



ENS Louis-Lumière

La Cité du Cinéma – 20 rue Ampère BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis

Tél. 33 (0) 1 84 67 00 01

www.ens-louis-lumiere.fr

Mémoire de master

Spécialité cinéma, promotion 2019-2022

Soutenance juin 2022

La course-poursuite à pied : une figure
cinématographique symbolique à l'image de
son époque

Loïc Matos

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée : FUIITE

Directrice de mémoire : Giusy Pisano

Directeur externe : Julien Poupard



ENS Louis-Lumière

La Cité du Cinéma – 20 rue Ampère BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis

Tél. 33 (0) 1 84 67 00 01

www.ens-louis-lumiere.fr

Mémoire de master

Spécialité cinéma, promotion 2019-2022

Soutenance juin 2022

La course-poursuite à pied : une figure
cinématographique symbolique à l'image de
son époque

Loïc Matos

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée : FUIITE

Directrice de mémoire : Giusy Pisano

Directeur externe : Julien Poupard

REMERCIEMENTS

Tout d'abord un grand merci à Giusy Pisano pour son accompagnement sans faille, dès le début, durant l'élaboration de ce mémoire

Je remercie chaleureusement Julien Poupard pour sa disponibilité, ses réponses à mes questions et ses conseils

Pour leur aide dans la partie pratique je remercie :

Thibault Ribéreau-Gayon d'ARRI France

Gilles Ginestet de Fujifilm France

Anaïs Kieffert et Olivier Quennesson de Next Shot

Patrick de Ranter de The Steadimakers

Julia Chahbazian, Pierre Chevrin, Véronique Lorin, Laurent Stehlin et Marie-Pierre Izard pour l'accompagnement à l'école

Les deux acteurs Ronan Vernon et Lou Dieterlen pour leur dévotion physique

Tous les membres de l'équipe technique qui m'ont accompagné tout au long du projet

Charles Chabert pour ses retours affûtés sur le montage

Mon coréalisateur, Clément Coliaux, avec qui on s'est serré les coudes tout du long de la préparation et réalisation de la partie pratique

Ma mère Anne Matos pour ses relectures et ses conseils

RÉSUMÉ

Selon Georges Sadoul, la poursuite aurait fait naître le style cinématographique, et devrait durer aussi longtemps que le cinéma. Nous chercherons, dans ce mémoire, à voir si cette figure a en effet toujours accompagné le cinéma et si elle a continué, comme à ses débuts, à en renouveler la forme. Comment, par l'évolution des moyens techniques, elle aurait fait évoluer les rapports personnage-filmeur et corps-image. De par sa densité et sa nécessité à convoquer tous les outils cinématographiques pour rendre compte de ses enjeux, que sont la géographie, la vitesse, la physicalité, et le temps, j'étudierai cette forme comme étant le reflet symbolique des énergies du monde occidental au moment de la réalisation des films.

Liste des mots clefs :

Course, poursuite, vitesse, énergie, physicalité, machinerie, pas, respiration, figure, travelling, caméra portée, zoom, effets spéciaux.

ABSTRACT

According to Georges Sadoul, the stylistic device of the chase scene is at the origin of cinematographic structure and dynamics and will prevail as long as cinema itself.

The aim of this dissertation is to investigate whether the chase scene has indeed always accompanied cinema and whether this device has continued to evolve as at the outset; to examine in what way it has induced the relationship between the character and the cameraman and between the body and the image to expand; and to question how, through its density and necessity to summon all the cinematographic tools in order to account for what is at stake: geography, speed, physicality and time, the chase scene can be seen as a symbolic reflection of the energy of the western world at the time of production of the films in question.

Keywords:

Chase, foot chase, speed, energy, physicality, engineering, steps, breath, stylistic device, tracking shot, hand-held camera, zoom, special effects.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	7
Partie I : Une histoire de la course-poursuite à pied	10
Chapitre 1 : Les premiers pas (1895-1930)	11
Chapitre 2 : La formalisation et l'expressionnisme (1920-1950)	18
Chapitre 3 : Nouvelles narrations, nouveaux outils, nouvelles formes (1950-1970)	24
Partie II : La course-poursuite contemporaine	30
Chapitre 1 : La poursuite technologique	31
Chapitre 2 : L'énergie contemporaine	38
Partie III : La mise en pratique d'une course-poursuite : FUIITE	43
Chapitre 1 : La préparation : le choix des lieux	44
Chapitre 2 : Le tournage entre énergie collective et physicalité	49
Chapitre 3 : La post-production : maîtriser la vitesse	58
Conclusion	62
Filmographie	66
Bibliographie	67
Tables des illustrations	69
Dossier PPM	70

INTRODUCTION

Selon Georges Sadoul, la poursuite aurait fait naître le style cinématographique, dont « la vogue de la poursuite n'est pas encore épuisée ... elle durera vraisemblablement autant que le cinéma, tel que nous le concevons après un demi-siècle de son histoire »¹. Il est, en effet, notoire que cette figure a contribué largement à l'évolution du langage cinématographique, pour plusieurs raisons. Pour pouvoir faire courir des personnages et les suivre, il a fallu faire sortir la caméra des studios, permettant ainsi de se libérer de la théâtralité. Même dans les vues des frères Lumière en extérieur comme *L'arroseur arrosé* (1895), la caméra fixe oblige les acteurs à jouer pour elle : la poursuite est minimisée et les acteurs doivent revenir au centre du cadre.

Mais quand les acteurs se sont mis à courir, il a fallu que la *caméra les suive*. Désormais, c'est la caméra qui se déplace pour les acteurs. Et en se déplaçant et pour suivre au moins deux actions (celles du poursuivant et celles du poursuivi), le cadre doit être pensé, ainsi que l'alternance des plans. André Gaudreault avance même l'hypothèse que la poursuite engendrant les premières formes du montage a conduit au récit filmique², car le montage « s'immisce entre les images pour les présenter, les ordonner, les commenter »³. Une recherche plus récente parvient à la conclusion que « La poursuite est une figure qui accompagne le cinéma depuis ses débuts jusqu'à en devenir, presque, la forme archétypale. Elle a constitué le principal mode de linéarisation des formes courtes du cinéma des premiers temps et reste un mode habituel de structuration des grands récits. Présence et absence de poursuites, existence sous des formes apparentées telles que la filature ou la déambulation, sont des éléments de caractérisation des films particulièrement intéressants »⁴. La course-poursuite est donc une figure à la base -même du cinéma, d'où l'intérêt de l'étudier à travers ce mémoire.

¹ SADOUL Georges, *Histoire Générale du cinéma*, Paris, Denoël, 1973 : tome 2, Les pionniers du cinéma 1897-1909, p. 157 et 243

² GAUDREULT, André, *Du littéraire au filmique*, Système du récit, Méridiens Klincksieck, 1988.

³ François ALBERA, André GAUDREULT, « Apparition, disparition et escamotage du bonimenteur », dirigé par PISANO Giusy et POZNER Valérie, *Le muet à la parole Cinéma et performance à l'aube du XXème siècle*, Paris, AFRHC, 2005, p. 169

⁴ Voir ; MARCEL, Philippe, *La poursuite au cinéma : pérennité d'une forme esthétique*, Thèse dirigée par Giuseppina Pisano, Discipline : Etudes cinématographiques et audiovisuelles, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, Arts et médias, soutenue le 26 juin 2009

La filmographie est de facto impressionnante puisque dès le début du 20e siècle la poursuite est au centre des films de l'école de Brighton et devient rapidement un genre à part entière : les Chase Films. Dans ces films, la poursuite prend place dans les scènes de conflit, des moments narratifs forts.

Mais, si la poursuite sous ses diverses variantes (à pied, à cheval, en voiture...) est la figure d'excellence des genres tels que le Western, le policier ou le film d'espionnage, elle apparaît également dans des genres aussi variés que la comédie et les films d'avant-garde. Car ce sont aussi les métaphores qu'elle incarne qui sont exploitées par les cinéastes : la quête de soi ou la fuite de soi, où les personnages cherchent à devenir, ou à ne pas devenir, la poursuite du bonheur, la quête existentielle... La poursuite est symbolique, voire anthropologique. C'est la première représentation humaine que l'on retrouve sur Terre, sous forme de peintures rupestres d'hommes poursuivant des animaux. Et la forme persiste toujours, car notre vie - même est une poursuite. Il y a donc des poursuites abstraites, métaphoriques, et des poursuites concrètes : les déplacements humains. Ainsi, sa mise en scène varie également en fonction du statut donné à la poursuite, comme dans les films de René Clair où elle est un prétexte pour expérimenter des nouvelles formes (*La Tour* (1928), *Paris qui dort* (1924), mais aussi *Le Million* (1931)) ou encore dans le cinéma néoréaliste italien. L'enjeu ce n'est pas le décor, mais l'homme.

Je me concentrerai sur des courses-poursuites entre personnes à pied, donc entre deux personnes ou groupes de personnes en train de courir et étant conscientes d'être dans un conflit, sans qu'aucun ne soit dans des véhicules. Les moments les plus importants pour les personnages sont ceux où ils doivent faire des choix, parce que c'est à ces moments que chacun réagit différemment.

Les scènes d'action sont parfaites pour cela, et les courses poursuites encore plus étant donné qu'elles gravitent autour de comment deux personnages traversent un même espace, chacun à sa façon. Et selon les choix que chaque personnage fait, il gagne ou perd de la distance par rapport à son adversaire : chaque obstacle devient une façon de caractériser un personnage. Pour faire évoluer la narration et l'esthétique des films, on a fait évoluer la mise en scène et les moyens techniques permettant d'imaginer de nouveaux cadres, grâce à des outils comme la caméra portée du *Conformiste* (Bernardo Bertolucci, 1970), le steady-cam de *Shining* (Stanley Kubrick, 1980), ou le drone des *Misérables* (Ladj Ly, 2019). D'où mon hypothèse : si la course poursuite a permis, au balbutiement du cinéma, de trouver une nouvelle relation caméra-personnage, a-t-elle continué à chercher, trouver, et renouveler les rapports sur le

filmage ? La course-poursuite est-elle toujours une figure représentative de notre monde, et a-t-elle continué à en illustrer les rapports ? Si oui, comment ? Par de nouveaux cadrages, de nouvelles lumières, de nouveaux mouvements... ?

Pour commencer, j'étudierai l'évolution de la figure de la course-poursuite dans l'histoire du cinéma à travers certains films et certaines périodes, pour en explorer l'évolution en tant qu'écriture et l'évolution du cinéma à son égard. D'abord avec son apparition dans les Chase Films évoqués plus tôt, puis en faisant des bons en avant de périodes en périodes, au fil des évolutions techniques. Je me concentrerai sur l'étude d'un ensemble de séquences tirées du début du siècle, puis des années 20, 50 et 70. Cela devrait me permettre d'analyser l'évolution des effets de sens de cette figure au regard des choix de mise en scène et des outils exploités. Comment la course-poursuite a-t-elle continué de faire évoluer le cinéma en renouvelant les rapports au filmage ? Ensuite, je m'intéresserai à ses représentations plus contemporaines, à une époque où le cinéma est devenu numérique. Avec de nouveaux médias, un monde ultra-connecté, est né un nouveau rapport à l'image et à son flux. Comment la course-poursuite contemporaine filme ces nouveaux enjeux ? Qu'a-t-elle de nouveau à raconter sur les rapports entre l'homme et son monde ?

La course-poursuite est plus qu'un exercice de style, c'est une écriture. Ma partie pratique de mémoire est un court-métrage gravitant autour d'une course-poursuite à pied que je réaliserai. La mise en scène a été réfléchié pour explorer tous les enjeux cinématographiques de la course-poursuite (la tension, la vitesse, le temps, la géographie et la physicalité) de façon à la mettre en tension avec les problématiques de sa contemporanéité. Je parlerai ainsi du tournage, des intentions et de leurs réalisations, pour en révéler l'enjeu de la prouesse technique.

PARTIE 1 :

Une histoire de la course-poursuite à pied

Chapitre 1 : Les premiers pas

Dès le départ, l'expression « course-poursuite » est à déchiffrer, c'est un pléonasme. En effet, l'Académie française définit la poursuite ainsi : « Action de courir après une personne ou un animal pour l'atteindre, pour l'attraper. »⁵ Il est donc deux fois question de course.

Mais il suffit de remonter un peu dans le temps pour comprendre les enjeux de la création d'une telle expression. En effet, grâce au site internet <https://books.google.com/ngrams>, il est possible de voir qu'elle fait son apparition dans des textes vers la fin du 19^e siècle, en même temps que l'expression anglaise « Chase scene ». Et les deux expressions ont toutes deux une définition similaire : une poursuite – *médiatisée*. Ce n'est plus une simple poursuite, c'est une *scène* de poursuite, comme le révèle l'expression anglophone, et le pléonasme met en avant cet aspect spectaculaire. En effet, c'est une figure qui fait d'abord son apparition dans la presse, et dans les faits divers. Il est alors facile de faire la connexion avec l'invention du cinématographe, qui va très tôt jouer de ces courses-poursuites. L'une des premières est réalisée par Alice Guy, c'est *Les Cambrioleurs* (1897).



Figure 1 : *Les Cambrioleurs*, Alice Guy, 1897

⁵ Dictionnaire de l'Académie Française <https://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9P3795>

Dans un dispositif proche de celui de Méliès, elle filme en un seul plan, et en décor construit à l'intérieur, des policiers poursuivant un cambrioleur. Mais son dispositif l'empêche d'aller très loin : les acteurs tournent en rond dans l'espace.

Pour libérer les coureurs, et donc la caméra, les Anglais vont avoir l'idée au travers de l'école de Brighton de sortir la caméra dans la rue, donnant naissance au genre du « Chase films ». Présentant les premières expérimentations narratives du montage, ces films font foison au début du siècle, d'abord en Angleterre, puis se popularisent en France ou aux États-Unis. L'anglais James Williamson en est un des plus fameux réalisateurs, avec des films comme *Au Voleur !* (1901) ou *Notre nouveau jeune commis* (1905). Sans dialogues ou intertitres, les films de cette époque cherchent la simplicité scénaristique. La course-poursuite est alors toute trouvée, opposant deux personnages ou deux groupes de personnages en duel, dans la forme linéaire qu'est le chemin qu'ils parcourent. Les protagonistes sont tout aussi simples, bien souvent des brigands et des policiers. Pour le moment, les plans ressemblent aux vues photographiques des frères Lumière : les acteurs sont cadrés en pied, et la caméra reste fixe. Les personnages partagent toujours le même cadre, soit l'un le traverse après l'autre, soit les deux le traversent ensemble.



Figure 2 : *Au voleur !*, 1901, James Williamson

Mise en scène simple, mais efficace, qui permet de facilement établir la géographie des lieux et la distance entre les personnages, et donc de créer un suspens. Lorsqu'un personnage vient à traverser le cadre après que l'autre l'ait déjà traversé, on peut

remarquer des coupes entre leurs deux passages, preuve de l'importance mise sur le temps et la distance séparant les deux personnages.

On trouve néanmoins dans *Combat acharné de deux braconniers* (1903) de l'anglais William Haggar, le premier mouvement de caméra dans un film de fiction. Avec un panoramique, il suit ses personnages fuir pendant une course-poursuite. Mouvement qui deviendra essentiel au cinéma et d'autant plus aux course-poursuites pour une raison simple : il permet de suivre les corps se mouvoir.



Figure 3 : *Combat acharné de deux braconniers*, William Haggar, 1903

Comme dit précédemment, la course-poursuite est née en portant le bagage du spectacle, et ses premiers représentants cinématographiques ont pour cible un public populaire. L'Angleterre du début du siècle est en pleine ère Edwardienne, où, sortant de l'ère Victorienne, le peuple commence à se rendre de plus en plus compte des

inégalités profondes entre riches et pauvres, et cherche à renverser cette tendance en se rebellant contre les pouvoirs en place. Selon Noël Burch⁶, on perçoit une tendance populiste, voire anarchisante dans les films des réalisateurs anglais de Chase films, dont William Haggart. Chez lui, les policiers perdent face aux contrebandiers dans *Les braconniers de saumon* (1903) voire sont tués sans compassion dans *Audacieux cambriolage en plein jour* (1903). Philippe Marcel décrit cette représentation anglaise « Selon Noël Burch, Haggart et Motthershaw se distinguent par la violence crue et l'absence de sensiblerie de leurs films, ce que l'on ne trouve nulle part ailleurs. » Chez un autre Anglais, Alfred Collins, la mise en cadre fait ressentir la situation de l'époque. Dans *Les braconniers* (1903), les protagonistes et les points de vue caméra changent sans arrêt de direction. Le repérage spatial des lieux est alors brisé, renforçant le sentiment de désarroi de personnages ne sachant pas comment progresser.

Plus tard, dans la comédie, la course-poursuite est aussi un motif récurrent.

