

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

**Mémoire de Master**

Spécialité cinéma, promotion 2019-2021

Soutenance de juin 2021

# Le corps comme échelle

*Penser les variations d'échelle au cinéma à la lumière du travail de  
Jaco Van Dormael*

Paul BERNARD

**Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée : *Elle rêvait d'incendies***

Directeur de mémoire : Michel MARX (enseignant - scénariste)

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO (Professeure des Universités à l'ENS Louis-Lumière)

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

## **Mémoire de Master**

Spécialité cinéma, promotion 2019-2021

Soutenance de juin 2021

# Le corps comme échelle

*Penser les variations d'échelle au cinéma à la lumière du travail de  
Jaco Van Dormael*

Paul BERNARD

**Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée : *Elle rêvait d'incendies***

Directeur de mémoire : Michel MARX (enseignant - scénariste)

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO (Professeure des Universités à l'ENS Louis-Lumière)

## Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont aidé dans ce travail de recherche ainsi que dans la partie pratique qui l'accompagne.

Un immense merci à **Jaco Van Dormael, Sylvie Olivé, Walther Vanden Ende et Jean-Michel Martin** de m'avoir accordé de leur temps afin de répondre à mes questions concernant leur travail. Pouvoir échanger avec elle-eux aura été un privilège autant qu'une source d'inspiration.

Un immense merci à toute l'équipe pédagogique, dont les enseignements, les critiques, les conseils et les retours ont toujours été précieux. Je remercie particulièrement **Michel Marx, Giusy Pisano, Sylvie Carcedo, John Lvoff, David Faroult et Pascal Martin** qui ont apporté, chacun-e à sa manière, un soutien riche et essentiel à ma recherche.

Je remercie également l'École Nationale Louis-Lumière pour les moyens humains, techniques et financiers mis à disposition, et tout particulièrement **Isabelle Pragier et Marie-Pierre Izard**.

Le projet de Partie Pratique de Mémoire n'aurait pas été possible sans l'aide de Camagrip (un grand merci à **Cécile et Robert** pour leur confiance !), d'ARRI (et de **Thibault Ribéreau-Gayon** en particulier) et de Transpagrip.

Cette même PPM a été rendue possible grâce à la générosité de la famille Bernard (et tout particulièrement **Gine, Christine, Arnaud et Sophie**) et celle des nombreux-ses donateur-trice-s ayant participé au financement du projet. Je remercie avant tout **Bruno**, pour son aide à la fois pratique, logistique et économique.

Je remercie du fond du cœur toute l'équipe du film, qui a rendu ce tournage magique.

Enfin, je tiens à remercier les personnes qui ont été là, du début à la fin de ce travail de fin d'études, pour me soutenir et m'encourager : **Sacha Lévêque**, ainsi que **Yohan Camhi et Emmanuel Leclerc**.

## Résumé

Ce mémoire de recherche s'appuie sur le travail (longs-métrages, pièces de théâtre et courts-métrages) de Jaco Van Dormael afin de proposer une analyse du motif des *variations d'échelle* au cinéma. Partant de son travail, il s'agira d'interroger le concept même d'échelle et de confronter ses possibles applications dans le champ cinématographique, qu'elles se situent du côté de la pratique de la mise en scène ou de l'expérience spectatorielle. Le corps est un élément essentiel dans l'appréhension des différents types d'échelles dont il sera question : échelle de dimension, échelle d'espace, échelle de temps. La centralité du corps dans la perception des variations d'échelle interroge quant à son rôle dans la représentation au cinéma, tantôt point de repère, tantôt source de trouble.

## Liste des mots clés

échelle - corps - taille - proportions - maquette - plan - temps - trouble - perception - projection - fragilité - narration - histoire - jouets

## Abstract

This research builds on the work (feature films, plays and short films) of Jaco Van Dormael to provide an analysis of the pattern of *scale variations* in cinema. With his work as a starting point, I will question the very notion of scale and confront its possible applications in the cinematographic field, whether they concern the practice (as a director) or the cinematographic experience as a spectator. The body is key in understanding the different types of scales that will be discussed : dimension scale, space scale, time scale. The centrality of the body in the perception of variations in scale raises questions about its role in the movies : sometimes a point of reference and sometimes a source of confusion.

## Keywords

scale - body - size - proportions - model - plan - time - trouble - perception - projection - fragility - narration - story - toys

# Table des matières

<b>Remerciements</b>	<b>3</b>
<b>Table des matières</b>	<b>5</b>
<b>Introduction</b>	<b>7</b>
<b>PREMIÈRE PARTIE</b>	
<b>Techniques et modes de représentation dans le travail de Jaco Van Dormael : jouer avec les échelles</b>	<b>12</b>
Chapitre 1. Jouer avec les dimensions : récurrence des variations d'échelle	13
La maquette	15
Les valeurs de cadre	20
Jouer avec le temps	22
Chapitre 2. Brouiller l'évidence de ce que l'on voit : donner sa place au·à la spectateur·trice	29
Chapitre 3. Du microcosme au macrocosme : passer du décor au corps et vice-versa	36
<b>DEUXIÈME PARTIE</b>	
<b>Quand le corps sert de mètre étalon à l'image</b>	<b>41</b>
Chapitre 1. L'échelle des plans au cinéma et le modèle de l'Homme de Vitruve	42
Chapitre 2. Une conception architecturale : l'importance de la proportionnalité et du référentiel	54
Chapitre 3. Déformer le temps : l'importance de la perception	61
Chapitre 4. Le cas de la maquette : aspects techniques, poétiques... et économiques !	68
<b>TROISIÈME PARTIE</b>	
<b>Forces et faiblesses du corps au cinéma : mettre en scène la fragilité</b>	<b>81</b>
Chapitre 1. Salles de cinéma et projection : la monumentalité comme finalité de l'image	82
Chapitre 2. Échelle et fragilité : douter de notre inscription dans le monde qui nous entoure	91
Chapitre 3. Au bord de la rupture : comment ne pas déchirer le tissu du film ?	97
<b>Conclusion</b>	<b>105</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>109</b>
Ouvrages	109

Dictionnaires	110
Articles et ressources en ligne	110
<b>Filmographie</b>	<b>112</b>
Corpus principal	112
Corpus secondaire	115
Travaux personnels	116
<b>Table des illustrations</b>	<b>117</b>
<b>Annexes</b>	<b>121</b>
Retranscription de l'entretien avec Jaco Van Dormael	121
Retranscription de l'entretien avec Sylvie Olivé	137
Retranscription de l'entretien avec Walther Vanden Ende	160
Retranscription de l'entretien avec Jean-Michel Martin	173
<b>Partie Pratique de Mémoire de master</b>	<b>180</b>
Sommaire	181
Note d'intention PPM	183
L'échelle, le corps et le tragique	183
Intimité et destruction	183
L'influence du passé	184
Image	185
Synopsis	186
Liste du matériel employé	187
Plan de travail du tournage et de la postproduction	188

