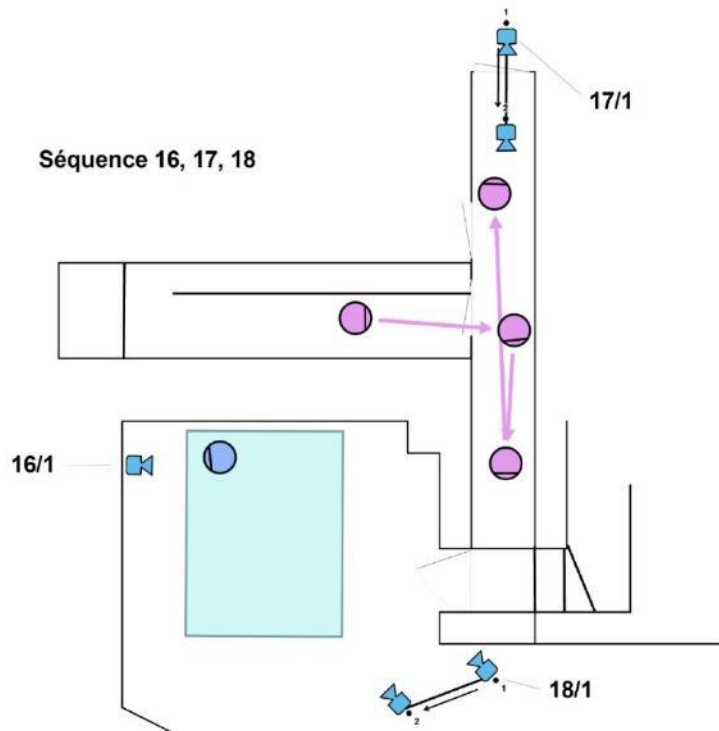
Scene: séq 15



Mon Apr 10 2023 12:39:31 PM

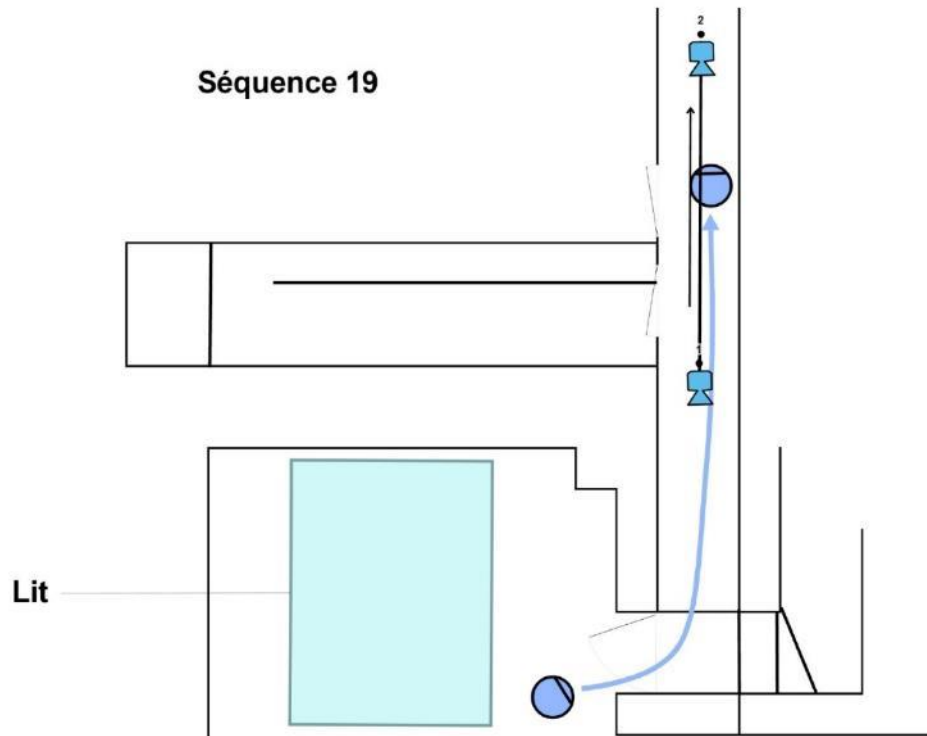
N°plan	Valeur de plan	Action	Mouvement	Focale	Angle	Durée	REMARQUE
Séquence 14							
1	PM salon	Betty et Sam rentre dans la maison, éméchés	travelling latéral depuis le bas de l'escalier	24			
2	PM salle à manger, Betty au premier plan de dos et Sam dans la profondeur de champ	Sam prépare le café tandis que Betty s'arrête sur les photos sur le mur	travelling latéral suivi mouvement Betty	24			
3	PT Sam et machine à café	Sam galère avec la machine à café		32			
4	PT Betty	Betty . "et toi?"		32			
Séquence 15							
1	PM couloir puis chambre	Le couloir vide puis la chambre	travelling arrière et pano	32			