De tous les premiers burlesques, Max Linder est le plus remarquable. Avec son personnage de dandy, il est hors de question qu'il soit présenté courant comme un dératé. On trouve, de toute sa filmographie, seulement une poursuite : celle d'un servent poursuivant une servante pour la forcer à l'embrasser contre son gré, menant au brisage d'un miroir dans *Sept ans de malheur* (1921). Pour faire croire à Max Linder que le miroir est toujours là, le servent du film se retrouve à imiter le reflet de son maître dans le miroir. Dans deux films du cinéaste Leo McCarey, respectivement *Sittin' pretty* (1924) avec Charley Chase (nom non sans ironie) et *La Soupe au canard* (1933) avec les Marx Brothers, cette scène d'imitation sera reprise en y ajoutant une subtilité : la poursuite.

⁶ BURCH, Noël, *La Lucarne de l'Infini*, Paris, Nathan, 1991, p.104



Figure 4 : *La Soupe au canard*, Leo McCarey, 1933

En effet, les personnages des deux films, tentant de prendre leur double de vitesse, vont se mettre à poursuivre leurs images. Sautant, courant, s'éloignant, les mouvements des corps deviennent autant de projection de l'interrogation primordiale « Qui suis-je ? ». En parallèle, les plus grands du burlesque muet que sont Charlie Chaplin, Harold Lloyd et surtout Buster Keaton vont multiplier les courses poursuites. S'intégrant dans la continuité de l'ère progressiste américaine marquée par la perte de contrôle de la révolution industrielle, leurs corps vont être pris par le monde réel. Emportés, forcés, par les véhicules et l'industrialisation.

Dans son *Seven Chances* (1925), Buster Keaton va mélanger la pièce de théâtre homonyme à l'un des premiers chase films les plus populaires *Persona* (1904) de Wallace McCutcheon. Dans celui-ci, un homme courtisant une dizaine de femmes se retrouvait, trop populaire, à devoir les fuir à travers de nombreux tableaux, filmés en plan fixe. La femme arrivant en premier à le rattraper, à la fin du film, « gagne » l'homme et l'embrasse. Chez Keaton, cette histoire prend des proportions démentielles.

Le film de 56 minutes commence par la mort du grand-père de Keaton, qui lui annonce qu'il héritera de sept millions de dollars s'il arrive à se marier avant 19h. La fille de son cœur semble s'imposer, mais sa demande est tellement maladroite qu'elle refuse sa

main. Keaton se met alors en quête de femme à marier, et publie une annonce dans les journaux, donnant rendez-vous à d'innombrables femmes dans une église. Au dernier moment, devant l'hystérie qu'il provoque, il prend la fuite et va chez sa chère et tendre pour se marier. Ici, ce n'est plus une dizaine de femmes que le protagoniste fuit, mais plus de deux centaines. Pour filmer cela, une nouvelle technologie est à sa disposition, le travelling. Le premier chariot de travelling apparaît vers 1915, et permet à Keaton de mettre l'emphase sur la fuite horizontale dans la ville. Traversant la rue, se cachant à différents endroits dans la foule, la caméra va l'accompagner de façon vivante et donner à son corps en mouvement l'énergie d'une technologie moderne. Il est juxtaposé à la voiture, au tramway, à la grue, au train. Dans le plus fameux plan du film, où on le voit marchant sur la route, ne se rendant pas compte d'être suivi par une immense foule, la caméra en hauteur en plongée et le travelling permette de le faire épouser le monde moderne. De part et d'autre de la route, des lignes de voiture. Il n'est qu'un point, qu'un rouage, en opposition à l'individualisme pré-Theodore Roosevelt.



Figure 5 : *Seven Chances*, Buster Keaton, 1925

Après avoir quitté cet espace urbain, la caméra va se mettre plus en retrait, pour mettre en avant d'avantage la performance du corps dans l'espace : il passe dans des ruches d'apiculteur, devant des chasseurs qui lui tirent dessus, esquive les roches d'un éboulement... Mais l'on ne retrouve plus la forme de tableau de *Personal*, parce que la caméra est *toujours* en mouvement, avec des panoramiques suivis.



Figure 6 : *Seven Chances*, Buster Keaton, 1925

De plus, le montage et les déplacements dans le cadre nous permettent de nous rapprocher de lui de temps en temps : on alterne entre plans larges et plans rapprochés, entre lui qui arrive vers l'avant-cadre ou qui fuit vers l'arrière-cadre. Par-dessus tout cela, Keaton décide d'accélérer la pellicule, créant un mouvement des jambes et des bras à la fois très drôle et sensationnel. Toute cette absurdité emmenée à un point paroxysmique semble souligner la vacuité des Années folles américaines, les « Roaring Twenties », de la même façon que le faisait la Lost Generation. Le film sort d'ailleurs la même année que le fameux roman de Francis Scott Fitzgerald, *Gatsby le magnifique*.

Dès les débuts du cinéma, la course-poursuite est une figure inévitable. Très à la mode dans le cinéma populaire, elle se manifeste sous différentes formes, comiques ou dramatiques, et met en mouvement une problématique profondément cinématographique : comment filmer les corps.

Chapitre 2 : La formalisation et l'expressionnisme

Au sortir de la Première Guerre mondiale, les Européens n'ont pas la même réaction artistique que les Américains. A travers des cinéastes comme Germaine Dulac, René Clair ou Marcel L'Herbier, la France développe une appétence pour un certain dépouillage scénaristique au profit d'un développement de la forme, que l'on retrouve souvent sous le nom d'« avant-garde ». Philippe Marcel explore, dans une partie de sa thèse déjà mentionnée, le travail de ces réalisateurs, et démontre comment la figure de la poursuite finit naturellement par ressurgir dans ces œuvres malgré son absence sur le papier. « Le montage alterné est lié si fortement à la poursuite que la présence de cette forme de montage a tendance à le faire ressurgir. Dans [ces films] d'avant-garde, elle marque sa présence, générée uniquement par ce type de syntagme, même si le récit, tout en évocation imagée, n'en démontre pas l'existence. »⁷

Dans *La Coquille et le Clergyman* (1927), de Germaine Dulac, se trouve un excellent exemple d'une course-poursuite qui n'apparaît que par la forme. Vers le milieu du film, le clergyman courant, tombé amoureux, est érigé en reflet d'une femme en robe blanche courant elle aussi. Le dispositif est rigoureux : plan sur la femme qui court de face, plan sur l'homme qui court de face, plan sur la femme qui court de dos, plan sur l'homme qui court de dos... Mais la réalisatrice refuse volontairement deux paramètres. Déjà, les mimétismes de plans ne sont jamais purement identiques. Le cadre sur la femme courant n'est jamais le même que celui sur le clergyman. Elle change la hauteur, la plongée, la place du corps dans le cadre. Mais, plus déroutant encore, les deux « poursuivants » ne partagent jamais un seul plan. Même pas l'un qui passerait dans le champ avant l'autre. Le point culminant de cette intention est que certains cadres dérobent des points de vue qui devraient révéler l'autre protagoniste, mais il est systématiquement absent. Ce dispositif permet alors de révéler l'essence métaphorique de la séquence, en jouant avec les codes narratifs que tous les spectateurs de cette époque commencent à connaître.

⁷ MARCEL, Philippe, *La poursuite au cinéma : pérennité d'une forme esthétique*, Thèse dirigée par Giuseppina Pisano, Discipline : Etudes cinématographiques et audiovisuelles, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, Arts et médias, soutenue le 26 juin 2009, p.



Figure 7 : *La Coquille et le Clergyman*, Germaine Dulac, 1927

En Allemagne, la course-poursuite se découvre autrement. Sous le spectre du régime nazi et de la chasse au juif, la figure de la poursuite est omniprésente : dans *Le Cabinet du Docteur Caligari* (1920), *Nosferatu* (1922), ou *M le Maudit* (1931) respectivement Robert Wiene, F.W. Murnau et Fritz Lang racontent la chasse d'un criminel par la police et les habitants. Souvent cachés dans l'ombre, introuvables, ils se cherchent plutôt que de se courir après. Dans *Le cabinet du Docteur Caligari*, Robert Wiene ne nous dérobe qu'un seul plan de course-poursuite entre le tueur et la police, au milieu de son décor géométrique célèbre. Puis, dans *M le Maudit*, Lang nous révèle les contours essentiels de cette forme.

Un tueur d'enfants sème la terreur dans la ville, la police et la pègre font tout leur possible pour l'attraper. Après une heure de film, cette dernière commence à lui tendre un piège. L'un d'entre eux a réussi à marquer son manteau d'un M à la craie, permettant aux autres de le suivre. Finissant par remarquer la marque, le tueur se met

à fuir, mais comprend vite qu'il est cerné. Il réussit malgré tout à disparaître, et ses poursuivants se mettent à le chercher dans la foule, dans les immeubles... Figure trouble, le tueur de M le Maudit est à la fois l'incarnation et la proie de la foule.



Figure 8 : *M le Maudit*, Fritz Lang, 1931

En 1927 apparaît le son au cinéma, et, prenant quelques années à se démocratiser, Fritz Lang fait de *M le Maudit* son premier film sonore. A cette époque, la matière son est donc toute neuve, et permet un éventail de possibilités inimaginables aujourd'hui. Le film expérimente ainsi beaucoup avec le son et se permet, dans cette séquence, d'être quasiment muet. La fuite du tueur a lieu en deux temps, en deux plans : il est d'abord poursuivi par le son, les sifflements communicatifs des mafieux venant de toutes parts et le faisant se retourner et vérifier chaque coin du cadre. Puis, dans le plan suivant, ce sont les corps qui le poursuivent. Dans une très grosse plongée de la rue, le personnage court vers chaque angle du cadre. Mais une silhouette l'attend, à chaque angle, pour l'acculer. Tentant de traverser la cour d'un bâtiment, il est de nouveau interrompu, mais cette fois-ci par la figure d'un policier. Dans un champ contre champ méthodique, Lang nous figure le personnage, entouré d'un côté par le policier, de l'autre par les mafieux. Mais coup de chance, il arrive à disparaître. Tout devient alors suspect : d'abord les fenêtres des immeubles aux alentours, scrutées

attentivement par la caméra, puis une foule de gens se mettant subitement à quitter le bâtiment.



Figure 9 : *M le Maudit*, Fritz Lang, 1931

Ici, tout passe par la forme : le son, la composition, le placement des corps. Cette forme, les Américains vont se la réapproprier. Déjà en récupérant le plus grand chef opérateur de l'expressionnisme allemand, Karl Freund, qui va apporter son style, mais aussi avec Lang lui-même, qui retravaillera la figure de la fuite, dans le nouveau genre du film noir, la réponse américaine aux obscurités de la Seconde Guerre mondiale.

La course-poursuite la plus représentative de cette époque ne se trouve néanmoins pas dans un film américain, mais anglais, c'est celle du *Troisième Homme* (1949) de Carol Reed.

Dans une Vienne post Seconde Guerre mondiale, délabrée et obscure, l'américain joué par Joseph Cotten recherche son vieil ami joué par Orson Welles qui se fait passer pour mort. Tout au long du film, dans les rues de Vienne, les cadrages sont construits autour de lignes de fuite qui sont systématiquement mises hors champ, cachées derrière des murs ou des recoins. La ligne de fuite est un outil très important pour diriger le regard du spectateur dans l'image vers un point spécifique, pourtant, dans *Le Troisième Homme*, ces points deviennent inaccessibles. Le personnage de Joseph Cotten se retrouve attiré par ces points, des parties du monde auquel il ne pourra jamais avoir accès. Il ne sait jamais exactement où regarder. Ces lignes et ces points bouchés, ils appartiennent à Orson Welles, qui connaît parfaitement les rues de

Vienne. Il les maîtrise, et sait comment opérer dans l'ombre à l'intérieur d'elles. Par exemple, la première fois qu'ils se poursuivent pendant une brève scène au milieu du film, Cotten poursuit littéralement l'ombre de Welles. Quand Welles disparaît, le seul point de repère qui lui reste est un kiosque au milieu de la rue. Puis, avec une rupture de la règle des 180°, Reed nous montre la désorientation du héros dans ces rues qu'il ne maîtrise pas.

Arrive le climax du film, où Cotten opère avec la police pour tendre un piège à Welles. Acculé dans les égouts, ça va être à son tour d'être désorienté : il ne contrôle plus cet espace. Les rues de Vienne étaient son domaine, où il pouvait semer n'importe qui. Dans cette poursuite, le film ne s'intéresse plus qu'à des plans individuels, sans sens de spatialisation ni de temporalité. On ne connaît le positionnement relatif de personne. La cohérence que Harry possédait à la surface est détruite, c'est maintenant à nous de remettre les fragments ensemble. Chaque plan ne devient clair que via la répétition : on peut voir Welles à un endroit, puis voir la police au même endroit.



Figure 10 : *Le troisième homme*, Carol Reed, 1949

Arrive un moment où le personnage se retrouve au milieu d'une multitude de passages, dont la profondeur est instantanément bouchée par l'obscurité. Au bouchage des profondeurs s'ajoute la même figure que celle que Lang avait exploitée dans *M le Maudit*, le resserrage de l'espace par le son : tout autour de lui, Welles entend les policiers crier. Passage après passage, la caméra et le personnage regarde chaque sortie, bouchées visuellement et auditivement.

Tous les motifs du film se referment sur lui : les lignes de fuite dirigent vers lui, les grandes rues de Vienne sont devenues des couloirs étriqués. L'étau se resserre, alors que ses poursuivants se rapprochent inlassablement. Rattrapé par Cotten, il se fait tirer dessus et perd toute sa force. Dans un geste final, il monte des marches, passe ses doigts à travers la grille de la sortie, mais est incapable de la soulever. Les rues de Vienne, et sa liberté, restent juste à portée de main.



Figure 11 : *Le troisième homme*, Carol Reed, 1949

Les lignes et les formes s'emparent de ces années comme autant de moyens de s'éloigner de la réalité objective dont le cinéma a pu donner la sensation au début de son existence. Avec elles, ce sont plus que des êtres humains qui se poursuivent, mais bien des structures. Les personnages sont emprisonnés et acculés à des décisions désespérées, qu'ils fuient sans répit, ne se rendant pas compte qu'ils tournent en rond dans une cage dont la sortie ne peut qu'être tragique.

Chapitre 3 : Nouvelles narrations, nouveaux outils, nouvelles formes

Vers la fin des années 50, le matériel de prise de vues léger commence à faire son apparition. Pour les caméras, ce sont le Cameflex (inventé en 1947, mais démocratisé en 1959 avec *A bout de souffle*) ou l'Eclair 16 Coutant qui font apparaître la « caméra épaule ». Pour le son, c'est notamment le Nagra III qui permet enfin d'enregistrer du son en extérieur, libéré des volumineux enregistreurs de studio. Ces technologies vont permettre une réelle libération de la caméra et du cadreur, dont vont hériter les documentaristes et les reporters. Beaucoup du mouvement de la Nouvelle Vague et du Cinéma vérité va partir de là, rendant encore plus palpable le mouvement du néo-réalisme italien de faire pénétrer le réel dans le cadre de cinéma. « Libérée des studios, la caméra peut désormais filmer la « vraie » vie. »⁸

Au-delà de filmer en extérieur, la caméra portée ou épaule va apporter un enjeu majeur, celui du cadreur comme nouveau corps de cinéma. Dans le documentaire le cadreur est évidemment un enjeu majeur, car il devient bien souvent le cinéaste directement, mais c'est sa reprise par la fiction qui va nous intéresser. La plus évidente des applications est celle que l'on peut retrouver chez Peter Watkins. Le dispositif de ce cinéaste dans la majorité de son œuvre est celui du faux-documentaire, ou plutôt du faux reportage. Il s'amuse à mettre en scène des événements, qui seront filmés avec un corps de cadreur présent narrativement, comme l'est un journaliste au milieu d'un événement. Dans *Punishment Park* (1971), le cinéaste imagine que les militants arrêtés par la police ont droit à une solution alternative à la prison : ils peuvent essayer de traverser le Punishment Park, un parc d'entraînement pour les policiers et les militaires. Ils devront traverser le désert en trois jours, sans eau ni nourriture, poursuivis par un escadron de policiers armés. Suivis par des documentaristes, les jeunes se mettent alors à courir jusqu'à l'autre bout du parc. Ainsi, avec ce dispositif, la course-poursuite se multiplie : Les jeunes sont poursuivis par les policiers, les

⁸ BAUDEAN Romain, Les enjeux de la caméra portée : Un dispositif qui fait bouger le cinéma, Mémoire dirigé par Cape Yves et Leblanc Gérard, Section Cinéma, ENS Louis-Lumière, soutenu le jeudi 09 décembre 2010, p

documentaristes, et les images. Les images sont rassurantes à cette époque, tant que les jeunes sont filmés ils continuent de survivre, soutenus par l'énergie populaire.