## Introduction

Le 14 février 2017, à 20h, j'assistais (totalement par hasard) à la représentation de *Cold Blood* au théâtre des Célestins à Lyon. Dans cette pièce de Michèle Anne de Mey, Jaco Van Dormael et du collectif *Kiss and Cry*, des images filmées en direct de maquettes et de mains en train de danser au milieu de décors miniatures étaient projetées sur un écran au-dessus de la scène. Première rencontre avec le travail du réalisateur belge, j'étais sorti émerveillé et durablement marqué par le spectacle auquel je venais d'assister. Le mélange de simplicité et de complexité de cette pièce avait de quoi susciter bon nombre d'interrogations, dont la plus saillante était sans doute : comment ai-je pu être à ce point ému par de très gros plans sur des mains ? Ce n'est que quelques années plus tard, en découvrant les techniques de création des images cinématographiques à l'École Nationale Supérieure Louis-Lumière, que je me suis formulé l'idée selon laquelle cette émotion avait quelque chose à voir avec les *jeux d'échelle* auxquels se prêtait la pièce, et que ces jeux avaient été créés par le dispositif cinématographique de leur projection -car sans l'action du couple caméra-projecteur, le "bricolage poétique" de *Cold Blood* aurait été *illisible* -et donc *invisible*. Cette expérience avait ainsi fait coexister, le temps d'un spectacle, la réalité de la fabrication d'un film et sa projection.

### *Du petit au grand par la variation d'échelle*

Il y avait donc quelque chose qui dépassait un simple goût personnel pour la maquette. Ces miniatures étaient plus que de simples jouets, et ces mains étaient plus que de simples mains. Elles renvoyaient à quelque chose de beaucoup plus vaste -et tout le travail de la lumière, du cadre et du son avaient concouru à provoquer chez le spectateur que j'étais le surgissement d'idées et de sensations immenses. Du *petit*, la projection cinématographique avait fait du *grand*; du *concret*, elle avait fait du *général*; de *l'anecdotique* elle avait fait de *l'essentiel*.

En découvrant les films de Jaco Van Dormael, j'ai constaté que son travail de réalisateur prolongeait ces interrogations au moyen d'images troubles dans lesquelles s'entrechoquent *mondes réels* et *mondes rêvés*. Cet entrelacs d'éléments reconnaissables (des villes et des campagnes, des voitures et des maisons, des personnes en chair et en os...) et d'éléments magiques (personnages qui volent, qui vivent plusieurs vies, qui manipulent le monde à travers des maquettes...) font advenir à l'écran des

rencontres (qui prennent souvent la forme d'un *choc*) entre l'intérieur et l'extérieur, entre le personnel et l'impersonnel, entre le temps vécu et le temps réel, entre le microcosme du corps et le macrocosme du décor. Ces rencontres sont placées sous le signe de la fragilité : ce qui est petit, faible, périssable et intime court toujours le risque de se faire écraser par le gigantisme du monde.

Ces sensations encore confuses au moment de découvrir, simultanément, la pratique du cinéma et le travail de Jaco Van Dormael, faisaient écho avec une idée obsédante formulée par l'écrivain Daniel Mendelsohn dans la préface de *Si beau, si fragile*. En parlant du titre de son ouvrage, il écrit :

“[...] c'est cette fragilité (parce qu'elle nous renvoie à notre propre mortalité) qui confère une résonance et un sens à l'infime part de l'univers qu'est notre vie.”<sup>1</sup>

C'est précisément par *résonance* entre des objets, des images et des films qui portaient en eux une certaine fragilité et ma propre pratique (naissante) du cinéma que j'ai commencé à travailler sur ce mémoire et à sa partie pratique, tous deux ayant pour but d'apporter des éléments de réponse à l'interrogation suivante : comment se fait-il que l'infime de l'univers que capte l'image cinématographique puisse, dans certains cas, donner du sens à l'infime de notre vie ?

C'est à travers la notion d'*échelle* que je propose d'aborder cette interrogation. Cela part d'un constat empirique : ce qui différencie une maquette de ce qu'elle représente est avant tout une *variation d'échelle*. Or, la présence de multiples maquettes et jouets miniatures dans les films de Jaco Van Dormael me semble signifiante au-delà d'un simple goût pour ces objets : je fais l'hypothèse que la logique de la variation d'échelle se retrouve à bien d'autres endroits dans son cinéma. Dans le cas des maquettes, l'échelle réduite est rendue visible par l'irruption dans le même espace d'une main ou du corps tout entier. Cette prééminence du corps dans l'évaluation des variations d'échelle est d'autant plus importante qu'elle interroge la place et la puissance du corps lorsqu'il est filmé et projeté sur un écran de cinéma, où il est souvent magnifié dans tous les sens du terme : à la fois grandi (par de très gros plans par exemple) et idéalisé (par son esthétisation, son érotisation ou son héroïsation).

Ces réflexions liminaires dessinent la problématique de mon travail de recherche : dans quelle

---

<sup>1</sup> MENDELSON, Daniel, *Si beau, si fragile*, Paris, Flammarion, 2011, p. 13.

mesure peut-on proposer, à partir des divers types de variations d'échelle identifiées dans l'analyse des films de Jaco Van Dormael, une définition de la notion d'échelle dans le champ cinématographique ? Comment les variations d'échelle permettent-elles de penser l'inscription du *corps* dans l'image cinématographique ? Et, en définitive, ce mémoire s'attachera à analyser dans quelle mesure cette notion (et la façon dont je la saisis) imprègne ma propre pratique.

### ***Corpus analysé***

Ce travail s'appuie par conséquent sur deux corpus : le premier est constitué des quatre longs-métrages de Jaco Van Dormael : *Toto le héros*, sorti en 1991, *Le Huitième jour*, sorti en 1996, *Mr. Nobody*, sorti en 2009 et *Le Tout Nouveau Testament*, sorti en 2015. Cette filmographie est éclairée par les entretiens réalisés avec Jaco Van Dormael, Sylvie Olivé (cheffe décoratrice de *Mr. Nobody* et du *Tout Nouveau Testament*) et de Walther Vanden Ende (chef opérateur de *Toto le héros* et du *Huitième jour*). À ce corpus principal viendront s'ajouter d'autres références visuelles, picturales, photographiques et cinématographiques. Il s'agira moins de dresser une monographie du travail du réalisateur belge que d'en identifier les spécificités afin de voir les échos féconds que cela crée à la fois dans mon travail théorique, dans ma propre pratique, et ultimement dans mon expérience de spectateur et de cinéphile.