Scene: Séq 16, 17, 18



Mon Apr 10 2023 01:00:56 AM

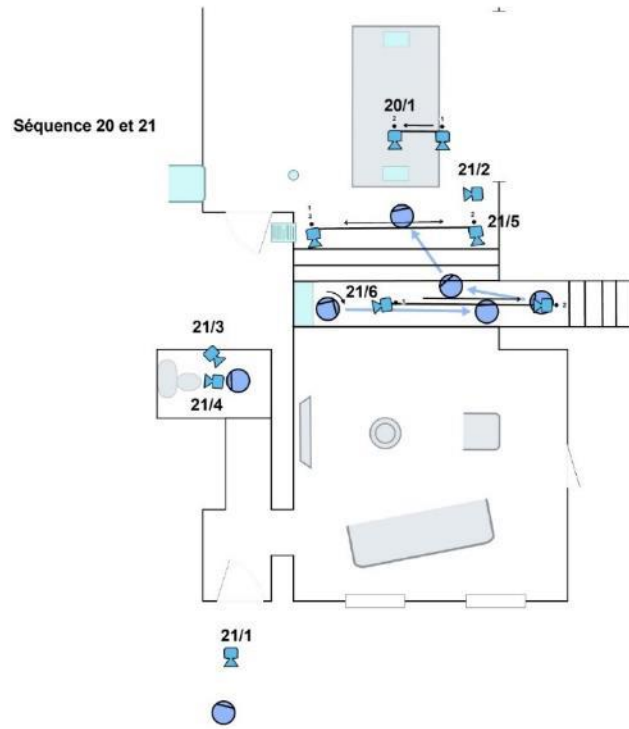
Scene: Séq 19



Mon Apr 10 2023 12:17:57 PM

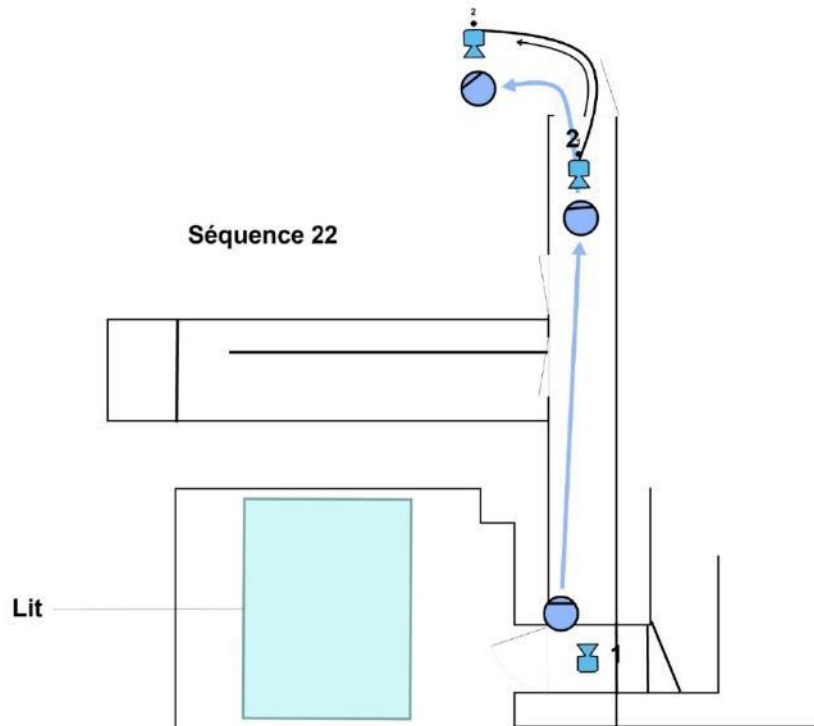
N°plan	Valeur de plan	Action	Mouvement	Focale	Angle	Durée	REMARQUE
Séquence 16							
1	Gp Sam	Sam dort	Fixe	50			
Séquence 17							
1	PM couloir	La porte de la pièce interdite s'ouvre d'elle-même. Betty sort de la salle de bain puis entend un miaulement qui vient de la pièce interdite. Elle s'approche	fixe				
Séquence 18							
1	GP - insert TITRE à trouver	Plantes devenue rouges	Fixe	50			
2	PM	Sam se réveille et ne voit pas Betty	travelling avant slider				
Séquence 19							
1	PT Sam de face	Sam traverse le couloir et appelle Betty	travelling arrière chariot	24			