Dans *Le conformiste* (1970) de Bernardo Bertolucci, la caméra épaulée poursuivante prend l'énergie inverse. Tout du long du film, Marcello, incarné par Jean-Louis Trintignant, est comme le titre l'indique un conformiste. Il veut une vie banale, une femme banale, un travail banal : il veut se fondre dans la masse. Or, dans l'Italie fasciste, être normal c'est être fasciste, adhérer au parti et le servir. Filmé dans des plans à la composition toujours rigoureuse, sur pied ou en travelling précis, Marcello cherche à rentrer dans les cases sans pour autant avoir à se salir les mains. Après avoir évité le plus longtemps possible l'assassinat qui lui a été ordonné d'exécuter, il se retrouve à la fin du film obligé d'organiser le meurtre de son ancien professeur et de sa femme Anna, dont il est tombé amoureux. Le meurtre du professeur, très bien organisé, n'est filmé qu'avec des plans très bien composés. Les meurtriers s'enchaînent pour le poignarder et le maîtriser en silence. Anna, jouée par Dominique Sanda, s'enfuit alors, et Marcello devrait la tuer. Mais, comme toujours, il ne fait rien et laisse les autres la poursuivre. La caméra se met alors subitement à l'épaule, et lui court après. Donc le cadreur court aussi, et l'on ressent la difficulté physique du cadre épouser celle de l'actrice.



Figure 12 : *Le Conformiste*, Bernardo Bertolucci, 1970

La violence du moment est démultipliée, Anna hurle, courant pour sa vie alors qu'elle sait qu'elle est perdue. Le chef opérateur cadreur Vittorio Storaro raconte : « Believe me, at that point I was staggering around, too! I could barely catch my breath, and I

thought I was going to die from the physical exertion.”⁹ “Vous pouvez me croire, à ce niveau-là, je titubais aussi! Je pouvais à peine reprendre mon souffle, et je pensais que j’allais mourir d’effort physique. » Contrairement à ses désirs, Marcello ne peut pas vivre une vie à l’extérieur de tout, suivre le fascisme c’est l’accepter et participer à sa violence.

En parallèle, la télévision s’est très bien implantée, passant aux États-Unis de 9% de foyers à posséder une télévision en 1950 à 87.1% en 1960. En 1965, au début de l’intervention massive des États-Unis pour la guerre du Vietnam, les chiffres ont atteint 92.6%¹⁰. C’est ainsi le premier conflit où la population va recevoir et voir autant d’images, d’autant plus qu’elles seront filmées dans le vif des conflits grâce aux dispositifs légers. Et ces images ne manqueront pas de profondément choquer les États-Unis, et marquer le monde au fer rouge. Un certain cinéma d’horreur américain, mélangeant les inspirations de l’expressionnisme allemand et des images du Vietnam, renverse le film d’horreur en le transformant par un prisme post-moderne, notamment dans *Massacre à la tronçonneuse* (1974) de Tobe Hooper.

« Avant, le conservatisme mettait l’Autre à l’extérieur du plan. Maintenant, le monstre est tapi à l’intérieur du plan. Le Mal n’a plus de contour, il envahit littéralement le cadre. Par conséquent, le hors champ, entendu comme réservoir du Mal, est désactivé. Tout se tient désormais sous nos yeux, et pas au-delà. »¹¹ C’est ainsi que Jean-Baptiste Thoret analyse l’apparition du post-modernisme dans le cinéma d’horreur américain. On retrouve en effet dans les films de cette époque une multiplication de l’apparition d’ennemis « parmi nous », comme auparavant avec *M le Maudit*. Ce ne sont plus les natifs, les communistes, les nazis, ou les extra-terrestres, mais des gens de chez nous. Dans *Massacre à la tronçonneuse*, c’est une famille du Texas, voisine d’enfance du protagoniste. L’enjeu n’est plus ici de combattre l’engence du mal, de sauver la Terre,

⁹ BAILEY John et PIZZELLO Stephen, Vittorio Storaro, ASC, AIC’s imagery in this influential film remains a pinnacle of cinematographic panache, Interview, ascmag.com, 9 octobre 2021

¹⁰ Selon The American Century <https://americancentury.omeka.wlu.edu/items/show/136>

¹¹ THORET Jean-Baptiste, Une expérience américaine du chaos : *Massacre à la tronçonneuse* de Tobe Hooper, Dreamland, 2000, p36

mais seulement de se sauver soi-même. Sally, chassée tel un animal par le monstre du film *Leatherface*, tient seulement à survivre.

Pourtant peu enclin au cinéma documentaire, le cinéma américain a absorbé et recyclé cette esthétique télévisuelle du reportage sur le vif (grain, effet de flou, mouvements de caméra abrupts et approximatifs), et surtout une forme de laideur dont le court-métrage *Zapruder* (film amateur montrant l'assassinat de Kennedy en 26 secondes, l'autre grande image marquante des États-Unis) portait les principaux stigmates : texture sale, granulosité importante, filmage sur le vif et horreur organique. Dans la longue course-poursuite du film, tout tend vers ce modèle. La texture sale et la granulosité importantes est apportée par le super 16mm grossi en 35mm. L'éclairage est minimal, s'éloignant le plus possible de l'esthétisation. Aucun jeu d'ombre ou de lumière, juste ce qu'il faut pour voir, et encore... Aucun cadrage n'est iconique ou iconisant, il prend au contraire une énergie approximative qui donne une sensation d'être prise sur le vif. Les cadres sont toujours humains, à hauteur d'hommes, et se concentrent sur le déplacement des corps. On filme de la même façon le chasseur et la proie, avec certains plans traversés d'abord par l'un puis par l'autre, ou encore des plans qui répètent le filmage de l'un à l'autre.



Figure 13 : *Massacre à la tronçonneuse*, Tobe Hooper, 1974

Les trois évènements qui ont secoué l'Amérique des années soixante, la guerre du Vietnam, l'assassinat de JFK, et le scandale du Watergate, buttent sur un problème de sens : pourquoi ? Le film multiplie les signes et les indices, mais ne leur donne jamais aucun contenu rationnel. Le récit est absurde tout comme sa galerie de personnages psychotiques. Sa nature est hostile et oppressante, c'est l'émanation de cette période chaotique. Les courses-poursuites du film sont des expériences sensorielles uniques : elles mettent en œuvre une stratégie de l'intensité, d'exaspération des sens, de l'horreur comme charge négative et matière palpable dans les moindres recoins du cadre.



Figure 14 : *Massacre à la tronçonneuse*, Tobe Hooper, 1974

Comme Jean-Baptiste Thoret le mentionne dans son livre, les plans sur les cris de Sally peuvent rappeler Francis Bacon qui disait « Peindre le cri plutôt que l'horreur, déclencher la réalité plutôt que de la produire. »¹². Deleuze écrit à propos de cette phrase « Bacon fait la peinture du cri, parce qu'il met la visibilité du cri, la bouche ouverte comme gouffre d'ombre, en rapport avec des forces invisibles qui ne sont plus celles de l'avenir. »¹³ Il ne s'agit donc pas que des cris en réalité, que l'on entend à

¹² SYLVESTER David, *Entretiens avec Francis Bacon*, Flammarion, 2013

¹³ DELEUZE Gilles, *Francis Bacon Logique de la sensation*, 1981, p60

longueur de scènes, mais de leur résonance avec l'état invisible du monde et de l'écho inquiet qu'ils en répercutent.

Pour les personnages du film, il n'existe aucune porte de sortie que le récit aurait ménagée, pas d'évènements narratifs en forme d'échappée. Le dernier ressort de Sally, c'est son propre corps. Ses organes, ses muscles, ses capacités motrices, ce quelque chose d'indicible tapi au fond d'elle, la survie, cette pure énergie vitale qui justifie envers et contre tout son désir d'avancer.

Quand la frontière entre l'image de la réalité et la réalité de l'image s'effrite, les énergies du réel et du film se mélangent, rendant de plus en plus flous les rapports sensibles. Le poursuivant et le poursuivi ne sont plus uniquement des formes créées par l'image même, mais aussi des formes captées dans la réalité, des énergies et des mouvements dans lesquels la caméra, et le cinéaste, deviennent partie prenante.

Partie 2 :

La course-poursuite contemporaine

Chapitre 1 : La poursuite technologique

Avare d'améliorations technologiques, le cinéma va dès que possible s'intéresser aux possibilités grandissantes du travail numérique sur ordinateur. Les premières expérimentations d'animation sur ordinateur commencent ainsi dans les années 60 aux États-Unis, et s'incarnent dans des films dès les années 70. En 1973, le *Westworld* de Michael Crichton s'illustre avec les premières utilisations d'animation 2D dans un long-métrage, épousant le point de vue d'un robot à la poursuite d'un humain. Dès sa première apparition au cinéma, *le numérique prend la forme du poursuivant*, dont les capacités rendent l'humain impuissant et vulnérable. L'image, épousant le corps, peut suivre les empreintes de pas et les déplacements dans l'obscurité grâce à une forme de caméra thermique. La matière technologique est dès le départ un reflet de la technologie elle-même, dans toute son ambivalence. Née de l'humain, elle va devenir un moyen de surveillance de son créateur, un outil de poursuite du corps, en perpétuelle fuite de ce regard omniscient.



Figure 15 : *WestWorld*, Michael Crichton, 1973

Une vingtaine d'années plus tard, James Cameron, grand cinéaste des effets spéciaux et de la poursuite, choisit dans son *Terminator 2 : Le Jugement dernier* (1991), le Terminator T-1000 comme antagoniste, une machine faite de métal liquide qui sera régulièrement manipulée à l'aide d'effets spéciaux numériques 3D. Dans certaines scènes, à l'état purement métallique, le personnage est le tout premier personnage

animé par ordinateur avec des mouvements réalistes. Dans d'autres, c'est le sujet des tout premiers effets de morphing.

Dans une séquence restée anthologique, le T-1000 poursuit les héros à travers un asile. Bloqué derrière des grilles, il semble mis en échec. Pourtant, liquide qu'il est, il fait passer son corps à travers les grilles. Pour la technologie, le numérique, il n'y a plus aucune barrière, pas même la matière. Pourtant, dans un geste à l'apparence insignifiante, Cameron rappelle la matière, celle du pistolet que le T-1000 tient dans la main. Après son passage, le pistolet reste coincé de l'autre côté, le personnage doit faire un petit geste de la main pour le faire passer.



Figure 16 : *Terminator 2 : Le Jugement dernier* (1991)

Ainsi, malgré son corps omnipotent, le numérique doit encore s'appuyer sur la matière pour exister, et appliquer sa violence. Ici, une arme à feu. Tout comme dans le premier *Terminator* (1984), le film est une pure course-poursuite sous la forme de fuite de la menace future – venue – du futur. Dans un futur proche, un hiver nucléaire causé par la révolte des machines a réduit l'humanité à une minorité d'êtres humains survivants cachés et rebelles. Pour tuer le leader de cette rébellion, le Terminator T-1000 est envoyé dans le passé pour l'éliminer encore enfant. Ainsi, le film et son réalisateur illustrent un mouvement double au regard de la technologie : à la fois un outil de pure créativité et un outil de destruction.

C'est une course à la technologie et une fuite d'elle. Le film de science-fiction est le lieu idéal de la *poursuite technologique* physique et théorique. Par la matière même

qu'il invoque, celle des effets spéciaux, il permet de saisir les deux mouvements paradoxaux de la technologie, la crainte et l'admiration, la fuite et la poursuite. En effet, il y a presque systématiquement chez les cinéastes une complaisance dans la technologie qu'ils utilisent et représentent, déjà pour son aspect spectaculaire qui impressionne le spectateur quand l'effet est réussi, puis, plus essentiellement, pour son aspect scénaristique qui permet de créer de la tension et ainsi du plaisir cinématographique.

Dans *Matrix* (1999), les réalisatrices Lana et Lilly Wachowski continuent à explorer la fuite de la technologie, mais cette fois-ci sans en épouser la forme comme dans les autres films abordés. Alors que les trois films sont très reconnus pour leurs explorations formelles complaisantes avec la technologie, il n'en est pas question dans la course-poursuite du personnage. Cela permet une exploration du sujet plus proche de la problématique. Dans la fameuse matrice, une fausse réalité recrée numériquement maîtrisée par l'antivirus qu'est l'agent Smith, Neo doit trouver un téléphone pour s'échapper. Il traverse d'abord un marché bondé, puis passe dans des immeubles d'habitation. Abandonnant tout effet spécial numérique dans cette séquence, les Wachowski épousent une mise en scène ancrée dans le réel. Quand on suit Neo, la caméra est toujours en mouvement, portée en courant ou avec des panoramiques le suivant traverser l'espace. On épouse d'autant plus sa perception avec la dizaine de plans subjectifs qui nous partagent son appréhension de l'espace. Les Agents Smith ont, eux, souvent le droit à des plans très propres et lisses, leurs corps omnipotents n'étant pas sujets à la physicalité. Plus encore, ils peuvent prendre possession de n'importe quel corps, s'incarnant où et quand bon leur semble dans le marché ou dans un appartement, leur permettant ainsi d'anticiper l'arrivée de Neo à l'arrivée de la course : à la fin, enfin arrivé à destination, un agent l'attend derrière la porte.

Dans l'avenir des réalisatrices, l'humain n'a plus aucune échappatoire physique, comme il est maintenant devenu exploité par la technologie qui en a fait sa propre poupée. Dans le marché, Néo n'est en sécurité nulle part : chaque personne autour de lui peut devenir une incarnation de la technologie. Il se réfugie alors dans des rues vides, et des immeubles délabrés. Pourtant, même dans ces espaces, une vieille dame peut devenir son ennemi et lui lancer un couteau dessus. Quand, à la fin de la

séquence, l'Agent Smith a pris de l'avance sur lui et l'attend à la porte de sortie, il ne lui reste plus qu'une solution, et ce sera d'ailleurs celle de la trilogie. Epouser la technologie, et ne plus l'opposer à l'humain. C'est en devenant une alliance entre ce qu'il est et ce qui le poursuivait qu'il peut dépasser toutes les limites de l'humanité – et de la machine.

Dans *Ennemi d'état* (1998) Tony Scott explore lui aussi la poursuite par la technologie, cette fois-ci non pas par un motif science fictionnel, mais plutôt par une technologie augmentée, des hélicoptères très agiles, des satellites hyper performants ou des créations numériques d'espace. Dans la première séquence de course-poursuite du film, où la CIA poursuit un personnage, le film fait usage du montage alterné pour créer une course-poursuite en deux strates : la première, c'est la physique. Le poursuivi court, ainsi que les poursuivants. La deuxième, plus originale, va faire son entrée dans le cinéma américain petit à petit et c'est celle de l'information. Derrière leurs ordinateurs, des agents suivent les événements par différents réseaux de caméras qui nous sont partagés : image satellite, plan depuis l'hélicoptère, etc.



Figure 17 : *Ennemi d'Etat*, Tony Scott, 1998

Plus tard dans le film, la poursuite va encore plus se dématérialiser. Will Smith, suivi par la CIA à l'aide de plusieurs puces, va devoir passer son temps à fuir, caché. Pour lancer la traque, ce n'est plus un corps qui va être filmé, mais un satellite se déplaçant pour le traquer depuis l'espace. S'ensuit une série de plans extrêmement courts en top shot très larges, épousant le point de vue d'un satellite, se calibrant sur le poursuivi.

Puis, dans un plan épousant le point de vue d'un ordinateur de l'agence, on découvre une modélisation 3D du bâtiment dans lequel se réfugie Will Smith, ainsi, qu'un point rouge représentant sa position. Le film rentre alors dans un montage dynamique d'une descente d'escalier, où il se sert de raccords mouvements pour accorder le point rouge numérique à l'acteur physique, amplifiant la sensation de poursuite par l'information. Ainsi, en brisant toute forme de nécessité spatiale, Tony Scott rend « sa caméra [...] omnisciente, omnipotente, et impériale »¹⁴.



Figure 18 : *Ennemi d'état*, Tony Scott, 1998

Le corps physique n'a dès lors même plus à être présent, il peut être derrière un ordinateur, de l'autre côté de la Terre, et ne jamais perdre la trace du poursuivi.

¹⁴ LARGERON Charlotte, Tony Scott on Fire, 2013, p126

Mais Tony Scott ne s'arrête pas là. En 2006, dans *Man on Fire*, qui retourne du côté de la science-fiction cette fois, il crée une version exagérée de l'idée d'*Ennemi d'état*. Cette fois-ci, depuis un ordinateur, on peut recréer intégralement, sans aucune perte de qualité, n'importe quel moment datant d'il y a 2 jours et 6 heures. Ainsi, sans problème, une caméra entièrement numérique peut aller cadrer ce qu'elle veut, dans le passé. Elle peut, et va, rentrer dans une maison pour suivre une femme. Le rapport au passé mis de côté, c'est la surveillance ultime : sans aucun système matériel, il est possible de capter les images de n'importe qui, n'importe quand.