À ce corpus vient s'ajouter une autre matière première : la partie pratique du mémoire (PPM), intitulée *Elle rêvait d'incendies*<sup>2</sup>. Film tourné entre le 19 et le 28 avril 2021 qui m'a permis de mettre en œuvre tout ce que j'ai appris durant mes trois années de formation à l'École Nationale Supérieure Louis-Lumière, tant sur le plan esthétique que technique. Il s'agira de mettre en relation cette expérience pratique avec la réflexion théorique en analysant *a posteriori* un certain nombre de traits susceptibles d'approfondir les questionnements sur la notion d'échelle tout en mettant en lumière comment les premières recherches théoriques ont également nourri la pratique.

À cette PPM viendront s'ajouter d'autres projets réalisés durant mes études, et notamment *La Mer est Immense*, projet de film hors cursus tourné en mer et première collaboration avec Sacha Lévêque en tant que cheffe opératrice. L'analyse des projets personnels réalisés depuis trois ans permettra de dégager ce qui, malgré leurs différences, constitue un fil rouge dans ces différentes réalisations.

---

<sup>2</sup> Voir le dossier PPM

### ***Structure de la recherche***

Il s'agira de partir des techniques et des modes de représentation dans le travail de Jaco Van Dormael, afin d'identifier ce qui semble relever d'un *jeu* sur différents types d'échelles. L'ambition sera de ne pas limiter les occasions d'identifier des possibles variations d'échelle dans le corpus principal.

Ainsi, commencer par l'analyse du parcours du cinéaste et de ses films permettra dans un second temps de voir comment, à partir d'exemples concrets, le corps peut servir au cinéma de mètre étalon à l'image. Il s'agira alors de préciser la définition même du terme d'échelle en soulignant ce que cette notion signifie dans les champs d'application qui y ont usuellement recours (et notamment en architecture).

Enfin, un troisième temps de la réflexion permettra de voir comment ces variations d'échelle sont susceptibles de fonder une esthétique de la fragilité, l'hypothèse étant celle d'une mise en scène des forces et des faiblesses du corps filmé par le biais de ces variations.

Les ressources bibliographiques mobilisées épouseront ce plan, qui part d'une étude centrée autour du travail de Jaco Van Dormael afin d'élargir l'analyse à d'autres domaines pour proposer *in fine* une interprétation plus personnelle du rapport entre corps et échelle au cinéma. L'état de l'art concernant le travail de Jaco Van Dormael est plus que frugal : il n'existe pas, à ce jour, de travaux universitaires centrés sur son œuvre. C'est pourquoi les entretiens seront d'une importance capitale et constituent une part importante des ressources mobilisées lorsqu'il s'agit de parler de son cinéma. Il existe de nombreuses références plus ou moins directes à la notion d'échelle dans des ouvrages divers, allant de traités d'architectures à des travaux d'historiens de l'art. Cependant, là aussi, peu de choses concernant l'usage qu'il est possible de faire de cette notion au cinéma, c'est pourquoi ce travail s'attachera à aller chercher ce qui, en se rapprochant de celle-ci, permet de mieux la saisir : la question du gros plan, du ralenti, du détail, du gigantisme, ou encore les manuels techniques qui, en évoquant certains aspects de la fabrication de l'image, disent quelque chose des possibilités offertes par les variations d'échelle.

Enfin, c'est du côté de la théorie du cinéma que la dernière partie va invoquer un certain nombre de

ressources, là aussi sans que des travaux de recherche ou des ouvrages spécifiques aient déjà abordé la question frontalement. Néanmoins, sur la question plus spécifique du corps et de ses potentialités cinématographiques au cinéma, un ensemble d'ouvrages dessine un état de l'art déjà très précis : c'est en me situant à l'intersection des écrits qui traitent de cette question et de la théorie du cinéma de Stanley Cavell que je tente de saisir *ce que les variations d'échelle font au corps* lorsqu'il est projeté sur un écran de cinéma.

## **PREMIÈRE PARTIE**

**Techniques et modes de représentation dans le travail**

**de Jaco Van Dormael : jouer avec les échelles**

## Chapitre 1. Jouer avec les dimensions : récurrence des variations d'échelle

Avant même de préciser la (ou les) définition(s) possible(s) de la notion d'échelle, il convient de plonger dans le travail de Jaco Van Dormael afin d'identifier et d'analyser ses spécificités. Que celles-ci relèvent du découpage, de la narration ou encore des thématiques abordées, on s'attachera à souligner ce qui, par sa récurrence dans les œuvres du cinéaste ou par son caractère inédit, témoigne de techniques et de modes de représentation éminemment personnels. Il ne s'agira pas de voir dans ces techniques et modes de représentations des règles de création, mais simplement de les relever afin de comprendre dans quelle mesure celles-ci sont susceptibles d'enrichir le travail de recherche, et de voir comment j'y ai trouvé des inspirations dans la partie pratique du mémoire -et plus largement dans mon travail personnel. Bien souvent, d'ailleurs, il s'agit moins à proprement parler d'inspirations conscientes que d'une sorte de terrain de jeu et d'expérimentation commun, d'échos autour de techniques et de modes de représentations.

Il s'agira de procéder aussi bien à des analyses filmiques qu'à des analyses de séquences ou des analyses de plans entre eux; bref, de jouer sur différentes échelles d'analyse. À ces analyses du corpus principal viendront s'ajouter des extraits des entretiens réalisés dans le cadre du mémoire ainsi que des images de mes travaux personnels afin de voir comment les rapprochements de ces différentes matières permettent de dégager un certain nombre de pistes concrètes concernant l'idée d'un *jeu sur les variations d'échelle*. Le but ne sera pas, à ce stade, de clarifier définitivement ni de classer les acceptions possibles de cette notion, mais de voir les figures<sup>3</sup> qui semblent se dessiner à l'analyse des œuvres de Jaco Van Dormael et de mes travaux pratiques personnels.