Scene: Séq 20, 21



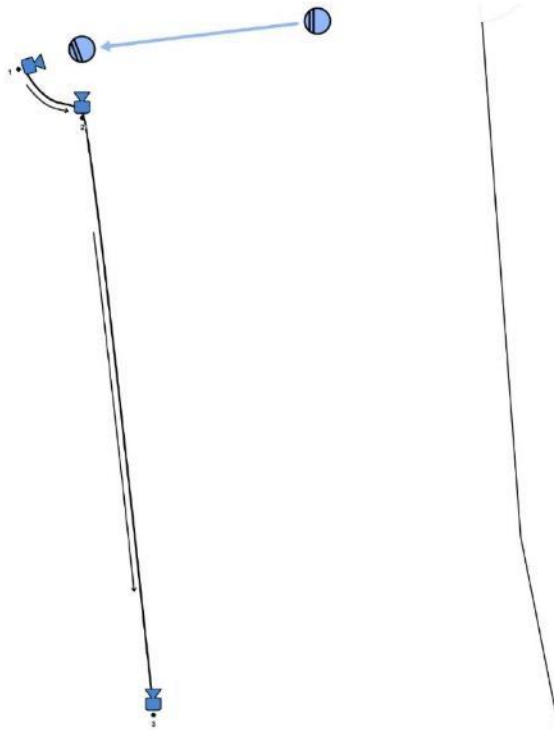
Mon Apr 10 2023 01:23:49 AM

Scene: Séq 22



Mon Apr 10 2023 01:01:38 AM

Scene: Séq 23



Mon Apr 10 2023 01:01:46 AM

N°plan	Valeur de plan	Action	Mouvement	Focale	Angle	Durée	REMARQUE
Séquence 20							
1	PM --> GP Poisson mort	Sam se rend compte de la mort du poisson rouge	travelling latéral	32			
Séquence 21							
1	GP poisson vivant dans un sac en plastique	Sam tient un nouveau poisson dans la main	Fixe	50			
2	GP Poisson mort remplacé par le nouveau poisson		Fixe	50			
3	PP Sam	Sam rend hommage à Kiki	Fixe	32			
4	GP poisson mort dans les toilettes	Gp kiki dans les toilettes	Fixe	50			
5	PT Salon Sam	Sam réfléchit à appeler Betty, le fait puis regrette aussitôt. Soudain, un bruit de porte de grince	Travelling latéral	24			
6	GP Sam	Sam est au pieds de l'escalier. Il cherche à trouver la source du bruit qu'il vient d'entendre.	travelling arrière	32			
Séquence 22							
1	PM couloir	Sam est dans le couloir. Il regarde la porte entrouverte	travelling arrière	32	le plus haut		
2	PP Sam 3/4 face	Sam avance et pénètre la pièce	Epaule	50	Hauteur regard		
Séquence 23							
1	PP Sam face puis la caméra dessine un arc de cercle autour de Sam et débute un lent travelling arrière qui révèle une salle immense	Sam explore la pièce étrange et immense de la maison	travelling arrière - Stead ou elemack	50			

Demande matériel

Titre du Film :

Cadre du film : ExF - ExDoc - Fiction - PPM - Essais - Ateliers - Hors Coursus - Autre :