Le numérique au cinéma n'a pas fait son apparition qu'en post-production. Au début du XXI^e siècle, les premières caméras cinéma professionnelles numériques font leur apparition et c'est un changement radical dans la façon d'approcher sa création. Le système s'allège encore plus, la sensibilité beaucoup plus élevée du capteur permet une proximité encore plus grande au réel. Ainsi, dans le tout premier film entièrement tourné en numérique à avoir remporté l'oscar de la meilleure photographie, *Slumdog Millionaire* (2008), le chef opérateur Anthony Dod Mantle et le réalisateur Danny Boyle explorent une toute nouvelle variation, impossible jusque lors, de la course-poursuite. Ils tournent pour la première fois tous les deux avec une caméra numérique professionnelle, là où ils avaient fait le choix, auparavant, de tourner en miniDV dans *28 jours plus tard* (2002). Le corps caméra fut ensuite remplacé par un ordinateur qui serait transportable dans le sac à dos du cadreur, permettant une discrétion dans les rues de Mumbai, ainsi qu'un contrôle beaucoup plus large de l'optique. L'équipe attacha aussi un gyro à l'optique, afin de permettre des mouvements très rapides et improvisés sans rendre l'image irregardable, dans une sorte d'espace entre caméra portée et Steadycam. Sur le tournage, c'est Anthony Dod Mantle lui-même qui opère à la caméra. Au début pensé intégralement pour la séquence de course-poursuite du film, le réalisateur Danny Boyle fut tellement impressionné du résultat qu'il décida de s'en servir pour d'autres séquences.

On commence avec un groupe d'enfants, jouant sur le tarmac d'un aéroport. La sécurité de l'aéroport arrive, armée de bâtons, prêts à les punir, et presque dans une continuation du jeu les enfants vont traverser les bidonvilles pour les semer.

Avec un travail centré autour des courtes focales et des mouvements permanents de la caméra-optique, rarement la densité et la vie dans les villes indiennes avaient été

aussi bien captées. De l'énergie partout, à profusion, dans tous les coins du cadre. On arrive à capter dans un seul plan les éléments banals du lieu : un chien, un barbier, une femme qui lave un vêtement... et la course des enfants. Le mouvement libéré de la caméra rend aussi compte du contrôle que les enfants ont dans leur espace, ils connaissent chaque toit, chaque ruelle, chaque passage. Le cadreur en profite alors pour poser sa caméra absolument partout, que ce soit à ras du sol ou sur un toit, entre les câbles électriques ou dans le plafond d'une salle d'arcade. L'espace est absolument surchargé, de partout. Chaque plan nous emmène dans un nouvel espace, ou dispose de nouveaux éléments de vie. De plus, pouvant tourner son optique comme bon lui semble, il n'hésite pas à multiplier les débulés pour donner un sentiment de vertige à l'espace urbain.

La caméra numérique est synonyme de ceci : la course, et les mouvements, sont libérés. Ce système va permettre de suivre la vitesse du monde contemporain pour en capter l'énergie.



Figure 19 : *Slumdog Millionaire*, Danny Boyle, 2008

Chapitre 2 : L'énergie contemporaine

Le cinéma s'est toujours réapproprié les technologies d'autres disciplines pour avancer. Souvent, elles sont d'aspirations militaires. C'est le cas de la Dolly par exemple, qui fut une récupération des machines transportant les obus. Au début du XXI^e siècle, l'arrivée du numérique marqua ainsi l'arrivée du *drone*. Avant, pour qu'une caméra puisse se déplacer et être libre comme l'air, il fallait embarquer une caméra classique sur un véhicule traditionnel avec une équipe humaine, généralement un hélicoptère, rendant ainsi très limitée la place pour la manipulation.

Avec l'aide surtout de la marque DJI, la technologie s'est développée dans le grand public petit à petit et a ouvert les possibilités. Dans ses débuts, la technologie était plutôt complexe à manipuler et demandait l'aide d'un opérateur spécialisé. On pouvait équiper la caméra, et réaliser des plans beaucoup plus précis qu'en hélicoptère. Dans *Inception* (2010) de Christopher Nolan, une course poursuite en début de film se sert du drone pour créer un réseau d'images très unique. Leonardo DiCaprio, poursuivi dans une ville bondée aux ruelles très étriquées, se sert de l'espace pour s'en sortir. Le dernier moment de la scène est la plus vive explication de ce motif : deux murs sont tellement rapprochés que son corps se retrouve presque coincé entre, mais il arrive finalement à s'en sortir. Le drone filme toute la séquence d'en haut, pour mettre en image le réseau de lignes et de droites, toutes plus fines et étriquées les unes que les autres, dans lequel le personnage se perd. Et c'est aussi une façon de commencer le film sur son motif global : celui du labyrinthe, que l'on représente souvent par un point de vue zénithal.



Figure 20 : *Inception*, Christopher Nolan, 2010

Une autre technologie récupérée par le cinéma, et pour des scènes de course-poursuite, c'est la *caméra de surveillance*.

Paul Greengrass est un réalisateur obsédé par le réel. D'abord journaliste pendant une vingtaine d'années, il se met au cinéma à la fin des années 90. Commençant d'abord par réaliser des films basés sur des événements réels, le *Bloody Sunday* par exemple dans son film éponyme en 2002, il est embauché pour réaliser en 2004 le second volet de la saga Jason Bourne, *La Mort dans la peau*, puis en 2007 le 3^e, *La Vengeance dans la peau*. Fidèle à ses obsessions, il va dans ses deux films, et notamment dans le dernier, chercher à se rapprocher le plus proche possible d'un sentiment de réel. Vers le début de *La Vengeance dans la peau*, une scène complexe se met en place. Un journaliste du Guardian, Simon Ross, a des informations que la CIA et Jason Bourne désirent. La CIA suit le journaliste dans la gare de Waterloo, physiquement avec des agents et à distance par des caméras de surveillance et des systèmes de communication audio. Jason Bourne, lui, cherche à protéger le journaliste sans se faire voir. Il va, lors de leur première rencontre, lui confier une oreillette leur permettant de communiquer : Bourne, de loin, va dire au journaliste quoi faire. Ainsi, une triple poursuite s'engage. La CIA poursuit le journaliste par le corps, le son, et l'image, alors que Bourne suit le journaliste par le corps et le son. A l'époque de la guerre de l'information, les agents physiques se retrouvent être ceux avec le moins de pouvoir : ils ne voient rien, n'entendent rien, et doivent compter sur les agents à distance pour poursuivre leur cible pour eux invisible. De la même façon, le journaliste ne reconnaît

pas qui sont les agents en train de le suivre, déguisés en civils, il doit alors faire confiance à Jason Bourne qui, lui, a l'œil, pour fuir ses opposants invisibles.



Figure 21 : *La Vengeance dans la peau*, Paul Greengrass, 2007

Le style de Paul Greengrass, notamment dans les deux Jason Bourne, tend à reproduire un réel par l'énergie et non le détail. Caméra épaule, panoramiques rapides, décadrages, et rythme effréné. En anglais, on appelle ce style le « run and gun », toujours lié à la notion de course donc, qui fait allusion au rendu obtenu quand on filme sans préparation, sans autorisation, dans la vitesse et l'approximation. Mais le cinéaste n'est absolument pas approximatif, tout est calculé. Dans cette scène, Greengrass nous jette dans le chaos nous forçant à essayer de suivre toutes les choses qui ont lieu en même temps. Même les plans dans les bureaux de la CIA sont filmés dans ce style, avec beaucoup de plans en contre-plongée, recadrant ou zoomant. En plus, les bureaux sont remplis d'écrans de TV et d'ordinateurs qui ne sont que rarement le sujet des plans, mais qui rajoutent d'autres images en mouvements dans l'image.



Figure 22 : *La Vengeance dans la peau*, Paul Greengrass, 2007

Dans la gare, la majorité des plans sont des plans épaules, gardés proches des visages de Bourne et du journaliste, regardant toujours hors cadre à la recherche d'un poursuivant. Les rares plans d'ensemble auxquels on a droit sont brefs, souvent des panoramiques, passant d'une personne à une autre. La foule dans la gare est en constant mouvement dans le cadre, et le filmage en longue focale les fait souvent passer entre la caméra et le sujet, bloquant notre vision et ainsi notre localisation. De la même façon, il y a beaucoup de plans qui répètent les actions. Mais, au lieu de rajouter de la clarté, ils ne rajoutent que plus de mouvement et de confusion, étant toujours en cadres très serrés. Nos yeux ne peuvent pas s'empêcher de suivre les mouvements. Nous ne sommes jamais autorisés à partager la connaissance ou les actions de Bourne, à la place, il dirige le journaliste. Cette utilisation d'une narration restreinte et du point de vue nous garde engagés dans ce qu'il se passe, en nous inquiétant de ce qui est gardé dans l'angle mort des plans.

L'outil qui poursuit les personnages est donc celui du cinéma : *l'image*. Par un réseau dense de caméras de surveillance, toutes consultées en même temps dans les bureaux, Greengrass joue avec une ambivalence du regard : qui regarde qui ? Jamais le film n'utilise de plan de caméra de surveillance comme image dépossédée, elle est toujours prise avec l'écran qui la diffuse, dans son contexte. Chaque image, même celle du film, est donc mise en relation avec un regardeur. Ce tissu dense de matière relationnelle est le propre du post-modernisme.

Après le classicisme, qui considérait que chaque objet était à sa place, le modernisme s'était défini par une volonté de tout mettre en mouvement. Chaque objet était voué à être exploré, en lui attachant des sens plus profonds, ou en lui en donnant des nouveaux. Ces mouvements, de plus en plus nombreux et rapides, ont poussé le modernisme à un état ingérable, où le « trop de sens » devenait « plus de sens », le post-modernisme. Et ceci, dans tous les rapports humains, économique, industriel, politique, artistique, et ici, visuel. La prolifération des images dans une ère post-11 septembre a déconstruit le rapport unilatéral *regardant-regardé* et *filmeur-filmé*. Maintenant, tout le monde regarde tout le monde, tout est filmé partout et par tous.

Il n'est alors plus question d'une poursuite linéaire, comme elle l'a toujours été par le passé, mais bien d'un mouvement continu en lignes repliées sur elles-mêmes. Le choix de la foule n'est pas anodin, chaque humain devenant un objet corps à même de reproduire ces mouvements à la fois physiques et sensés.



Figure 23 : *La Vengeance dans la peau*, Paul Greengrass, 2007

La course-poursuite a cela de surprenant qu'elle joue un jeu double. En mettant en mouvement des corps par sa mise en scène, elle capte en réalité le mouvement de son monde. Le mouvement, cette énergie qui met en relation les corps et les êtres entre eux, dont les caractéristiques sont déterminées par les systèmes économiques, sociaux, et politiques. La course-poursuite contemporaine, qui s'enracine dans son époque, relève de cette énergie et en fait ressortir les résonances : des mouvements erratiques, indépendants, mais de groupe, des individus obligés de courir aussi vite que leur monde connecté pour rester en vie.

Partie 3 :

**La mise en pratique d'une course-
poursuite : FUIITE**

Chapitre 1 : La préparation : le choix des lieux

C'était pour moi la première occurrence d'une réalisation d'un projet sans dialogue. Sans volonté narrative poussée, je voulais essayer de travailler le plus possible la matière de l'image et du son.

Ainsi, la première phase, celle de l'écriture du scénario, fut très abstraite. Je voulais parler du monde contemporain, du rapport à la vitesse et à l'espace urbain. Dans une première version de travail, j'ai plutôt cherché à multiplier les occurrences symboliques, certaines étant restées jusqu'au rendu final, d'autres ayant disparu. Très vite, le document se retrouve être en réalité peu utile, une page et demie pour une dizaine de minutes de film, les acteurs demandant à le lire se sont rendu compte qu'il y aurait peu à apprendre. Il y a déjà dedans des intentions d'archétypes de lieu contemporain représentatifs du flux de mouvement continu : le parking, la gare, le métro ; et des lieux représentatifs d'une certaine économie : un quartier populaire et un quartier riche. Mais, à part à certains endroits, la majorité du texte se tient dans une phrase simple : X poursuit Y.

C'était en réalité un film de *pur découpage*, ce serait ça notre base de travail à moi et à l'équipe. Mais, comme le film tourne avant tout autour du jeu entre le corps et l'espace, il fallait d'abord trouver *les décors*.

Primauté des lieux

Pour chaque décor, chaque espace, je voulais jouer une variation différente de la mise en scène de course-poursuite, et mettre à chaque fois l'accent sur une des variables. Une section spatiale, une vitesse, une physicalité, une musicalité, parfois jouer sur la vitesse du montage, d'autres fois jouer sur sa lenteur. Filmer sur le terrain horizontal, vertical, ou en profondeur. Prendre la caméra à l'épaule et faire participer le cadreur à la course, l'embarquer dans un camion et intégrer la course à l'échelle du corps tout entier, ou laisser la caméra sur pied et ne travailler qu'autour du panoramique. Une de mes volontés centrales était aussi de travailler une couche supplémentaire, post-moderne, au film.

Le repérage devait se faire dans les conditions de tournage, c'est-à-dire la nuit. Nous avons beaucoup de décors à trouver : un appartement, un quartier populaire, un quartier moyen, un quartier aisé, un quartier très riche, un parking, une gare, un métro. La difficulté étant de trouver un décor dans lequel il est possible de jouer avec l'espace pour faire ressentir des sensations au spectateur.

Dans le quartier populaire, nous voulions un espace de déambulation, entre la lumière urbaine et l'obscurité, pour commencer avec une filature. Pour ce faire, nous avons cherché dans les Olympiades, dont l'architecture nous semblait refléter un état économique écrasant, celle de la pauvreté des HLMs. Mais cette architecture du HLM, elle est verticale, et une poursuite, c'est horizontal. On a donc finalement opté pour des ruelles sombres, dont nous pourrions retravailler légèrement la lumière.

Ensuite, pour le premier moment où le poursuivi se rendrait compte de la présence du poursuivant, nous voulions un espace représentatif des mouvements urbains, et avons pensé à un pont, croisement de la voiture et du train. De plus, cela permettait de monter un déplacement sur deux lignes parallèles, celles des deux trottoirs opposés, avant de faire se rencontrer les lignes au bout de ce tunnel.

Pour les premiers moments de réelle course, notre enjeu majeur était le ressenti de la vitesse. Nous voulions garder une continuité de la présence des rails et avons cherché près de plusieurs gares, et la présence de barreaux le long du chemin nous permettraient de donner une sensation de filage accéléré horizontal. Notre choix s'est porté sur le nord de la Gare Saint-Lazare, où nous pourrions faire courir nos personnages longtemps, filmés de profil, d'autant qu'à certains endroits nous pouvions nous mettre de l'autre côté du chemin de fer et filmer en longue focale les déplacements.

Pour la séquence suivante, nous voulions un espace de transition, un passage, où l'on pourrait suivre les personnages de dos en courte focale et jouer de la vitesse de la profondeur. Nous nous sommes donc baladés aux alentours de Bercy où nous avons d'autres endroits à trouver, et sommes tombés sur le Passage de la Durance. Par hasard, un échafaudage présent temporairement dans le passage nous permettrait de représenter un passage supplémentaire, celui de l'aménagement urbain.

Pour le parking, nous savions dès le départ qu'il était important, pour permettre un moment de ralentissement où les personnages se chercheraient, ainsi qu'un moment où nous pourrions filmer avec des Dash Cams, ces petites caméras embarquées attachées aux parebrises de voiture. Nous avons donc dû chercher le parking parmi nos proches, et prendre le plus grand possible, puis nous adapter à la présence des voitures le jour J. Le pré-découpage s'était alors fait sans voiture, avec la certitude que nous aurions à improviser.

Pour la suite, c'est le décor qui s'est imposé à nous et non l'inverse. A Bercy, le Ministère de l'Economie et la coursive jusqu'à la gare de Lyon nous a beaucoup inspirés. Long espace d'architecture moderne, avec des aplats gris et des vitres partout, c'était la représentation idéale de l'aliénation moderne. D'abord l'escalier du Ministère, qui nous permettrait de jouer sur les verticales, puis la coursive serrée qui nous permettrait de jouer sur les profondeurs. En découvrant l'ascenseur dans ce décor, l'idée scénaristique de jouer une distanciation est venue naturellement, et a permis de jouer avec l'escalier et la vision de loin du poursuivant. La poursuite physique, bloquée, remplacée par une poursuite visuelle.

Une des idées matricielles de la préparation du film était ce plan en caméra de surveillance dans la gare, très large, inspiré de *L'impasse* (1993) de Brian de Palma. Le temps se dilaterait, pour laisser place à une double recherche. Celle des personnages entre eux, et celle des personnages par les spectateurs, qui devraient regarder partout pour retrouver la trace de ce qu'il se passe. Le temps long deviendrait aussi une occasion de récupérer son souffle, encore une fois pour les personnages et les spectateurs. Le dispositif de caméra de surveillance rappellerait que, même éloigné de ce qui nous poursuit physiquement, l'image et le monde nous suivent toujours.

Une idée matricielle en emmenant une autre, la scène du métro. C'était le désir premier que j'ai eu. Je voulais tourner un segment de la poursuite dans une rame occupée, où les occupants feraient eux-mêmes partie du jeu de la poursuite objective. Filmant à l'aide de leurs téléphones, une dizaine de cadreurs seraient disposés dans l'espace, captant en priorité les acteurs, mais aussi eux-mêmes entre eux, pour permettre au dispositif d'être appréhendé par le spectateur. Au-delà de la conception théorique de

la scène, sa conception pratique permettait aussi d'éviter tout problème légal, étant donné qu'il est interdit de filmer dans les espaces de la RATP.