Enfin, il faut préciser que le terme de *jeu* n'est pas pris au hasard, car comme on pourra le constater, il y a souvent quelque chose de ludique, voire d'espiègle dans la façon qu'ont les films de Jaco Van Dormael de sauter d'une idée à l'autre, d'un plan à l'autre, d'une ligne temporelle ou narrative à

---

<sup>3</sup> À ce titre, je fais mienne l'idée de "considérer, au moins provisoirement, que le film prime sur son contexte", principe développé par Nicole Brenez (historienne, théoricienne et professeur de cinéma à Paris III) dans le cadre de ce qu'elle nomme *analyse figurale*.

l'autre. Il convient de souligner que le réalisateur belge a longtemps fait des spectacles pour les enfants; ainsi, il explique en entretien :

“[...] je faisais un peu [de] théâtre, des spectacles de clown, des trucs comme ça. [...] J'ai continué à faire les deux, je continuais à faire du théâtre pour enfants, des spectacles pour enfants, et des courts-métrages et des films... Jusqu'à mon premier long métrage, je continuais à faire du théâtre en même temps.”<sup>4</sup>

Découvert avec *Cold Blood*, hybride entre le spectacle vivant (danse, théâtre) et le cinéma, le travail de Jaco Van Dormael témoigne d'une œuvre à l'autre d'une certaine continuité dans les thèmes abordés et dans les techniques employées afin de les donner à voir. Sylvie Olivé (cheffe décoratrice), en parlant de son travail sur *Cold Blood*, souligne :

“C'est un peu un travail sur le souvenir. Mais avec Jaco c'est toujours la vie, la mort, d'où on vient, où on va, par où on passe. Et à un moment donné il y a un mec qui brûle sa maison.”<sup>5</sup>

Avant d'aborder la question des thèmes et du *pourquoi* des images et sons fabriqués par le cinéaste (comme le fait ici d'une formule laconique Sylvie Olivé), il convient de proposer une somme de ces récurrences qui dessinent un langage esthétique propre à Jaco Van Dormael. Cette somme ne saurait prétendre à l'exhaustivité mais tentera néanmoins, en faisant le lien entre les différentes œuvres du corpus, de montrer de grandes lignes. Il ne s'agira donc pas encore d'approfondir chaque élément mais de brosser un tableau d'ensemble du corpus, afin de saisir dans la pratique de l'artiste tout ce qui me semble relever, dans la représentation, d'un *jeu sur les échelles* -et tisser de premiers liens entre ces éléments du corpus de films et mes travaux personnels. Le but n'est donc pas de trouver, à partir d'une définition *a priori* du terme d'échelle, les exemples les plus pertinents dans le corpus principal, mais bien de partir d'une intuition concernant le travail de Jaco Van Dormael, d'en identifier les spécificités pour en dégager *a posteriori*, et par confrontation avec des éléments bibliographiques et mon travail personnel, ce qui relève d'une interaction fructueuse entre corps et échelle au cinéma.

---

<sup>4</sup> Cf. Annexes : réponse 1 dans la retranscription de l'entretien avec Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

<sup>5</sup> Cf. Annexes : réponse 6 dans la retranscription de l'entretien avec Sylvie Olivé du 17 mai 2021.

## La maquette

L'élément le plus immédiatement frappant dans *Cold Blood*, et qui se retrouve dans les longs-métrages de Jaco Van Dormael et dans tout le travail du collectif Kiss and Cry<sup>6</sup>, c'est le recours à la maquette. Ainsi, en filmant en direct (ce que Jaco Van Dormael désigne sous le terme de cinéma éphémère, avec l'envie de "faire un truc hyper léger, avec un film qu'on fait sur la scène. On n'enregistre pas, c'est éphémère, c'est pour les gens qui sont là, ça passe pas à la télé, ça passe pas au cinéma [...]"<sup>7</sup>), le spectacle de *Cold Blood* m'avait frappé par l'interaction, la rencontre entre le corps (et en particulier les mains) de Michèle Anne de May qui, lui, est forcément "à l'échelle", et des modèles réduits. Cette rencontre avait, à l'époque de la représentation à laquelle j'avais assisté en février 2017<sup>8</sup>, initié un certain nombre d'interrogations sur la force évocatrice de l'image filmée - questions qui continuent de me travailler et qui seront abordées par la suite.



*Fig. 1 : photo issue de Cold Blood : en bas la scène de théâtre et en haut l'image retransmise en direct.*

Dans cette image du spectacle *Cold Blood*, on voit en bas les silhouettes des opérateurs caméra et lumière, les éléments de machinerie ainsi que la maquette éclairée, et en haut la retransmission en

---

<sup>6</sup> Dont le travail est défini ainsi sur le site d'Astragales, la compagnie de Michèle Anne de May : "un film qui se tourne et se projette simultanément dans l'espace-temps théâtral, à partir de la création in vivo d'un nano-monde où de simples mains deviennent des personnages dansants au beau milieu de paysages miniatures." - site <https://www.astragales.be/fr/nos-spectacles/kiss-and-cry/> - site consulté le 24/05/2021.

<sup>7</sup> Cf. Annexes : réponse 1 dans la retranscription de l'entretien avec Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

<sup>8</sup> La pièce avait été jouée entre le 8 et le 17 février au théâtre des Célestins à Lyon : <http://www.memoire.celestins-lyon.org/index.php/Saisons/2016-2017/Cold-Blood> - site consulté le 24/05/2021

direct dans la salle de théâtre, de l'image en train d'être captée.



*Fig. 2 : photo issue de Cold Blood : des dés à coudre au bout des doigts servent de chaussures de claquettes.*



*Fig. 3 : photo issue de Cold Blood : on voit comment a été faite l'image de la fig. 2*

*Fig. 4 (ci-contre) : photo issue de Cold Blood.*

Un autre exemple de l'image faite à partir d'un jeu entre les mains, des maquettes et leur captation en direct<sup>9</sup>. L'enjeu du spectacle est de faire une analogie entre la main et un corps tout entier,



<sup>9</sup> Une partie des images viennent du site personnel de Sylvie Olivé, dont elle m'a aimablement autorisé l'usage (voir table des illustrations pour plus de précisions).

comme on peut le voir dans l'image ci-contre. Jaco Van Dormael explique :

“[...] si je ne vois que la main, c'est un gros plan et un plan large en même temps. La main, c'est tout un corps, mais c'est aussi qu'une partie du corps.”<sup>10</sup>

On voit déjà un rapport entre le corps et les échelles de plan, et plus largement entre une image et des échelles de représentation du corps (*tout un corps* qui est également *une partie du corps*). J'ai retrouvé ce trouble dans la confrontation entre le corps humain et des modèles réduits dans le travail de Charles Matton et sa technique des *Boîtes*<sup>11</sup>, que j'ai découverte il y a trois ans :



Fig. 5: Charles Matton élaborant “Le Grand Loft”



Fig. 6: “La salle de bain” de Charles Matton

C'est une technique que j'ai utilisée dans mon premier travail à l'ENS Louis-Lumière, intitulé *Cent Nuits*<sup>12</sup>, dans lequel la première image était un gros plan sur une maquette de bureau dans laquelle faisait irruption une main, et qu'un travelling arrière situait à son tour dans un autre bureau - à l'échelle, celui-là (*fig. 7*).