Projet tourné en : 25 ips

Caméra : Sony Venice

Monture : PL

Ratio : 16/9

Résolution : 4k 17/9
bits linéaire

Codec : XOCN ST

Échantillonnage : RAW 16

Estimation d'heures de rushes / jour : 1h10 min
GO // TOTAL : 2.5 TO

Estimation data / jour : 450

Nombre et capacité de cartes nécessaires : 2x 512go

Nombre et capacité de disques navettes nécessaires : 1

Tour RAID : -

Fonction	Nom et prénom	Ecole	Numéro
Réal et DOP	Hector Cabel	ENS LL	06 65 12 32 92
Cadre	Jason Boussioux	ENS LL	06 47 91 34 76
Premier AC	Timothée Poirel	BTS	06 50 50 54 71
Seconde	Margaux Audouin	ENS LL	06 65 16 64 91
Steadycam			
Cheffe élec	Marianne Renaud	ENS LL	06 22 71 82 71
Elec	Yann Baron	FEMIS	07 62 19 65 01
Elec	Emile Bradel	ENS LL	06 51 37 97 30
Cheffe déco	Elisa et Margot		06 37 22 53 18
Chef Machino			
Ingé son	Liu	ENS LL	06 59 18 81 22

LISTE CAMERA :

Matériel	Quantité		Retour
Sony Venice (viewfinder, bridge plate, siding plate) avec module AXS R7	1		
Housse de pluie	1		
Zoom EZ 15-40mm et 30-90mm	1		
Lecteur de cartes AXS	1		
Carte AXS 512 GO	2		
Crosse épaule / poignées shape			
Batteries Vlock + chargeur double voie	4		
Bebob Cube 1200wh avec chargeur et câble xlr 4	1		
Tiges longues 15mm	2		
Tiges courtes 15mm	2		
Poignées (pour caméra portée) – sur tiges de 15mm avec crosse épaule	2		
Follow focus manuel FF5	1		
Cmotion follow HF (utilisé pour les plans en mouvement)	1		
Mattebox sur tiges 4x5,6 et CLIP ON	1		
Dos 114	1		
Starlite+ mini bras magique + alimentation lemo 2 to Dtap	1		
Série Glimmer glass			
Hollywood blackmagic 1/4	1		
Série Black pro mist	1		
Valise opérateur			
Spotmètre			
Cellule			
Thermocolorimètre C 7000			
Assistant caméra			
Décamètre rigide	1		
Gaffer de couleur	1		
Permacel	1		
Clap + feutre	1		
Dust off	1		
Papier bleu	1		
Ordinateur de Backup	1		
5 multi	1		
Retour monitoring			
Moniteur 25" avec accroche pieds de 1000	1		
Touret BNC	1		
BNC 10m	2		
BNC 3m	2		
BNC < 1m	2		

LISTE LUMIÈRE :

Matériel	Quantité	Location	Retour
Aputure 300D mark II	1		
SL1 switch	1		
Astera + blue box	1		
HMi 1.2kw	2		
Joker Bug 400w (avec chimera)	2		
Joker bug 200w	2		
Fresnel 1kw	2		
Fresnel 300w	3		
Console DMX			
Découpe 2kw	1		
Minette	4		
Toile de spie silent grid full 8x8	1		
Cadre 8x8	1		
Déport 1m	2		
windup	2		
Mateboom	1		
Pieds u126	6		
Pieds 1000	6		
Autopole	2		
Rain protect	X		
Poly 2x1m	2		
Poly réfléchissant argenté et or	1		
Porte poly	2		
Pied baby	2		
Rotules simples	12		
Bras magiques	3		
Clamp	6		
Cyclone longue	3		
Cyclone court	2		
Cadre de diffusion 100cm 251	1		
Cadre de diffusion 100cm 250	2		
Cadre de diffusion 100cm 216	2		
Floppy	2		
Taps	X		
Kit Drapeaux S M et L	X		
Borniol 2x3m	3		
Pinces stanley	10		
Gélatines CTO, CTB, Minus green, Plus green, diffusion, Deep Amber.			
Tonneau de protons (15)	1		

Liste Machinerie

Matériel	Quantité	N°ensll	Retour
Tête fluide 120 Miller	1		
+ UNE AUTRE Tête 120 en plus pour slider	1		
Pied 120 + triangle + 2 manches + 2 contremanches	1		
Base 120 + bazooka	1		
Déport coupole 120	1		
Chariot travelling petit avec boogies	1		
Rail 2m	4		
Rail 1cm	4		
Rail 50 cm	2		
Slider	Location		
Set de cubes machino	X		
Cales sifflet			
Sangles	10		
Caperlans	4		
Gueuses	12		
Bâches	X		