Pour finir le film, nous savions déjà quel espace nous voulions utiliser. La Défense, où nous n'étions jamais allés, nous avait déjà marqué visuellement à travers les diverses images qu'il en existe. Au moment du repérage, j'ai été pris d'un sentiment très puissant, une sorte de fascination pour cet espace immense qui m'assujettit, à la fois très libre de mes mouvements et restreint dans l'espace. Là-bas, nous n'avons pas eu beaucoup de mal à trouver des endroits intéressants, au contraire, nous avons dû faire du tri. Un tunnel nous rappelant celui du *Millenium Mambo* (2001) de Hou Hsiao-Hsien nous marqua, un long plan de face captant l'acteur utiliser ses dernières forces était idéal. Ensuite, l'arche de la Défense était difficile à éviter. Néanmoins, pour les problématiques de droit d'auteur, il nous était interdit de la filmer directement. Nous avons donc décidé de la fragmenter, de la filmer comme un blason, avec ses marches, ses contours, et son plateau.

La singularité des lieux et le tournage nocturne ont un impact sur la performance des acteurs. Ayant décidé de prendre des acteurs avant de prendre des cascadeurs ou des sportifs, nous avons dû gérer la détérioration progressive de leurs corps, de leurs muscles, que l'assistant-réalisateur et nous-mêmes n'avions pas prévues. Le plan de tournage avait été constitué uniquement pour des problèmes pratiques, de nuits commencées plus tard que d'autres permettant à l'équipe de dormir davantage, d'endroits moins occupés tels jours, etc... Et non pas autour de la progression physique du film, ce qui se révéla être une vraie erreur stratégique.

Les costumes

Pour préparer les costumes, j'ai décidé de donner à chaque personnage un manteau pouvant voler au vent lors de sa course. Un manteau long pour le poursuivi, pour qu'il puisse quand même voler malgré le sac à dos, et une veste en cuir pour le poursuivant, marquant aussi un côté plus prolétaire. Pour le haut du poursuivi, un haut blanc permettrait de facilement l'identifier de loin, tandis qu'un col roulé sombre viendrait isoler la tête du poursuivant. Pour le bas, ça c'est d'avantage joué au confort. Avec quels vêtements les acteurs pourraient-ils se mouvoir aisément ? On s'est tournés sur

le jean, un vêtement plutôt marqué vers l'humain moyen, permettant de faire de ces deux personnages des marqueurs de la volonté d'ascension sociale.

Le matériel

Pour discuter matériel de prise de vues, je me suis orienté vers Julien Poupard, mon directeur externe de mémoire, qui a gracieusement accepté de me parler au téléphone de son expérience. Il m'a parlé notamment d'un outil, qui se sera révélé au tournage, le *Rickshaw Dolly*. Une sorte de brouette sur laquelle serait assis le cadreur tiré par le chef machiniste, permettant de faire des plans de face des acteurs et de reculer avec eux, ce qui serait naturellement impossible avec une simple caméra portée, à moins que le cadreur ait des compétences exceptionnelles en course à reculons. Aussi, même si l'utilisation de longues focales m'était apparue comme évidente, il me conseilla de prendre les focales les plus longues que je puisse trouver, tirant jusqu'au 250 et même au 300mm. A l'inverse, j'avais pensé aux courtes focales pour les déplacements en profondeur, mais il me conseilla de prendre le plus court possible, afin de prendre les mouvements les plus radicaux, et donc les plus efficaces en sensation de vitesse. L'*Alexa Mini* fut très rapidement considérée comme étant la caméra la plus optimale pour ce film, étant donné sa très bonne sensibilité et son format très compact.

Nous partîmes donc avec l'*Alexa Mini* et une plage conséquente d'optiques : la série des *Zeiss Grandes Ouvertures* ; permettant d'avoir le plus de luminosité possible sur le tournage aux endroits les plus sombres ; deux zooms *ARRI Alura LightWeight*, un 15-45 et un 30-80, très compacts, permettant de faire des plans recadrés à l'épaule ; un vieux zoom *Cooke 25-250*, nous permettant de travailler un zoom conséquent (x10) lors d'un plan, mais avec un look vintage donc à éviter au maximum ; et un zoom *Fuji 90-300*, permettant de faire des plans de très loin et d'accélérer les déplacements horizontaux. Pour la lumière nous avons cherché à rendre notre dispositif le plus léger, donc à rester le plus proche possible des lumières préexistantes sur les décors à ne retravailler que ponctuellement avec des drapeaux pour couper des lampadaires gênants ou des Asteras pour créer surtout des contre-jours.

Toute la théorie était prête, les idées allaient maintenant devoir se confronter au réel.

Chapitre 2 : Le tournage : entre énergie collective et physicalité

Un tournage, cette activité de groupe, a toujours comme moteur l'énergie collective, la capacité de tous à se mettre en mouvement et à exécuter ses tâches. Ainsi, l'énergie du tournage et du film s'activent l'un -l'autre, dans un cercle vertueux ou vicieux qui peut déterminer le résultat capturé. Ici, dans le cas de ce film, tout fut mêlé par la physicalité, l'effort constant fourni par les acteurs. C'était l'essentiel de la substance cinématographique du film et pourtant nous n'avions pas pris le pouls de son importance.

Le premier soir fut tranquille. Tout le monde était reposé, prêt à disposer de son énergie. Mais, ironiquement, c'était le jour où nous tournions deux séquences où les acteurs devaient être très épuisés : le métro, et le parking. Pour se mettre dans l'état de fatigue où son personnage est pendant ces séquences, l'acteur du poursuivant se mit à faire la planche sur le sol du métro. Assez fier, il me racontait la fameuse histoire opposant Laurence Olivier à Dustin Hoffmann lors du tournage de *Marathon Man* (1974) de John Schlesinger. Pour préparer une séquence où son personnage devait être essoufflé et épuisé, Dustin Hoffmann était parti courir un long et intense footing, ce à quoi Laurence Olivier aurait répondu en lui demandant « Et si vous vous contentiez de jouer plutôt ? ». L'acteur du poursuivant regardait alors l'acteur du poursuivi, non sans défi, qui lui voulait se contenter de jouer. Il se trouva que l'acteur du poursuivant était selon moi beaucoup plus à côté, ses mouvements et son expression ne correspondant pas à la tonalité de l'épuisement physique. Il ne s'agissait en effet pas seulement d'avoir fait de l'activité physique et d'avoir ses muscles plus contractés, mais bien d'abandonner son corps à un exercice plus subtil : la détresse.

Penser la présence physique et visuelle

Dans le métro, le tournage dû se faire le plus brièvement possible, et avec le moins de prises possibles. Le dispositif était fait en sorte pour que l'on ne lance qu'un seul « action » pour toute la séquence, et que les acteurs devraient jouer toute la traversée

filmée par toutes les caméras téléphones en même temps. Il nous fallut tourner trois prises pour obtenir toute la matière nécessaire, avant de changer de lieu.



Figure 24 : *Fuite*, Loïc Matos et Clément Coliaux, 2022

La seconde partie de la soirée fut donc consacrée au parking. Se succédant aussi à un long moment de course, l'acteur du poursuivant continua à faire la planche pour se préparer. Comme nous nous y attendions, de nombreux endroits du parking que nous avions vu vides étaient pleins, et vice-versa. Nous avons donc dû ressaisir l'endroit, et construire des axes nouveaux. C'était un temps de pause, de respiration. Il nous fallait construire des cadres posés, toujours à hauteur d'homme et proche de notre acteur principal. Après la cascade de l'entrée pour permettre au poursuivi de gagner du temps, on attend le personnage pour favoriser la transition spatiale. Et, à l'instant où il arrive proche de nous, la caméra se cheville à lui. Tous les plans qui suivent filmés à la caméra de cinéma le suivent dans ses mouvements, de profil, ou de dos. Il s'agit ainsi de partager son point de vue de l'espace : quand il ne sait pas où est le poursuivant, il n'est pas filmé, et quand il ne sait pas où aller pour fuir, on le ne sait pas non plus. Différents zooms ou dézooms organiques permettent de tisser le rapport entre lui et l'espace en liant présence physique et visuelle.



Figure 25 : *Fuite*, Loïc Matos et Clément Coliaux, 2022

A l'entrée du parking et au milieu de la scène arrivent deux plans différents, d'une forme que l'on ne voit que là : les plans en Dashcam. Avec ceux-ci, l'idée est de garder toujours cet œil sur les personnages et la course elle-même. Le time code est marqué en bas à gauche, comme il le sera pour les caméras de surveillance. Ainsi, figée dans le temps, la poursuite visuelle de la course-poursuite physique devient impérissable.

Dans le plan introductif, où l'acteur arrive pour se cacher derrière une voiture et où l'autre acteur doit le rater de peu, le rythme est décisif. Il s'agit de concorder parfaitement les mouvements, et il a donc fallu refaire la prise un nombre de fois conséquent. Après la dernière, qui heureusement était bonne, l'acteur du poursuivi est venu me dire qu'il s'était blessé au genou à cause de la pente à descendre. C'est à ce moment-là que j'ai saisi *l'enjeu physique* qui allait planer sur tout le tournage, et de mon erreur d'organisation. A partir de maintenant, chaque plan serait rigoureusement répété avec des doublures, il fallait les faire courir le moins longtemps possible.

Le deuxième soir, notre première nuit, nous étions à Bercy, où nous avons prévu de venir deux fois. Dans les escaliers, je voulais expérimenter autour d'un montage beaucoup plus rapide que ce que nous avons travaillé pour le reste du film. Un grand nombre de plans, sept, viendrait découper l'action et saisir des parties de corps en mouvements : les pieds, les visages, les mains, tandis que des plans plus larges, en plongée ou contre-plongée, rappelleraient l'écart physique entre les deux acteurs.

Ainsi, nous dépliâmes ce dispositif de découpe précise, que les acteurs apprécèrent pour l'espace restreint que ça leur demandait de parcourir. Il s'agissait de rendre compte de la sensation partagée dans le corps, de tous ces membres mis en mouvement ensemble, mais séparément. Finalement, le montage avec beaucoup de cuts n'a pas été pertinent. Le rythme extrêmement rapide créée par le montage ne donnait pas une vraie célérité, mais ne se percevait que pour ce qu'il était : un artifice de vitesse. Nous avons donc réduit le nombre de plans utilisés à ce moment.

La maîtrise du matériel

Ensuite, nous utilisons pour la première fois le Rickshaw Dolly pour un suivi de face, qui a donné à mon avis l'un des plans les plus réussis du film où nous ressentons toute l'énergie physique dépensée par le comédien, en partageant sa panique et son corps expansif.



Figure 26 : *Fuite*, Loïc Matos et Clément Coliaux, 2022

Après ce premier plan, où l'acteur devait poursuivre la caméra et la machinerie, nous avons filmé un contre-champ. Le poursuivant au premier plan, le poursuivi au fond, les deux courant à vive allure. Mais, comme pour les camions-remorques, il faut tirer la remorque et non pas la pousser. Ainsi, en poussant le rickshaw pour poursuivre les acteurs, après quelques secondes de course, l'équilibre se rompit et l'équipe perdit le contrôle du véhicule. En quelques instants chocs contre le mur. Heureusement, nous

étions prêts à protéger le cadreur et la caméra, mais cet outil de machinerie était voué à se faire poursuivre, comme les acteurs, et non à poursuivre.

Ensuite, nous avons tourné à l'endroit du passage avec les échafaudages, qui a demandé un bon moment d'installation et de préparation. En effet, le cadreur devait suivre les acteurs en courant, de dos, en évitant les obstacles latéraux. Pour ce faire, il a fallu accorder la vitesse des comédiens à la sienne, qui devait être modérée pour des raisons de sécurité. Résultat, on sent que la course est plus lente, et que la scène ralentit toutes les sensations du film : nous l'avons donc coupée. Les techniques cinématographiques et optiques servent à renforcer une sensation de vitesse et non à la créer. Si l'acteur ne court pas vite, il n'est pas possible de créer une fausse vitesse.

La troisième nuit, retour à Bercy. On commence avec un plan Rickshaw Dolly de profil sur l'acteur qui ne doit pas courir trop vite pour rester bien cadré. Résultat, comme juste avant, on sent la faible vitesse du plan.

Juste après, un long plan utilisant toute la plage de notre long zoom, c'est-à-dire un x10, montre le temps long passé à courir, tout en servant de coussin d'air. C'est comme si le temps se dilate, à la fois pour le spectateur et pour le personnage, qui, au fil du plan et que la focale devienne longue, semble avancer de moins en moins vite en dépensant autant d'énergie. La vacuité du mouvement s'installe, en sommes-nous donc réduits à courir toute notre vie ? A l'image d'un Sisyphe poussant sa pierre, l'homme contemporain est-il réduit à épouser la vitesse de son monde pour rester en vie ? Une course en fuite, vers rien, si ce n'est pour rester accordé.



Figure 27 : *Fuite*, Loïc Matos et Clément Coliaux, 2022

Dès que l'on revient au corps, la caméra est de nouveau portée. Puis, dans une occurrence unique dans le film, on se détache du poursuivi pour épouser le point de vue du poursuivant temporairement. Un poursuivant dont les mouvements sont sûrs, il sait où monter, il sait où regarder. C'est, après la caméra cinéma, les Dash Cams, et les caméras de surveillance, une nouvelle occurrence d'un regard omniscient. Celui de l'Homme, qui n'a pas forcément besoin d'une interface technologique pour opérer.

La maîtrise du temps de tournage

La quatrième nuit était celle de la Défense. Les acteurs commençaient à être vraiment épuisés physiquement, et ça tombait bien, c'était la séquence finale du film. Les personnages devaient courir leurs derniers pas, dépenser les dernières énergies dont ils disposent. Dans la séquence du tunnel, cela fonctionne très bien. Le Rickshaw Dolly sert à se rattacher au personnage, dans ses tremblements, ses grosses respirations. Puis nous avons tourné des plans larges, dont on voulait qu'ils fassent ressentir l'immensité de la course à parcourir alors qu'ils n'en pouvaient déjà plus. Pourtant, ces plans ne fonctionnaient pas : sans épouser leur effort final et en les prenant de loin, tout ce qui semblait juste de près semble surfait, surjoué.

Les plans finaux à la Défense, eux, fonctionnent, comme ils viennent par le cadre épouser leurs dernières ressources, l'immensité des marches dans le profil et la grosse plongée.



Figure 28 : *Fuite*, Loïc Matos et Clément Coliaux, 2022

Le dernier plan caméra de cinéma arrive. Le poursuivi, dont le corps est arrivé à bout, chute. Il ne peut plus tenir le rythme du monde qui l'entoure. Avec une très longue focale, on a pris la décision de les écraser contre les gratte-ciels de la Défense. C'était leur objectif, et ce sera leur mausolée. Récupérant le MacGuffin du film, le poursuivant se rend compte de la vacuité de sa situation, et s'assoit, récupérant son souffle et réfléchissant à sa condition. Le système de surveillance du film comprenant que cette histoire est conclue, décide d'en chercher une autre. D'autres êtres à poursuivre, d'autres histoires à suivre, et une déambulation visuelle a lieu, les spectateurs aussi cherchant ce qu'il y a à voir dans ces nouveaux plans. On s'éloigne petit à petit, revisite d'anciennes images, capte d'autres mouvements humains...

La cinquième nuit, nous avons tourné le début du film aux Olympiades. La marche a permis de reposer les acteurs pour la dernière nuit qui les attendait. On commence dans un appartement, le personnage seul vole un ordinateur, qui deviendra le MacGuffin du film. Puis, dès qu'il sort, nous établissons un rapport entre lui et le regard du film. Il regarde la caméra de surveillance, qu'il voit dans la diégèse, puis la caméra de cinéma. L'intention est ainsi de relier les deux, et de prédisposer la caméra de cinéma comme étant un regard parmi tous les autres. Un regard omniscient et omnipotent, celui du cinéaste et par transposition celui du spectateur, qui veille et surveille tout. La caméra de surveillance sert aussi à rappeler au réel, et à convoquer un imaginaire plus glauque et anxiogène.



Figure 29 : *Fuite*, Loïc Matos et Clément Coliaux, 2022

Toutes les lumières urbaines oranges permettent de construire une opposition aux lumières bleues finales de la Défense, avec cette idée que l'on ne fait donc pas face à une ligne, mais à une boucle. On commence et finit sur des buildings et des lumières urbaines, certes plus lisses et propres, mais déshumanisés.

La sixième et dernière nuit a été celle des premiers moments de course le long des rails au nord de Saint-Lazare. Ce soir-là, l'acteur du poursuivant, qui avait décidé contre mes insistance de ne pas profiter de ses journées pour se reposer, est tombé malade. Nausée, vomi, en bref, il ne pouvait pas courir en l'état. Nous avons donc décidé de raccourcir le nombre de plans prévus avec lui, et de nous concentrer sur le poursuivi qui enchaînerait tout pour permettre à l'autre de se reposer. Les acteurs avaient beaucoup de courbatures. Après avoir autant couru, chaque moment de course était une lutte qu'on ne pouvait se permettre de refaire. Ainsi, malgré toutes nos techniques d'accélération des plans par la technique, le rouding (véhicule suivant les coureurs de profil) ou de longue focale, on sent bien que les acteurs ne courent pas au maximum, surtout pour un début de course. Néanmoins, le long plan de course de profil, qui se dilate et laisse la durée s'installer, permet de ressentir tout l'effort du comédien à courir ses derniers pas du tournage.