<sup>10</sup> Cf. Annexes : réponse 18 dans la retranscription de l'entretien avec Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

<sup>11</sup> Technique préalablement appelée *Reconstitutions de lieux*, *Réductions de lieux* ou *Espaces miniatures* comme le rappelle Jean Baudrillard, ami et préfacier de Charles Matton.

<sup>12</sup> Dans le cadre des exercices des Travaux Dirigés Techniques, réalisés en studio en première année à l'ENS Louis-Lumière.



*Fig 7 : travelling arrière depuis une maquette au début de Cent Nuits*

On retrouve dans les longs-métrages de Jaco Van Dormael un recours régulier à la maquette. Ainsi, dans *Toto le héros*, le récit que se fait le personnage principal de sa propre arrivée au monde passe par un plan maquette d'un vieux navire. On remarque malgré la brume le subterfuge du bras de l'enfant en train de faire avancer le vaisseau sur l'eau :



*Fig. 8 : la maquette de bateau dans Toto le héros*

Dans *Mr. Nobody*, on peut par exemple penser au moment le personnage de Nemo enfant, cherchant à inverser le cours des choses, va récupérer le modèle réduit de la voiture de son père qui, dans la "vraie vie", a provoqué un accident -accident également représenté dans la maquette :



*Fig. 9 : la main de Nemo enfant changeant la voiture de place dans Mr. Nobody*

Enfin, plusieurs maquettes ont été utilisées dans *Le Tout Nouveau Testament*, et on peut citer par exemple la maquette d'une ville utilisée par le personnage de Dieu (joué par Benoît Poelvoorde) afin de faire s'abattre sur l'humanité toutes sortes de catastrophes, allant du mauvais temps à des crashes aériens :

*Fig. 10 (ci-contre) : Dieu faisant s'écraser un avion dans Le Tout Nouveau Testament*



*Fig. 11 (ci-contre) : Dieu faisant tomber la pluie dans Le Tout Nouveau Testament*

De nombreux autres exemples existent du recours récurrent aux maquettes dans le travail de Jaco Van Dormael -recours sur lequel nous reviendrons, à la lumière d'analyses plus détaillées et des

entretiens réalisés. Quoi qu'il en soit, il arrive souvent que dans les images réalisées par le cinéaste, plusieurs échelles cohabitent : une échelle "normale", celle du corps, et une échelle réduite, celle des maquettes.

### **Les valeurs de cadre**

Un autre élément récurrent dans le travail de Jaco Van Dormael réside dans le recours à des valeurs de cadre extrêmes, allant du plan général à l'échelle quasi-cartographique à de très gros plans -et ce parfois dans le même plan grâce à un mouvement de caméra.



*Fig. 12 : très gros plan sur la larme coulant de l'œil gauche d'Aurélié dans Le Tout Nouveau Testament*



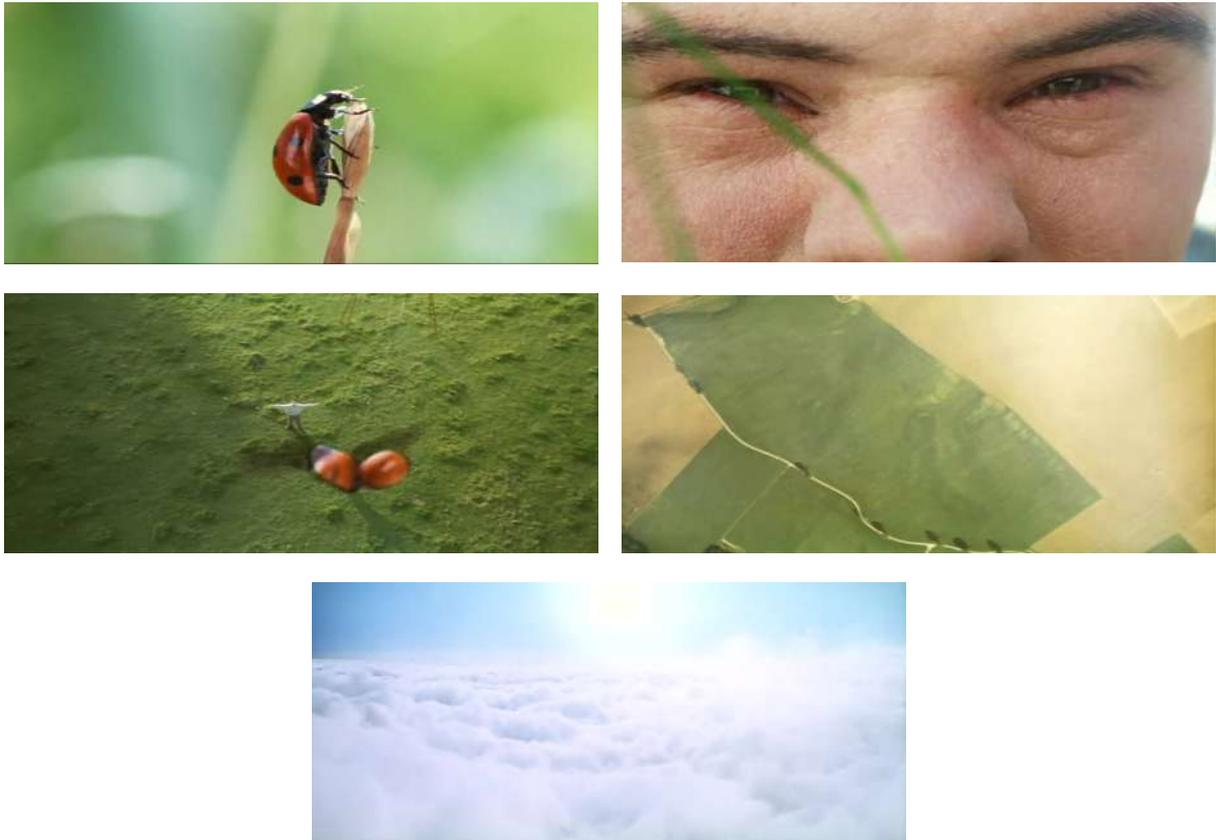
*Fig. 13 : très gros plan sur la main gauche (artificielle) d'Aurélié et la main de François dans Le Tout Nouveau Testament*



*Fig. 14 : très gros plans sur la larme coulant de l'œil droit de Nemo et sur la bouche de la mère dans Mr. Nobody*



*Fig 15 : série de photogrammes d'un même plan d'une goutte qui tombe dans Mr. Nobody*



*Fig 16 : série de photogrammes issus de Le Huitième Jour : un très gros plan d'une coccinelle, puis de Georges en train de la regarder. La coccinelle s'envole, et la caméra la suit en travelling vertical jusqu'à finir dans les nuages.*

Les cadres dans ces différents longs-métrages témoignent d'une volonté de jouer sur des échelles de plans tantôt très larges tantôt très serrés, en les associant parfois dans un même mouvement. Il convient de souligner que les très gros plans fonctionnent rarement comme des inserts purement descriptifs, qui seraient là pour clarifier une action ou donner à voir ce qui n'était pas lisible dans un autre plan, mais plutôt comme des manières de cadrer qui changent le rapport du spectateur à l'image (rapport qui fera l'objet d'analyses dans un second temps).

### **Jouer avec le temps**

Enfin, les films de Jaco Van Dormael jouent (parfois frénétiquement) avec le temps à travers des flashbacks, des flashforwards, des allers-retours entre différents temps de la narration, des accélérations ou décélérations ou encore une démultiplication des lignes temporelles (et narratives) possibles.

Ainsi, dans *Toto le héros*, le personnage de Thomas Van Hasebroeck ("Toto") est un vieil homme

qui se remémore par une mosaïque de flashbacks sa vie monotone, persuadé que celle-ci lui a été volée à sa naissance lorsqu'il aurait été échangé avec un autre bébé.

Dans *Le Huitième Jour*, la question de la perception du temps est un des aspects essentiels qui différencie le personnage de Harry (un commercial obsédé par son travail) de celui de Georges (un homme atteint de trisomie 21). Là où le film montre dès le début combien la vie de Harry est réglée selon une temporalité froide, répétitive et maîtrisée, il souligne au contraire combien le rapport au temps de George est quant à lui fondé sur la perception qu'il en a; perception alimentée par ses souvenirs : souvenirs musicaux lorsqu'il pense à la chanson de Luis Mariano, "Le Chanteur de Mexico", souvenirs de sa mère décédée quelques années plus tôt, souvenirs (revisités) de la cosmogonie chrétienne dans laquelle le monde a été créé en sept jours -d'où vient d'ailleurs le titre du film. En témoigne le premier dialogue qu'a Harry au début du film, juste après avoir donné son discours de motivation corporatiste auprès des employé.e.s de sa banque, dans un montage nerveux où s'enchaînent rapidement plusieurs plans. Bloqué dans sa voiture, il est dans le contrôle absolu de son emploi du temps lorsqu'il discute avec sa secrétaire (une musique discrète faite de battements réguliers de tambours souligne l'aspect presque martial de sa gestion de la situation) :

**Secrétaire**

"Rendez-vous avec la Weston à 11h30 et avec la Général à 11h45..."

**Harry**

"Déplacez. Gardez 30 minutes pour la Weston, c'est un gros poisson."

**Secrétaire**

"Et un message de votre femme, à propos de..."

**Harry**

"Oui bah je sais, mais je n'ai pas le temps d'aller les chercher. Alors essayez de la convaincre de mettre les enfants dans le train, j'irai les chercher à la gare. Et puis vous lui dites que je serai à la gare sans faute."

C'est d'ailleurs cet événement initial -l'échec à suivre cet emploi du temps lorsqu'il rate l'arrivée de ses enfants à la gare et que ceux-ci repartent chez leur mère- qui *dérègle* le personnage de Harry et mène à sa rencontre avec Georges. Et lorsque ce dernier essaye de redonner le sourire à Harry au

moment où, au milieu du film, ses deux filles le rejettent, cela passe par l'apprentissage d'un nouveau rapport au temps :

**Harry**

“On y va ?”

**Georges**

“Encore une minute...”

**Harry**

“D'accord, une minute...”

(il regarde sa montre)

“Top...”

(une minute passe)

“Top...”

**Georges**

“Une belle minute... à nous. C'était à nous la minute !”

**Harry**

“Oui...”

Tout au long de cette minute, on reste dans le même plan: un plan zénithal qui montre les deux hommes allongés dans l'herbe dans un lent travelling vertical descendant, bien loin de l'agitation et de l'enchaînement des plans du début du film, quand Harry était au travail.

Dans *Mr. Nobody*, c'est la question du temps est également centrale, puisque le personnage principal de Nemo est le seul encore affecté par les effets de celui-ci : dans le futur, l'humanité ayant réussi à maîtriser le renouvellement des cellules, les êtres humains sont immortels à l'exception du personnage principal, Nemo Nobody, qui est au seuil de la mort. Il se rappelle alors ses souvenirs et raconte sa vie, ou plutôt ses vies : à un journaliste venu recueillir son témoignage, il explique avoir vécu plusieurs existences en une seule. Ce faisant, le film enchaîne les flashbacks, mais surtout les ellipses temporelles. Ainsi, certains épisodes très brefs de la vie du personnage bénéficient d'un traitement long alors que d'autres passent au contraire en un instant : il y a un jeu constant, par la structure narrative même du film, sur les variations d'échelle temporelle. L'échelle

du temps de la diégèse est distendue, entre ralentissements et accélérations, par des effets de montage et par des ellipses -ce qui n'est pas nouveau au cinéma et dans la narration en général, mais est poussé à l'extrême dans ce film. À ce titre, Jaco Van Dormael explique dans une interview pour le site Cinergie.be<sup>13</sup> à l'occasion de la sortie de *Mr. Nobody* :

“Le temps du cinéma est beaucoup plus proche de la perception intime qu'on en a, avec ses moments très remplis, ses accélérations, ses vides. [...] Le film se déroule sur plusieurs niveaux dans le temps, cela se passe maintenant mais aussi dans le futur ou dans la préhistoire, cela se passe ici mais aussi ailleurs, sur Mars. Tout est réel mais rien ne l'est, tout a autant de chance de l'être et tout a autant de valeur.”

Ce jeu sur l'échelle du temps est rendu visible dans la séquence de retrouvailles dans une gare entre Nemo et Anna, au milieu du film (voir *fig. 17*) : un premier plan d'ensemble montre le hall de gare (1), puis un gros plan souligne la présence de l'horloge dans ce hall, au moment où la grande aiguille passe d'une minute à l'autre (2). Un plan taille montre l'irruption de Nemo dans le lieu (3); après qu'il a donné une pièce à une femme sans abri, on a un plan rapproché sur Jared Leto qui laisse entendre, sous la forme d'une voix off, ses pensées (4). Ce plan est au ralenti, ce qui éloigne par le jeu de la musique et de la voix off le personnage de son environnement, dont on perçoit à peine la présence au son et dont la présence à l'image est rendue irréaliste par le truchement du ralenti.