Figure 30 : *Fuite*, Loïc Matos et Clément Coliaux, 2022

Finalement, sur le capteur, ce n'est pas la matière que j'attendais qui s'est imprimée. Il y a de la vitesse, il y a de l'espace, mais c'est avant tout de la physicalité que l'on ressent. Tous ces efforts vraiment donnés par les acteurs pour continuer à courir,

malgré leur fatigue et leurs muscles blessés. Avec les micros HF que l'on a eu la bonne idée de prendre, la matière sonore accompagne cette sensation. Ce sont les *respirations* plus que les pas, l'effort plutôt que la course.

Nous avons capté toute cette énergie, ses variations, ses sensibilités. Il nous fallait maintenant y mettre de l'ordre.

Chapitre 3 : La post-production : maîtriser la vitesse

Comme nous avons travaillé notre découpage de façon assez linéaire, mise à part la séquence du métro, la construction de l'ours du film fut assez simple, il ne s'agissait que d'aligner les plans, sur des raccords prévus à l'avance. Ce dispositif, qui marche bien pour des films classiques, a ici construit une version très mécanique de la course. Comme si chaque plan était un tapis roulant, sur lequel courait le personnage sans vibration entre les plans.

Il s'agissait, dans un premier temps, de créer une continuité fonctionnelle. Pour construire une scène d'action efficace, il faut savoir créer des hauts et des bas, des moments de tension, et des moments de désir où l'on veut retourner dans l'action. Nous avons prévu cette évolution, mais ce n'est qu'au moment du montage pur que l'on se rend compte de ses effets. Certains plans, voire scènes, se découvrent rapidement de trop. J'ai considéré les moments d'action comme des inspirations, et les moments de pause comme des expirations. Dans cette idée, on arrive à se rendre compte du manque d'oxygène ou du trop-plein quand ces moments sont trop tenus, tout le jeu restant à distinguer comment un plan devient une expiration ou une inspiration. Les plans courts, de course, sont des moments d'action purs, on inspire. Les regards créant des tensions inter-plan renvoient aussi à ce genre de sensations. Les moments sans course, de marche dans les ruelles, de fauilage dans le parking ou de recherche dans la gare sont des expirations.

Pour les longs plans, tout dépend en réalité de la façon de les filmer, et il faut les traiter indépendamment. Un premier long plan, de filature dans les ruelles sombres, avait un problème de rythme interne. Une expiration trop longue, qui ne pouvait être montée différemment pour la raccourcir, a été enlevée. Une seule séquence entière a été enlevée, celle de la traversée du passage aux échafaudages. Le plan le précédent, un très long plan d'une cinquantaine de secondes suivant le protagoniste, avait été pensé comme un plan d'expiration. Le temps long nous semblait naturellement créer un temps dilaté qui permettrait une pause, mais en fait le plan s'est révélé de nature inverse. Une inspiration tenue, juste suffisamment longtemps pour ne plus en pouvoir, comme le personnage qui court sans s'arrêter et sans avoir le droit à l'entre-image

pour se reposer. Ainsi, la séquence qui suivait ne pouvait être une nouvelle inspiration d'action, et a été coupée pour passer directement au parking, une expiration.

Plus tard, dans le long plan de course dans la profondeur avec un zoom, il s'agit aussi d'une expiration. C'était l'intention, et elle permet de reprendre son souffle pendant un temps avant le plan suivant, de l'ascenseur, qui lui est très tendu.

Dans la séquence finale, à la Défense, c'est trois plans qui ont été coupés. Notre intention était, avec des cadres très larges et une course lente, de créer une lente expiration qui vienne s'achever avec une chute. Mais cette expiration a fini par être trop longue, il a ainsi fallu la raboter.

Une fois ce travail de resserrage opéré, il a fallu travailler efficacement le passage de chaque plan à un autre, les coupes précises. Et, plus on avançait dans le processus, plus je me suis rendu compte d'une chose. Toujours central à la problématique inter-séquentiel, le raccord aide une séquence à apparaître comme cohérente, le passage d'un plan à l'autre de sembler n'être qu'un changement de point de regard sur un même évènement. Ainsi, les raccords spatiaux, physiques, ou mouvement permettent un passage d'un plan à un autre sans choc visuel.



Figure 30 : *Fuite*, Loïc Matos et Clément Coliaux, 2022

Dans le cas du montage de *Fuite*, plusieurs cuts semblaient inappropriés. Pourtant, les raccords étaient théoriquement justes. Le positionnement du comédien est le même avant et après, son mouvement est bien continu avant et après... A force d'essais, j'ai fini par naturellement utiliser une expression, le « cut énergie ». Garder, du plan d'avant au plan d'après, la même énergie physique. Ainsi, malgré des

incohérences à tous les autres endroits, parfois des sautes dans l'espace, dans la lumière, ou dans l'expression du visage, les deux plans s'enchaînent parfaitement. Dans l'action, le sujet du plan, de la séquence, voire du film, change. Ce n'est plus un personnage, mais bien une énergie. Une énergie cinétique, un pur mouvement, dont la célérité devient l'obsession du spectateur. Dès lors, la moindre variation de vitesse apparaît comme un choc auquel il faut faire face, donc, par un « cut énergie ».

La réalisation de ce film n'est pas encore achevée au moment où j'écris ces lignes. En effet, le son a seulement été discuté avec le compositeur, la monteuse son et le mixeur son, mais pas encore construit au-delà d'un proto-travail au montage image.

Comme dit plus tôt, on a finalement compris que la dynamique du film serait centrée autour de l'effort physique. Dans cette direction, le son est absolument central. C'est ce qui permet de créer un lien direct à la matière, de rappeler le choc des éléments, du pied et du sol ; la propulsion qu'elle impulse. Autant de rappel de la gravité, du choc physique que représente la course, de l'effort. Avec le pas se rajoute la respiration, marqueur du corps en vie et en vitesse. Les deux rentrent en contrepoint musical, l'un avançant indépendamment et avec l'autre. Ainsi, l'accélération du pas entraîne l'accélération de la respiration, qui sur la longueur finit par le dépasser et le remplacer. Le corps, arrêté, est encore marqué de la respiration. C'est alors ce son, cette énergie aérienne qui déjà marquait les sensations du montage, qui soutient le personnage, lui permet de rester debout.

Dans le film, divers sons de la ville ont été captés dès le tournage : le train qui passe sur le pont, les cris lointains, les voitures... Et d'autres seront rajoutés au montage son pour rajouter à l'omniprésence de l'urbain, qui s'infiltrerait même depuis le hors-champs.

La musique est aussi un gros enjeu, sur lequel il est difficile de prendre une décision radicale. D'un côté, la musicalité est déjà présente par tous les bruitages mentionnés ci-dessus, les respirations et les bruits de pas. De l'autre, il s'agit de renforcer l'énergie du film avec une autre couche, qui pourrait renforcer le rythme des pas avec des sons secs de percussion, et de rajouter à cette base une couche de data musicale, pour donner une dimension plus contemporaine et numérique.

Il faut la travailler avec cette idée des inspirations et des expirations, trouver les moments où la ralentir, où l'accélérer, et, ponctuellement, où l'enlever. En effet, la présence physique est renforcée quand il n'y a aucune musique, par une isolation du corps dans l'espace sonore qui cristallise son énergie.

En réalisant *FUITE*, je me suis rendu compte de beaucoup de dynamiques importantes, qui parfois peuvent s'appliquer sur le film sans qu'on ait aucun contrôle dessus. La réalité du tournage se mélange à ce que l'on avait préparé, et il faut finalement réussir à le contrôler en post-production.

CONCLUSION

La course-poursuite est une figure qui a traversé toute l'histoire du cinéma, toujours en l'accompagnant technologiquement.

Dès le début, dans les premiers Chase films européens puis américains, elle a fait sortir la caméra des studios, puis l'a mise en mouvement avec des panoramiques pour suivre les corps. Les comédies burlesques se sont emparées de cette forme pour travailler en contrepoint la représentation d'une époque et son ironisation, en se servant des travellings pour la mettre en mouvement. En parallèle, le cinéma formaliste a repris la course-poursuite pour en explorer la moelle filmique, comment ses cadres et ses figures incarnent des rapports symboliques. Travail formaliste que l'expressionnisme allemand, puis le film noir, ont continué de travailler. La matière de la forme, au-delà de représenter l'intérieur, a servi à représenter l'extérieur : les structures.

A l'arrivée de la modernité du cinéma dans les années 50, notamment grâce aux moyens techniques permettant d'alléger le matériel caméra et son, les rapports se sont mélangés. La poursuite n'était plus seulement une création devant la caméra, mais aussi la captation d'une énergie réelle, du cadreur, de l'équipe, similaire à celle des images amateurs et de reportages de l'époque.

Un nouveau rapport regardant-regardé

Le numérique, d'abord en post-production avec les effets spéciaux puis en tournage avec la miniaturisation du matériel numérisé, a continué à développer le rapport entre le film et le filmé. La poursuite est devenue de celle de la matière technologique elle-même, capable progressivement de passer outre toutes les barrières matérielles nous protégeant. Ainsi, comme le faisaient les courses-poursuites primitives, les courses-poursuites contemporaines semblent vouloir capter les énergies du monde au moment de leur création.

En revanche, de nos jours, ces énergies se sont décuplées, car par la prolifération des images par la démocratisation des outils, le rapport unilatéral *regardant-regardé* et *filmeur-filmé* a été déconstruit : tout est vu et tout le monde voit, ici et ailleurs. La course-poursuite contemporaine est en *résonance* avec cette multiplication de regards, de points de vue : les mouvements sont plus erratiques, faussement indépendants. La course à pied, pour être crédible, doit dépasser les limites du corps. La vitesse doit se faire sentir, être à l'image des individus obligés de courir aussi vite que leur monde connecté pour rester en vie.

Alors, la poursuite linéaire a laissé sa place au mouvement continu en lignes repliées sur elles-mêmes, par effet d'addition. En effet, petit à petit, tous les outils, caméra à l'extérieur, panoramiques, travellings, son spatialisé, caméra portée, effets spéciaux, se sont superposés comme autant de motifs de la vitesse de notre monde actuel. C'est dans cette idée que j'ai construit le filmage de *FUITE*, une multitude de strates de mise en image comme la multitude des mouvements du numérique qui nous anime : tout part partout, sans direction ni point de fuite.

La poursuite : leçon de cinéma

Philippe Marcel dans sa thèse de doctorat souligne que la poursuite est « une figure née par le cinéma et pour le cinéma » (*La poursuite au cinéma : pérennité d'une forme esthétique*, p.17). De facto, en réalisant *FUITE*, je me suis rendu compte de l'importance de tous les éléments cinématographiques que la création d'une course-poursuite mobilise en termes de découpage, de choix des lieux et des plans en vue du montage ; de matériel et costumes mieux adaptés ; de physicalité des acteurs et de l'énergie de l'équipe.

Le découpage, tant dans les films muets très rudimentaires de James Williamson *Au voleur !* ou *Notre nouveau jeune commis* ou encore dans les films qui veulent donner une sensation de réel comme *La Vengeance dans la peau* ou *Slumdog Millionaire*, que dans la réalisation de *FUITE* est primordial.

Le choix du lieu dans la course-poursuite dès l'écriture est aussi central, c'est le lieu qui détermine la narration et par là même le sens de la poursuite. En effet, c'est la relation du corps à l'espace qui donne à la matière son fondement.

Ce sont souvent les villes qui sont le terrain des courses. Dans *M le Maudit* ou dans *Le Troisième Homme*, les réalisateurs se servent surtout de leur environnement pour chercher des constructions à faire ressurgir, des lignes, des formes, des motifs.

Les costumes, aussi banaux peuvent-ils sembler, sont aussi importants. C'est la peau du personnage, ce qui est mis en mouvement par les corps. Ce choix en informe aussi beaucoup sur les dynamiques métaphoriques, déplaçant la question de qui court à quoi court.

Sur le tournage même, la physicalité devient le centre de l'attention. Il s'agit, avant de filmer des corps et des espaces, de filmer des énergies. Des énergies singulières, qu'il faut apprendre à connaître comme on apprend comment parler à chaque acteur. Une nouvelle couche de la direction apparaît : trouver les mots pour diriger les membres.

Le choix du matériel, notamment des optiques et de la machinerie, nous permet de capter différentes formes de vitesse de course. Il ne faut pour autant pas croire qu'il va tout faire, les techniques pour augmenter la sensation de vitesse ne font qu'accélérer, elles ne peuvent pas créer de la vitesse là où il n'y en a pas.

Sa substance, de saisir le mouvement de l'Homme, sert comme dimension plus large que l'artistique. Elle peut s'interpréter comme une observation anthropologique de l'Homme, comme une forme littéraire métaphorique du destin de la condition mortelle, comme une figure esthétique captant l'énergie humaine, mais c'est avant tout toujours une prouesse technique, un espace où l'on donne au corps, et donc à la réalité, le pouvoir, contre lequel on doit alors se battre pour en saisir l'essence.

J'ai commencé ce mémoire en citant Georges Sadoul. Selon celui-ci, la poursuite aurait fait naître le style cinématographique, dont « la vogue de la poursuite n'est pas encore épuisée... elle durera vraisemblablement autant que le cinéma, tel que nous le concevons après un demi-siècle de son histoire ». Les prédictions de Georges Sadoul

de 1973 se sont avérées juste : la poursuite perdue encore. On la retrouve dans beaucoup de films d'action contemporain, de *Terminator* à *La Vengeance dans la peau*, et c'est la figure de style majeure de cinéastes comme James Cameron, Paul Greengrass, ou les frères Safdie. Elle se retrouve encore dans des films auteuristes, comme chez Alain Guiraudie dans *Pas de Repos pour les braves* (2003) ou *Du Soleil pour les gueux* (2001). Elle s'est aussi étendue partout dans le monde, dans le cinéma sud-coréen comme *Memories of Murder* (2003) de Bong Joon-Ho ou inuit comme *Atarnajuat – La Légende de l'homme rapide* (2002).

Dans le cinéma d'auteur, la figure a souvent été prise par le prisme métaphorique, plus interne, plus philosophique. En revanche, dans le cinéma blockbuster, cette figure représente très concrètement les énergies du monde.

En définitive, même si, comme nous l'avons vu, la course-poursuite n'est pas, par excellence, la figure de style d'une école ou d'un genre cinématographique, elle capte l'essence de la vie : le mouvement, le geste de poursuivre quelqu'un, un désir, un objectif, pour l'atteindre.