Le plan d'ensemble de la gare revient, mais cette fois-ci il s'accélère soudain (1 bis), devenant un timelapse -et un plan plus serré sur l'horloge, accompagné de variations rapides de la lumière sur le décor, viennent souligner le passage du temps (5). Un rapide plan taille signale l'irruption du personnage d'Anna dans l'espace de la gare (3 bis : on pourra d'ailleurs remarquer sur les photogrammes ci-dessous que le même personnage de dos passe dans les deux plans, avec un blouson beige et un sac en bandoulière bleu), puis on voit Anna, de profil, marchant au ralenti avec en toile de fond sa voix off (4 bis) : ces deux plans sont les mêmes que ceux sur Nemo quelques secondes plus tôt.

---

<sup>13</sup> FEUILLÈRE, Anne, VLAEMINCKX, Jean-Michel, “Jaco Van Dormael, just Nobody”, Cinergie.be, 03/06/2008, URL : <https://www.cinergie.be/actualites/jaco-van-dormael-just-nobody>.



1



2



3



4



1 bis



5



3 bis



4 bis

Fig. 17 : série de photogrammes illustrant le découpage de la séquence d'arrivée de Nemo et Anna dans la gare

On retrouve la suite de cette séquence une dizaine de minutes plus tard dans le film : dès le début, le découpage est similaire, avec un gros plan sur l'horloge de la gare qui n'a avancé que d'une minute un plan d'ensemble de la gare, etc. (voir *fig. 18*). C'est après que Nemo a porté secours à la femme sans abri que la rencontre que les deux personnages appelaient de leurs vœux la première fois a lieu. Un premier plan en pied montre Nemo se retournant, seul personnage fixe au milieu du hall (6), puis un plan serré sur son visage souligne sa sidération (7). En contrechamp, il y a un deux plans de la même valeur sur Anna (8 et 9). La similitude des deux plans est renforcée par un effet de souffle de vent dans les cheveux totalement artificiel. Lorsqu'on revient au plan serré sur Nemo, les personnages dans le flou de l'arrière-plan se déplacent à toute vitesse, comme si l'arrière-plan était en

timelapse tandis que le premier plan (le visage de Nemo) ne l'est pas (7 bis). Cet effet est repris en miroir dans le plan pied d'Anna qui avance vers Nemo, à une vitesse normale, tandis que les autres personnes dans la gare se déplacent en très fort accéléré (8 bis). Un plan profil montre les retrouvailles de Nemo et d'Anna (10), puis un travelling circulaire qui se resserre en trois étapes tourne autour des deux personnages (11, 12 et 13), avec toujours le même effet de timelapse des personnages et du décor en arrière-plan.



6



7



8



9



7 bis



8 bis



10



11



12



13

Fig. 18 : série de photogrammes illustrant le découpage de la séquence de retrouvailles de Nemo et Anna dans la gare

Cette séquence présente plusieurs aspects intéressants : d'abord, comme c'est de nombreuses fois le cas dans *Mr. Nobody*, il semble qu'elle soit moins *continué* lorsqu'elle ressurgit dans le montage qu'elle ne soit *rejouée*, c'est-à-dire qu'elle ait à nouveau lieu, mais avec une issue différente. Ainsi, elle témoigne d'un jeu dans la structure même du film consistant à changer ce qu'il se passe en fonction du moment où ces choses se passent. Ensuite, dans le découpage en lui-même, on identifie dès le début, par le plan serré sur l'horloge et le timelapse dans la gare, une attention particulière portée au temps, qui peut passer tantôt à vitesse normale, et tantôt en accéléré. Enfin, au moment de la rencontre amoureuse, le jeu sur le temps n'a plus lieu d'un plan à l'autre, mais à l'intérieur d'un même plan : ainsi, outre les ralentis sur les gros plans visages des deux personnages (ralentis qui témoignent d'un sentiment de ralentissement du temps lié à un état émotionnel de trouble), les plans de la fin de la séquence mêlent dans un même plan des personnages filmés à vitesse normale (Anna et Nemo) et des personnages filmés en timelapse (tous les autres voyageurs dans la gare).

Tous ces exemples de jeu sur les échelles (échelles dans le plan avec le recours à des maquettes, échelles de plans et échelles de temps) ne sauraient prétendre à l'exhaustivité : ainsi, on retrouve de multiples variations de ces idées à de nombreux autres endroits du travail de Jaco Van Dormael. Cependant, leur récurrence me semble suffisamment substantielle pour témoigner d'une attention particulière portée au motif de la variation d'échelle. Ces variations se font sur un modèle ludique, c'est-à-dire qu'elles sont avant tout un moyen de jouer avec la matière filmique : ainsi, les maquettes sont souvent des jouets et les déformations temporelles autant que les variations d'échelle de cadre témoignent moins d'un souci de lisibilité que d'un jeu<sup>14</sup> auquel se livre le cinéaste. Il semble ainsi faire écho à ce que dit Nemo au journaliste venu l'interviewer :

“It should be written on every schoolroom blackboard : life is a playground... or nothing.”<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Ici, la polysémie du terme de “jeu” fait sens : on peut lire dans *Le Petit Littéré* que le mot désigne à la fois l’“action de se livrer à un divertissement”, mais également une “manière de jouer d’un instrument de musique” (on peut transposer l’idée du musicien jouant de son instrument à celle du réalisateur jouant des outils de création qu’il a à sa disposition), et enfin : “en parlant des ouvrages d’art, facilité à se mouvoir.”, avec l’exemple suivant : “Donnez du jeu à cette porte.” Là aussi, cette idée d’une facilité de se mouvoir fait écho à la simplicité de certains procédés (comme par exemple la répétition d’un plan). BLUM, Claude (sous la dir. de) in *Le Petit Littéré*, Paris, Garnier, 2009, p. 1107-1108.

<sup>15</sup> Réplique dont je propose la traduction suivante : “Ça devrait être écrit sur tous les tableaux noirs dans les salles de classe : la vie est un terrain de jeu... ou elle n’est rien.”