FILMOGRAPHIE

LUMIERE Louis, *L'Arroseur arrosé*, France, 1895
WILLIAMSON James, *Au Voleur !*, Angleterre, 1901
HAGGAR William, *Combat acharné de deux braconniers*, 1903
WILLIAMSON James, *Notre nouveau jeune commis*, Angleterre, 1905
ZECCA Ferdinand, *La Course des sergents de ville*, France, 1907
WIENE Robert, *Le Cabinet du docteur Caligari*, Allemagne, 1920
LINDER Max, *Sept ans de Malheur*, Etats-Unis, 1921
MCCAREY Leo, *Sittin pretty*, Etats-Unis, 1924
KEATON Buster, *Fiancées en folie*, Etats-Unis, 1925
LANG Fritz, *M le Maudit*, Allemagne, 1931
MCCAREY Leo, *La Soupe au canard*, Etats-Unis, 1933
LANG Fritz, *Chasse à l'homme*, Etats-Unis, 1941
REED Carol, *Le Troisième homme*, Angleterre, 1949
BERTOLUCCI Bernardo, *Le Conformiste*, Italie, 1970
WATKINS Peter, *Punishment Park*, Etats-Unis, 1971
HOOPER Tobe, *Massacre à la tronçonneuse*, Etats-Unis, 1974
CAMERON James, *Terminator 2*, Etats-Unis, 1991
FINCHER David, *Seven*, 1995
SCOTT Tony, *Ennemi d'état*, 1998
WACHOWSKI Lana et Lilly, *Matrix*, 1999
GREENGRASS Paul, *La Mort dans la peau*, 2004
SCOTT Tony, *Déjà vu*, 2006
BOYLE Danny, *Slumdog Millionaire*, 2008
NOLAN Christopher, *Inception*, 2010

BIBLIOGRAPHIE

- AUERBACH Jonathan, « Chasing film narrative : Repetition, recursion, and the body in early cinema », *Critical Inquiry* Vol. 26, No°4, Été 2000, pp. 798-820
- ELEFHERIOTHIS Dimitris, *Cinematic journeys*, Edinburgh, Edinburgh University Press Ltd, 2010
- HIGGINS Scott, « Suspenseful situations : melodramatic narrative and the contemporary action film », *Cinema Journal*, Vol. 47, No°2, Hiver 2008, pp. 74-96
- LIU Anan, LI Jintao, ZHANG Yongdong, TANG Sheng, SONG Yan, YANG Zhaoxuan « Human attention model for action movie analysis », in *2007 2nd International Conference on Pervasive Computing and Applications*, Birmingham, IEEE, 2007
- JOHNSON Kenneth, « The point of view of the wandering camera », *Cinema Journal* Vol. 32, No°2 , Hiver 1993, pp.49-56
- LARGERON Charlotte, *Tony Scott on Fire*, Rouge Profond, 2013
- JONES Nick, « The tactical improvisation of space in the contemporary Hollywood action sequence », *New Cinemas : Journal of Contemporary Film* Vol. 11, No°1, 2013
- O'BRIEN Harvey, *Action movies : the cinema of striking back*, New York, Wallflower Press, 2012
- PURSE Lisa, *Contemporary action cinema*, Edinburgh, Edinburgh University Press Ltd, 2011
- REDFERN Nick, « Constructing movement in the cinema », *New Review of Film and Television Studies* Vol. 5, No°2, July 2007, pp.173-189
- SADOUL Georges and TEMPLIN Yvonne, « Early film production in England: the origin of montage, close-ups, and chase sequence », *Hollywood Quarterly* Vol. 1, No°3, Avril 1946, pp.249-259
- SADOUL Georges, *Histoire Générale du cinéma*, Paris, Denoël, 1973 : tome 2, Les pionniers du cinéma, 1897-1909, p.243.
- MARCEL Philippe, *La poursuite au cinéma : pérennité d'une forme esthétique*, Thèse dirigée par Giuseppina Pisano, Discipline : Etudes cinématographiques et audiovisuelles, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, Arts et médias, soutenue le 26 juin 2009

BAUDEAN Romain, Les enjeux de la caméra portée : Un dispositif qui fait bouger le cinéma, Mémoire dirigé par Cape Yves et Leblanc Gérard, Section Cinéma, ENS Louis-Lumière, soutenu le jeudi 09 décembre 2010

THORET Jean-Baptiste, Une expérience américaine du chaos : Massacre à la tronçonneuse de Tobe Hooper, Dreamland, 2000

BAILEY John et PIZZELLO Stephen, Vittorio Storaro, ASC, AIC's imagery in this influential film remains a pinnacle of cinematographic panache, Interview, ascmag.com, 9 octobre 2021

DELEUZE Gilles, *Francis Bacon Logique de la sensation*, Editions du Seuil, 2002 (1981)

PICONE Jack, *The Best Cinematography : A look at Slumdog Millionaire*, New York Film Academy Student Resources, 5 janvier 2015

SYLVESTER David, Entretiens avec Francis Bacon, Flammarion, 2013

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 : *Les Cambrioleurs*, Alice Guy, 1897 : capture d'écran

Figure 2 : *Au voleur !*, 1901, James Williamson: capture d'écran

Figure 3 : *Combat acharné de deux braconniers*, William Haggart, 1903 : capture d'écran

Figure 4 : *La Soupe au canard*, Leo McCarey, 1933 : capture d'écran

Figures 5 et 6 : *Seven Chances*, Buster Keaton, 1925 : capture d'écran

Figure 7 : *La Coquille et le Clergyman*, Germaine Dulac, 1927 : capture d'écran

Figures 8 et 9 : *M le Maudit*, Fritz Lang, 1931 : capture d'écran

Figure 10 et 11 : *Le troisième homme*, Carol Reed, 1949 : capture d'écran

Figure 12 : *Le Conformiste*, Bernardo Bertolucci, 1970 : capture d'écran

Figure 13 et 14 : *Massacre à la tronçonneuse*, Tobe Hooper, 1974 : capture d'écran

Figure 15 : *WestWorld*, Michael Crichton, 1973 : capture d'écran

Figure 16 : *Terminator 2 : Le Jugement dernier* (1991) : capture d'écran

Figure 17 et 18 : *Ennemi d'Etat*, Tony Scott, 1998 : capture d'écran

Figure 19 : *Slumdog Millionaire*, Danny Boyle, 2008 : capture d'écran

Figure 20 : *Inception*, Christopher Nolan, 2010 : capture d'écran

Figure 21, 22 et 23 : *La Vengeance dans la peau*, Paul Greengrass, 2007 : capture d'écran

Figure 24 à 30 : *Fuite*, Loïc Matos et Clément Colliaux, 2022 : capture d'écran



ENS Louis-Lumière

La Cité du Cinéma – 20 rue Ampère BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis

Tél. 33 (0) 1 84 67 00 01

www.ens-louis-lumiere.fr

Partie Pratique de Mémoire de Master

Spécialité cinéma, promotion 2019-2022

Soutenance juin 2022

FUITE

Loïc Matos et Clément Coliaux

Cette partie pratique accompagne le mémoire intitulé : La course-poursuite à pied : une figure cinématographique symbolique à l'image de son époque

Directrice de mémoire : Giusy Pisano

Directeur externe : Julien Poupard

TABLE DES MATIÈRES

CV	72
Note d'intention de la PPM	73
Synopsis	76
Scénario	76
Découpage technique	80
Liste du matériel employé	87
Plan de travail du tournage	88
Plan de travail de la Post-Production	89
Etudes techniques et économique	90

CV

MATOS Loïc

29 rue Dautancourt

75017 PARIS

Né le 25/11/1998

0625050648

loicmatos@wanadoo.fr

Permis B – Habilitation électrique BR

LANGUES anglais (courant), espagnol (notions)

Logiciels maîtrisés : DaVinci Resolve, Avid, Adobe Premiere Pro, Lightroom, Photoshop

LOISIRS photographie, écriture, mode, CrossFit

FORMATION

2019-2022

ENS Louis-Lumière, Master Cinéma (Saint-Denis)

2017-2019

Ciné-prépa, Lycée Saliège (Balma)

2017

Baccalauréat Scientifique spécialité SVT mention Bien, DNL histoire

STAGE

Assistant de production à Filmiki, 2018, 1 mois

EXPÉRIENCES

RÉALISATION

Fuite (CM) – Prod. ENS Louis-Lumière

Homo Deus (CM) – Prod. ENS Louis-Lumière

Chimère (CM) – Prod. ENS Louis-Lumière

La valse sans temps (CM) – Prod. ENS Louis-Lumière

DIRECTION DE LA PHOTOGRAPHIE

Missionnaire (CM) de Rose Duvivier – Prod. Paris 1

En rêve organisé (CM) d'Anaëlle Guillerme – Prod. ENS Louis-Lumière

SOPOR (CM) de Julien Bonnaud – Prod. ENS Louis-Lumière

Noir Requiem (CM) de Clément Coliaux – Prod. ENS Louis-Lumière

CADRE

Comment une baleine a nagé dans la seine (CM) de Camille Issaad – Prod. ENS Louis-Lumière

Fiat Lux (CM) de Clément Coliaux – Prod. ENS Louis-Lumière

STAGIAIRE IMAGE

Je joue Rodrigue (CM) de Johann Dionnet – Prod. NOLITA

Note d'intention de la PPM

Clément Coliaux et moi-même avons décidé de nous allier pour notre PPM pour diverses raisons. Notre sensibilité et nos références communes évidemment, mais aussi parce que nous voulions nous intéresser à la même chose : un flux d'images poursuivant l'humain.

Ainsi, en s'inscrivant dans une course-poursuite, qui serait elle-même poursuivie par les images, notre intention est de montrer et faire ressentir un monde hyper connecté où la seule solution pour rester en vie est de rester en constant mouvement, alors que nous sommes constamment poursuivis, par les autres, et par le système de surveillance. Inspirés par le cinéma de Jean-Pierre Melville, nous voudrions nous intéresser à des personnages profondément tragiques, dont on ressentirait dès la première image du film l'avenir funeste inéluctable. Leur seul ressort de vie, c'est leur corps. C'est leur seul outil pour tenter de rester à flot dans un monde connecté. A la façon de Martin Scorsese, l'énergie créée par les personnages serait une énergie cherchant à rattraper celle du monde, à s'extraire de l'environnement. Une énergie fautive, artificielle et condamnée à s'arrêter, telle celle d'un noyé se débattant pendant ses derniers instants. Chez Michael Mann, on retrouve cela avec le motif récurrent de la course de chevaux, enfermés dans un circuit et dont le mouvement est une course perpétuelle qui leur permet, un court moment, de s'affirmer et de se libérer de leur cage.

Se mélangeront des images de sources diverses et variées, de caméras de surveillance, de Dashcams, de téléphones, ou de drones si possible. Nous filmerions aussi beaucoup avec une caméra cinéma portée à l'épaule, mais qui existerait dans la matrice visuelle. Les personnages ressentiront son regard comme ils ressentent ceux des autres caméras intra-diégétiques. Avec ces images dont la source ou le regardeur ne serait jamais identifié, l'idée est de créer un système panoptique, où le spectateur ferait en fait partie intégrale du dispositif. Il regarde cet événement comme un œil de surveillance, poursuivant le film.

Plusieurs dispositifs techniques sont envisagés pour diverses scènes. Ces hypothèses seront sujettes à tests : en fonction des possibilités offertes par les

caméras “non-cinéma”, il pourrait dans certains cas être plus intéressant et efficace d'utiliser notre caméra principale et d'en manipuler les images pour émuler la facture d'images de surveillance. Également, nous pensions, comme ça a été le cas sur le film *Vice* (Adam McKay, 2018) qui joue cette idée de bande-image aux sources hétérogènes, essayer de poster certains rushes sur YouTube puis de les télécharger, pour retrouver cette compression particulière des images du web.

Tout du long dans les rues, les caméras de surveillance seront là pour toujours garder un œil sur les personnages.

Pour la scène du parking, on aimerait disposer des Dashcams dans des voitures, établissant que même elles, inanimées, poursuivent nos personnages. Pour la scène dans le métro, on aimerait filmer intégralement avec des téléphones portables. Disposer le long d'une rame un nombre important de cadres qui filmieraient la scène avec leurs propres appareils, tels des témoins accidentels, créant ainsi un réseau de surveillance aussi à échelle humaine.

Pour donner vie à la caméra épaule, nous aimerions jouer des zooms, qui mettraient aussi en perspective les rapports d'échelle, faisant dialoguer humain et système. C'est une composante majeure des films tentant de représenter un monde connecté, qui illustrent l'échelle à la fois macro et microscopique des réseaux qu'ils mettent en scène, leur emprise mondiale et leur proximité décuplée aux individus, comme par exemple dans la scène d'introduction de *Hacker* (Michael Mann, 2015). Également comme dans ce film, les jeux sur le cadre (caméra épaule, zooms) participent aussi à faire ressentir la présence d'un cadreur et donc donner au spectateur l'impression qu'il regarde une image.

Mon intention dans ce mémoire est d'explorer comment, au fur et à mesure de son histoire, le cinéma a usé de la figure de la course-poursuite en dialogue avec les technologies du moment pour créer des séquences représentatives de leur monde. Ainsi, je voudrais explorer la course-poursuite contemporaine, sur-connectée, sur-filmée et surveillée. Des personnages qui courent pour leur survie, pour récupérer un bien qui leur permettrait de faire reposer leur corps d'ouvrier et les stabiliser en acquéreur de capital. Un mouvement continu et perpétuel, dans lequel les gens sont

pris contre leur gré, les embarquant à se battre pour quelque chose dont ils n'ont pas besoin et qui finira par les enfermer. Ainsi, le personnage du poursuivant ne trouve pas grâce à la fin. Sa réussite est réelle, mais elle est celle d'un capitaliste qui pénètre le système. Une survie certes, mais dans l'avenir cloîtré d'une immobilité. Le régime d'image du film est central à mon travail, la technologie cinématographique depuis l'apparition du numérique (Festen, Collateral, 28 jours plus tard...) s'attache à l'image non professionnelle. A l'image du flux, qui ne dirige pas ce qu'il voit, mais le capte avec "objectivité". Pourtant, son emplacement, son angle, son cadre, tout est choisi. Finalement, ce n'est pas une image qui filme plus le réel que les autres : en choisissant de poursuivre tout le monde, tout le temps, elle se présente comme représentatrice de la société dans laquelle on vit. Elle filme une course néolibérale perpétuelle, où le monde joue le jeu de l'accélération, courant, parlant, travaillant toujours plus et plus vite à la poursuite du capital remplaçant la carotte au bout du bâton.

SYNOPSIS

Paris, de nuit. Alors qu'il vient de récupérer des informations sensibles, Ronan est suivi par David. La filature se transforme vite en course-poursuite à travers la ville. Après un bref moment où Ronan sème son poursuivant gare de Lyon, la course reprend, à travers le métro jusqu'au parvis de la Défense, où le poursuivi est finalement rattrapé.

SCENARIO

SEQUENCE 1A. APPARTEMENT OLYMPIADES. INT NUIT

Ronan a la quarantaine, bourru. Concentré sur le crochetage de la porte d'un appartement. Il porte un long manteau gris. Une lampe torche à la main, un sac sur le dos, il rentre.

SEQUENCE 1. APPARTEMENT OLYMPIADES. INT NUIT

Il cherche brièvement, trouve un ordinateur portable rangé. Il s'assoit à une table, l'ouvre, explore un instant. Il le referme, le range dans son sac, et sort.

SEQUENCE 2A. RUE OLYMPIADES rencontre. EXT NUIT

Ronan sort de l'immeuble. Seuls les quelques lampadaires l'éclairent dans l'obscurité urbaine. Il passe entre des voitures, traverse la rue, regarde derrière lui. Au loin, il distingue une silhouette. Dans le doute, il accélère le pas, tourne plus vite que prévu.

SEQUENCE 2B + 2C + 2D. RUE OLYMPIADES filature. EXT NUIT

Dans cette nouvelle rue, il regarde derrière lui : plus rien. Il continue son chemin. La silhouette le suit, très discrètement.

SEQUENCE 3. TUNNEL PROUDHON. EXT NUIT

Ronan arrive dans un long tunnel, dans lequel il s'engouffre. Il continue à être attentif autour de lui, et, alors qu'il a fait la moitié du chemin, remarque la silhouette rentrer dans le tunnel. Il marche plus vite, sort du tunnel et tourne à gauche.

Dès qu'il sort de son champ de vision, la silhouette se met à courir. Elle arrive au bout du tunnel, regarde à gauche. On voit enfin son visage, c'est aussi un homme dans la

quarantaine, mais plus fin : David. Il remarque Ronan, courant comme si sa vie en dépendait, et le prend en chasse.

SEQUENCE 4. RUE DE ROME. EXT NUIT

Le long des rails sortant de la gare de Saint-Lazare, Ronan et David courent.

SEQUENCE 5. PONT BLVD DES BATIGNOLLES. EXT NUIT

Le long du pont, Ronan et David courent.

SEQUENCE 6. PASSAGE RUE DE LA DURANCE. EXT NUIT

Ronan s'engouffre dans un passage très étroit. David y entre aussi, pas prêt de s'arrêter. Ronan commence à perdre son souffle, à respirer de plus en plus mal. Il sort du passage.

SEQUENCE 7. TROTTOIR PLACE LACHAMBAUDIE. EXT NUIT

Dans un passage constitué de colonnades, Ronan et David courent.

SEQUENCE 8. ENTREE PARKING. EXT NUIT

Ronan rentre dans un parking, David le suit. Une voiture sort tout à coup du parking, David rentre dans le capot. Il insulte le conducteur, et reprend sa course.

SEQUENCE 9. PARKING. INT NUIT

Ronan est caché, accroupi derrière une voiture. David est au milieu des voitures, à sa recherche. Ils se tournent autour. Ronan regarde par les vitres des voitures la position de David, en profite pour reprendre son souffle. Il passe d'une voiture à une autre, stratégiquement. Ronan lève la tête pour regarder au travers d'une vitre, il croise le regard de David. Ronan rebaisse la tête très rapidement, alors que David fonce vers lui. Arrivé, il ne le trouve pas : Ronan a eu le temps de se déplacer.

Ronan trouve une porte de sortie, qu'il pousse pour faire croire qu'il est sorti par là. Il se recache. David croit à son leurre, et court vers la porte pour l'ouvrir et regarder ce qu'il y a derrière. Ronan en profite pour foncer vers la sortie voiture et ressortir. Mais alors qu'il court, David ressort. Il le voit, et se remet à sa poursuite.

SEQUENCE 10. SORTIE PARKING-MINISTERE DE L'ECONOMIE. EXT NUIT

Ronan et David sortent en courant, et montent de grands escaliers juste à côté.

SEQUENCE 11. PASSERELLE DE BETON. EXT NUIT

Ronan et David traversent une grande allée en courant. Ils continuent leur course le long de grands buildings. Ronan tourne à droite, rentre dans un ascenseur. A l'instant où David arrive, l'ascenseur se referme devant lui. Enervé, il le frappe du poing. Il réfléchit quelques instants, s'éloigne. A côté de lui, des marches. Il monte, atteint une plateforme, s'approche de la rambarde. De loin, il aperçoit Ronan courir dans la gare.

SEQUENCE 12. GARE DE LYON. INT NUIT

Ronan court, paniqué. Il va jusqu'à un panneau d'affichage des trains qui arrivent, regarde l'heure : c'est dans trop longtemps.

Au même moment, David arrive dans le hall de la gare. Mais les deux ne se voient pas de suite, Ronan étant caché par une boutique. Il cherche à sortir, se décale. David l'aperçoit, se met à courir dans sa direction. Ronan le capte alors directement, et court aussi. Il se rue vers l'escalator qui descend.

SEQUENCE 13A. QUAI DE METRO. INT NUIT

Ronan atteint le métro, qui arrive bientôt. David le rejoint, et le poursuit sur les quais. Les gens qui attendent le filment avec leurs téléphones. Le métro arrive, Ronan rentre, très vite rejoint par David. Les deux jouent à sortir ou rentrer.

SEQUENCE 13. METRO. INT NUIT

Ils restent à l'intérieur. Suants, transpirants, ralentis, ils traversent la rame bien remplie en se faufilant entre les gens, toujours filmés par les passagers. Traversant bien la moitié de la rame, le métro arrive à destination. Ils descendent alors, et reprennent leur course effrénée.

SEQUENCE 14. PASSERELLE JAPONAISE DE LA DEFENSE. EXT NUIT

Ronan traverse en courant la passerelle. David est très proche de lui.

SEQUENCE 15A. ESPLANADE DE LA DÉFENSE. EXT NUIT

Ronan et David courent entre des arbres morts. Ils poursuivent le long de l'esplanade, leurs corps de plus en plus épuisés.

Séquence 15B. ARCHE DE LA DÉFENSE. EXT NUIT

Ils arrivent devant l'énorme montée de marche de l'Arche de la défense. Leurs corps meurtris, ils les montent... Difficilement... Arrivé en haut, Ronan s'effondre. David le rejoint, tant bien que mal, mais toujours debout. Il s'abaisse vers lui, sort un couteau de l'intérieur de sa veste, le poignarde. Ronan s'arrête complètement de bouger. David retire lentement le sac de Ronan, le prend avec lui, et se laisse tomber au sol. Sa respiration rapide se calme progressivement alors qu'il regarde les gratte-ciels.

Séquence 16. FLUX D'IMAGES

La caméra de surveillance les filmant dézoome. Elle passe à d'autres images de surveillance, à la recherche de quelque chose à regarder.

FIN

DÉCOUPAGE TECHNIQUE

N°	Action	Caméra	Echelle	Mouvement	Focale
SEQUENCE 1B. APPARTEMENT OLYMPIADES. INT NUIT					
1	Ronan entre dans l'appartement. Il allume une lampe torche, scrute la pièce. Il s'assoie à la table, ouvre l'ordinateur, pianote dessus, le met dans son sac et quitte la pièce.	Alexa	Moyen -> PRP	Trav arrière quand va s'asseoir (épaule)	35mm
2	Ronan ouvre l'ordinateur, pianote. On voit la ville par la fenêtre.	Alexa	PRT	Fixe (épaule)	35mm
SEQUENCE 2A. RUE OLYMPIADES rencontre. EXT NUIT					
1	Ronan sort de l'immeuble, regarde autour de lui. Il s'avance et traverse la rue.	Alexa	Moyen -> PRE	Pano D-G (épaule)	50mm
2	Ronan devant la sortie d'immeuble.	Surveillance	Très large	Fixe	x
3	Ronan traverse la rue, jette un bref regard à une silhouette adossée plus loin sur le trottoir, et continue son chemin.	Alexa	Moyen -> PRE	Pano G-D (épaule)	35mm
SEQUENCE 2B. RUE OLYMPIADES filature. EXT NUIT					
1	Ronan marche, regardant derrière lui. Personne.	Alexa	PRP	Trav arrière (épaule)	35mm
2	Ronan passe, suivi par David.	Surveillance	Très large	Fixe	x
3	Ronan marche, sortant de l'ombre et passant sous un éclairage.	Alexa	PE	Fixe (épaule)	35mm
4	Ronan marche le long d'une grille ; derrière, des arbres masques partiellement les tours des Olympiades.	Alexa	PRP	Trav latéral	40mm
5	Dans l'allée que vient de quitter Ronan, David apparaît et le suit.	Surveillance	Très large	Fixe (épaule)	x

6	Ronan quitte l'espace piéton. On descend sur lui depuis les tours en surplomb dans la profondeur de l'allée.	Alexa	x	Pano H-B (épaule)	50mm
SEQUENCE 3 . TUNNEL PROUDHON . EXT NUIT					
1	Ronan entre dans le tunnel	Alexa	Large	Pano	65mm
2	Ronan marche dans le tunnel. Après un temps, une silhouette apparait derrière lui, il traverse et accélère	Alexa	PRP puis large	Trav arrière rickshaw puis pano	50mm
3	David suit Ronan du regard, il continue à le suivre sans traverser	Alexa	Large avec amorce 3/4 dos	Trav avant rickshaw	50mm
4	Ronan et David marchent dans le tunnel. Ronan en sort, juste avant la voiture	Dashcam	Large	Trav avant voiture	x
5	David traverse à la hâte, et à l'angle de la sortie du tunnel, repère Ronan en plein sprint. Il s'élançe à sa suite et la caméra le suit.	Alexa	PRP	Pano D-G + trav (épaule)	25mm
6	Ronan court, David derrière lui.	Alexa	PRP	Trav arrière rickshaw	25mm
SEQUENCE 4 . RUE DE ROME . EXT NUIT					
1	Ronan court de profil. + Même plan David	Alexa	Moyen	Trav latéral D-G	35mm
2	Ronan court sur une longue portion de trottoir. + Même plan sur David	Alexa	Moyen	Trav latéral D-G	35mm
3	Suivi de profil de Ronan qui court au loin, depuis l'autre côté de la rue. 2 POSSIB	Alexa	Large	Pano	200mm
4	Ronan s'éloigne de nous en ligne droite, bifurque, traverse un pont et sort du champ dans les rues. 2 POSSIB	Alexa	PRT -> Moyen		150mm (zoom ?)
SEQUENCE 5 . PONT BLVD DES BATIGNOLLES . EXT NUIT					

1	On suit Ronan qui arrive de face, tourne, traverse le pont de profil, devant les rails et lumières de Saint Lazare	Alexa	Moyen -> PRT	Pano D-G	200mm
SEQUENCE 6. PASSAGE RUE DE LA DURANCE. EXT NUIT					
1	On suit Ronan monter les marches en pierre et s'engager dans l'ombre du passage, suivi ensuite de David.	Alexa	Moyen	Pano G-D	100mm
2	Ronan s'avance sous les échafaudages.	Alexa	Large-> PRP	Fixe (épaule)	40mm
3	De dos, Ronan fonce sous les échafaudages. + même plan sur David	Alexa	PRP	Trav avant (épaule)	15,5 mm
SEQUENCE 7. TROTTOIR PLACE LACHAMBAUDIE. EXT NUIT					
1	Ronan sort exténué du passage, mais se remet à courir de plus en plus vite.	Alexa	US	Trav arrière rickshaw	25mm
2	Ronan court sous les colonnes et bifurque à la sortie	Alexa	US	Trav avant rickshaw	25mm
SEQUENCE 8. ENTREE PARKING. EXT NUIT					
1	Ronan court et rentre dans le parking, David se prend une voiture	Alexa		Pano	50mm
2	David se prend une voiture	Dashcam		Fixe (dans voiture)	x
SEQUENCE 9. PARKING. INT NUIT					
1	Ronan entre dans le parking en courant, cherche où aller. Entendant les pas de David, il court se cacher derrière une voiture au 1er plan. David avance, Ronan se cache derrière un pilier au coin. David tourne également, s'approche beaucoup, mais se retourne, et finit par retourner vers l'entrée.	Alexa	Large -> PRE	Dézoom, trav latéral puis circulaire (épaule)	65-25mm
2	Alors que David est près de l'entrée, on suit Ronan traverse. Il passe plusieurs voitures et regarde vers la porte de sortie.	Alexa	PRP	Trav latéral puis avant (épaule)	30

3	Ronan essaie d'ouvrir la porte de sortie, sans succès, et revient se cacher près de la voiture.	Dashcam	Très large	Fixe	x
4	Ronan regarde David à travers les vitres des voitures. Voyant qu'il lui tourne le dos, Ronan se faufile à travers les voitures.	Alexa	GP -> PRT	Dézoom puis trav avant (épaule)	65-25mm
5	Ronan traverse l'allée en direction de la sortie. Il percute un objet au sol, David se retourne et s'élanche à sa suite.	Alexa	PRP	Trav latéral rickshaw (épaule)	35mm

SEQUENCE 10. SORTIE PARKING-MINISTERE DE L'ECONOMIE. EXT NUIT

1	Ronan sort du parking.	Surveillance	Très large	Fixe	x
2	3/4 sur la sortie de parking, puis on suit Ronan s'élanche vers les marches.	Alexa	Moyen -> Large	Pano G-D 9 dézoom (épaule ?)	100-25mm
3	Ronan grimpe les marches. + même plan sur David	Alexa	Moyen	Pano D-G (épaule)	50mm
4	Plongée sur Ronan qui monte les marches + même plan sur David	Alexa	Moyen	Fixe (épaule)	40mm
5	Insert pieds qui montent les marches	Alexa	GP	Pano D-G (épaule)	125mm
6	On observe Ronan qui sort des escaliers et s'en va vers la passerelle dans le fond du plan.	Alexa	PRP	Pano G-D-G (épaule ?)	125mm

SEQUENCE 11. PASSERELLE DE BETON. EXT NUIT

1	Suivi de Ronan qui court avec Lou en arrière-plan.	Alexa	PRT	Trav arrière rickshaw	35mm
2	David, au premier plan de 3/4 dos, poursuit Ronan.	Alexa	PRT	Trav avant rickshaw	20mm
3	Suivi de Ronan qui court en contre-plongée avec le motif de grille au-dessus de lui.	Alexa	PRP	Trav arrière rickshaw	85mm

4	Suivi de profil de Ronan qui court sur la passerelle. + même plan sur David	Alexa	Moyen	Pano G-D	150mm
5	Ronan court, passant devant les lumières des quais de la gare de Lyon. Il sort du champ.	Alexa	GP	Trav latéral rickshaw	25mm
6	Entrée de champ de Ronan qui court, suivi par David, qui s'éloignent vers le fond de la passerelle.	Alexa	Large	Zoom avant	50-200mm
7	Ronan force vers l'ascenseur, y entre et referme la porte. David arrive un instant trop tard.	Alexa	PRP	Trav épaule	20mm
8	David ressort, un instant désemparé. Il voit l'escalier et y monte en courant.	Alexa	PRP	Trav épaule	20mm
9	David arrive en haut des escaliers, on se tourne pour le suivre jusqu'à découvrir le panorama sur la gare.	Alexa	PRP	Trav épaule	20mm
10	David regarde vers le hall 2 de la gare, on y voit Ronan.	Alexa	GP	Pano G-D + zoom	85-200mm

SEQUENCE 12. GARE DE LYON. INT NUIT

1	Ronan marche dans la gare à la recherche d'un train. David entre, à sa recherche. Il le manque une première fois. Puis les deux se repèrent, et Ronan se précipite dans le métro avec David à sa suite.	Surveillance	Large	Fixe	x
---	---	--------------	-------	------	---

SEQUENCE 13B. METRO. INT NUIT

1	Loïc et Clément font un selfie, Ronan entre derrière eux par les portes. David s'engoufre peu après, bousculant les deux influenceurs.	Téléphone	PRP	Porté chaotique	x
2	Quelques sièges plus loin, une personne assise les films s'avançant dans la rame.	Téléphone	Moyen	Fixe (porté)	x

3	Plus loin, debout, un passant les filme de face, puis les suit alors qu'ils passent derrière lui.	Téléphone	Moyen	Pano D-G	x
4	Quelqu'un d'assis les capte en contre-plongée, et les suit alors qu'ils s'éloignent.	Téléphone	PRT	Pano G-D	x
5	Un passager les filme passer, de profil, puis on voit son reflet dans la vitre qui les suit du regard.	Téléphone	PRT	Fixe (porté)	x
6	Les deux avancent de face, filmés depuis le fond de la rame.	Téléphone	Moyen	Fixe (porté)	x
7	Un passager les filme, la caméra en selfie, en se dissimulant un peu derrière son bras. Quand ils passent, il retourne sa caméra et continue à les filmer.	Téléphone	Moyen	Fixe (porté)	x
8	Ronan et David avancent, le passager dézoome à leur approche, puis panote alors qu'ils se pressent hors de la rame.	Téléphone	Moyen	Dézoom + pano D-G	x

SEQUENCE 14. PASSERELLE JAPONAISE DE LA DEFENSE. EXT NUIT

1	Ronan court dans la passerelle, la caméra s'éloigne progressivement de lui	Alexa	PRP -> Moyen	Rickshaw arrière	25mm
2	Ronan court vers la sortie du tunnel, sous l'immensité de la Défense	Alexa	Très large	Fixe	25mm
3	Ronan arrive vers la sortie du tunnel, filmé depuis l'extérieur	Alexa	Large	Fixe ? Pano ?	35mm

SEQUENCE 15A. ESPLANADE DE LA DEFENSE. EXT NUIT

1	Ronan et David courent, se rapprochant de la cam.	Alexa	Très large	Pano H-B	50mm
2	Ronan et David courent, se rapprochant de la cam.	Alexa	Très large	Fixe	30mm
3	Ronan et David courent, se rapprochant de la cam.	Alexa	Très large	Fixe	30mm
4	Ronan et David courent, se rapprochant de la cam.	Alexa	Large	Fixe	30mm

SEQUENCE 15B. ARCHE DE LA DEFENSE. EXT NUIT

1	Ronan et David arrivent près des marches et commencent à monter	Alexa	Large	Fixe	20mm
2	Ronan et David montent les marches, essouffés.	Alexa	Moyen	Fixe, plongée	40mm
3	Ronan s'effondre en haut des marches, David récupère son sac. Devant panorama de buildings.	Alexa	Pied / Large	Fixe	65mm
4	David tient le sac.	Surveillance	Large	Fixe	X

LISTE DU MATÉRIEL EMPLOYÉ

CAMÉRA :

- ARRI Alexa Mini
- Zooms ARRI-Fujinon Alura Lightweight 15,5-45mm et 30-80mm T2.8
- Zeiss GO 16mm, 25mm, 35mm, 50mm et 85mm T1.3
- Zoom Fujinon 85-300mm T2.9
- Zoom Cooke 25-250mm Mk III T3.7
- ARRI Master Grips
- Émetteur et récepteur HF WVT-1 / WVR-1
- Commande point HF SXU-1
- Transvidéo Starlite ARRI-WVS
- Moniteur Cinemonitor
- Caméra de surveillance Beenocam SN-B5
- Dashcam Chorteau B-T12

LUMIERE :

- 8 tubes Astera AX1
- Floppys, grands et petits drapeaux
- Pieds de mille et aluminiums
- Grip léger (serflex, sandows, rip ties...)

MACHINERIE :

- Rickshaw Jackal
- Pied, tête et grandes branches
- Gueuses

PLAN DE TRAVAIL DE POST-PRODUCTION

Dates	Activité
30 avril – 5 mai	TOURNAGE
10-14 mai & 4-8 juin	Montage
19 mai	Reshoot : Séquence (plans caméra de surveillance)
2 juin	Reshoot : Séquence (Gare de Lyon)
14-15 juin	Étalonnage
20 juin	RENDU VERSION PARTIELLE
Juin	Composition de la musique
Juillet-Août	Montage et mixage son
Fin Août	FINALISATION ET EXPORTS DE LA VERSION DEFINITIVE

ETUDE TECHNIQUE ET ÉCONOMIQUE

Résumé du budget	Sous total E avance	Sous total ENSLL : règlement par l'école	Total Budget
Total général TTC	€	1445,37€	1745,89€

Détail du budget	E ou ENSLL	U	Qté	Coût unit	Sous total E avance	Sous total ENSLL : règlement par l'école	Total budget
1-Transport/régie							
Location transport matériel	ENSLL	Jour	1	468,37	0	468,37	468,37€
Régie	E	Jour	6	25	150	0	150€
Repas	E	Jour	5	30	150	0	150€
Carburant	E	Jour	1	40	40	0	40€
2-Moyens techniques							
Location lumière hors magasin	ENSLL	Jour	1	332,42	0	332,42	332,42€
Location machinerie hors magasin	ENSLL	Jour	1	396	0	396	369€
Achat outils hors magasin	E	U	1	106,7	106,7	0	106,7€
Location son hors magasin	E	Jour	1	250	250	0	250€
3-HMC							
Défraiement maquillage	E	U	1	30	30	0	30€
TOTAL GENERAL TTC					701,7€	1196,79€	1896,49€
TOTAL SAUF CAMION TTC							1428,12€
TOTAL ETUDIANTS							208,12€