## Chapitre 2. Brouiller l'évidence de ce que l'on voit : donner sa place au·à la spectateur·trice

On constate qu'un des traits caractéristiques des œuvres de Jaco Van Dormael consiste à préférer créer le trouble plutôt que clarifier les situations. Bien souvent, certains choix de décoration, de découpage et de montage visent à brouiller l'évidence de ce que l'on voit. En parlant des manières possibles de créer du sens par le découpage, le réalisateur répond ainsi :

“[...] quand c'est psychologique tu t'approches... quand c'est descriptif tu t'éloignes... mais une fois que tu as pratiqué ça un peu, tu oublies très vite, et puis tu te rends compte que c'est super intéressant parfois quand tu ne vois rien de ce qui se passe, et que c'est le spectateur qui fait le film. De la même façon, Michel Bouquet, il a une belle phrase sur les acteurs, il dit, il dit à ses étudiants : “Ce n'est pas vous qui jouez, c'est le spectateur qui joue”. Et de la même façon, c'est le spectateur qui fait le film. Il crée un monde imaginaire qu'on ne voit pas. Nous on fait quelque chose qui est photographique, mais qui fait imaginer tout ce qui n'est pas là.”<sup>16</sup>

On voit là se dessiner une sorte de programme qui pourrait se résumer ainsi : il est parfois plus intéressant de ne pas bien voir -et même de ne pas voir du tout. Cette idée que la lisibilité n'est pas toujours la chose la plus importante s'accompagne d'une envie : celle de laisser une certaine place au·à la spectateur·trice, chargé.e de créer le monde du film au moins autant que le film ne le crée de lui-même. L'idée n'est d'ailleurs pas neuve, et a été formulée en littérature par Roland Barthes dans les années 1960/1970. Il oppose par exemple au début de *S/Z* les textes *lisibles*, qui postulent et imposent un sens aux textes *scriptibles*, qui ont pour objectif de faire du lecteur le premier producteur du texte, selon l'idée que le texte scriptible, *c'est nous en train d'écrire*<sup>17</sup>. On retrouve là l'idée consistant à mettre celui.celle qui reçoit l'œuvre en position active plutôt que passive.

Cependant, il convient de noter que dans les films de Jaco Van Dormael, rares sont les moments où l'on ne voit (littéralement) pas. Il arrive plus souvent que ce que l'on voit ne soit pas exactement ce que l'on pense voir. On a un exemple de cela dans *Le Tout Nouveau Testament*, au moment de la

---

<sup>16</sup> Cf. Annexes : réponse 6 dans la retranscription de l'entretien avec Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

<sup>17</sup> BARTHES, Roland, *S/Z*. Paris, Seuil, 1970, rééd. Points, Paris, 1976.

présentation du personnage de Jean-Claude. Une image montre un petit personnage habillé d'une cape rouge en train de gravir ce qui semble être une montagne (cf. fig. 19). Un travelling arrière progressif finit par révéler la supercherie : il s'agit en réalité d'un drap posé dans le décor, et le personnage en train de courir le long du flanc de la montagne n'était qu'une projection fantasmagorique de l'enfant qui apparaît de dos, muni de la même cape, en train de contempler le décor qu'il s'est construit dans sa chambre.



*Fig. 19 : travelling arrière révélant la magie du très gros plan sur la couverture dans Le Tout Nouveau Testament.*

Sylvie Olivé, cheffe décoratrice de ce film, explique à propos de ce plan :

“[...] le petit garçon qui dit qu’il est un aventurier dans sa chambre, nous ce qui nous faisait marrer c’était : comment on allait illustrer ça ? Il fallait quand même que ça ait encore l’air

d'être fait par un enfant, et du coup [...] on avait trouvé un papier peint avec des nuages qui faisait de beaux ciels, et puis on avait mis une couverture et planté trois petits sapins, et puis justement avec une façon d'éclairer, il fallait qu'on croit presque que c'est un vrai paysage [...]. Mais [...] à un moment donné [...] on a un doute. Au début on sait pas bien si ce gamin il est train de courir [...] et puis on recule et en effet on est dans sa chambre et c'est une pauvre couverture. Voilà. Mais ça, la pauvreté des matériaux et l'économie de moyens, elle est vraiment en rapport avec ce qui se passe à ce moment-là : en effet c'est un gosse qui rêve."<sup>18</sup>

Il y a un exemple inverse du trouble introduit vis-à-vis de ce que l'on voit dans le plan zénithal de la ville de Boitsfort que l'on voit dans *Mr. Nobody* : un travelling vertical suivant une feuille d'arbre en train de tomber permet de passer d'un plan général à un plan serré sur le pied du père de Nemo sur le point de glisser sur la feuille, ce qui occasionne la rencontre entre les deux parents du personnage principal (*fig. 20*).



*Fig. 20 : travelling vertical suivant la chute d'une feuille dans Mr. Nobody.*

Si j'étais persuadé que ce plan avait été fait au moins en partie en maquette (l'aspect visuel des

<sup>18</sup> Cf. Annexes : réponse 3 dans la retranscription de l'entretien avec Sylvie Olivé du 17 mai 2021.

maisons me donnant une impression d'irréalité troublante), Sylvie Olivé m'a pourtant expliqué qu' "il n'y a pas de maquette de la ville en entier. Parce qu'en fait cette ville existe, et elle ressemble déjà à une maquette."<sup>19</sup> On est là dans le cas inverse du plan de la couverture dans *Le Tout Nouveau Testament*, qui est un plan qui "révèle son secret" : dans *Mr. Nobody*, comme tout semble un peu faux, le trouble vis-à-vis de ce que l'on voit ressurgit y compris sur ce qui est vrai -et ce à dessein, puisque comme le dit Sylvie Olivé, ce lieu a été choisi précisément pour son aspect factice<sup>20</sup>. Dans l'interview donnée par Jaco Van Dormael au site Cinergie.be, il explique d'ailleurs que :

"Dans un monde où rien n'est vraiment vrai, rien n'est vraiment faux non plus. On reste dans un univers décalé qui me correspond très bien."<sup>21</sup>

De nombreux outils servent à créer cet *univers décalé*, ce trouble dans l'évidence de l'image; et il est intéressant de constater que le jeu sur les variations d'échelle mis en avant précédemment participe de cette idée.

Une expérimentation entreprise dans mon court-métrage *La Mer est immense* et reprise dans ma partie pratique de mémoire *Elle rêvait d'incendies* consiste à pousser à fond cette idée du peu lisible. Ainsi, les deux séquences d'ouverture de ces films ont été pensées à partir d'images très sombres, à la limite de l'illisible. Ce choix procède d'une même envie que celle formulée par Jaco Van Dormael : mettre le-la spectateur-trice dans un trouble qui le-la pousse à s'impliquer dans le film, en remplissant ces *espaces d'illisibilité* laissés par le film.

Dans cette logique, il m'a semblé essentiel d'avoir une attention particulière, au moment du tournage, au traitement du son, avec l'idée qu'une image obscure pouvait susciter une tension à condition que la sensation créée par le son vienne soit la clarifier (nombreux bruits au début de *La Mer est immense* qui explicitent l'action : un personnage en train de remplir un sac, puis se déplaçant dans un appartement avant d'entendre une notification sur son portable), ou bien la rythmer (importance de la musique dès le scénario, et au tournage, pour les premiers plans très

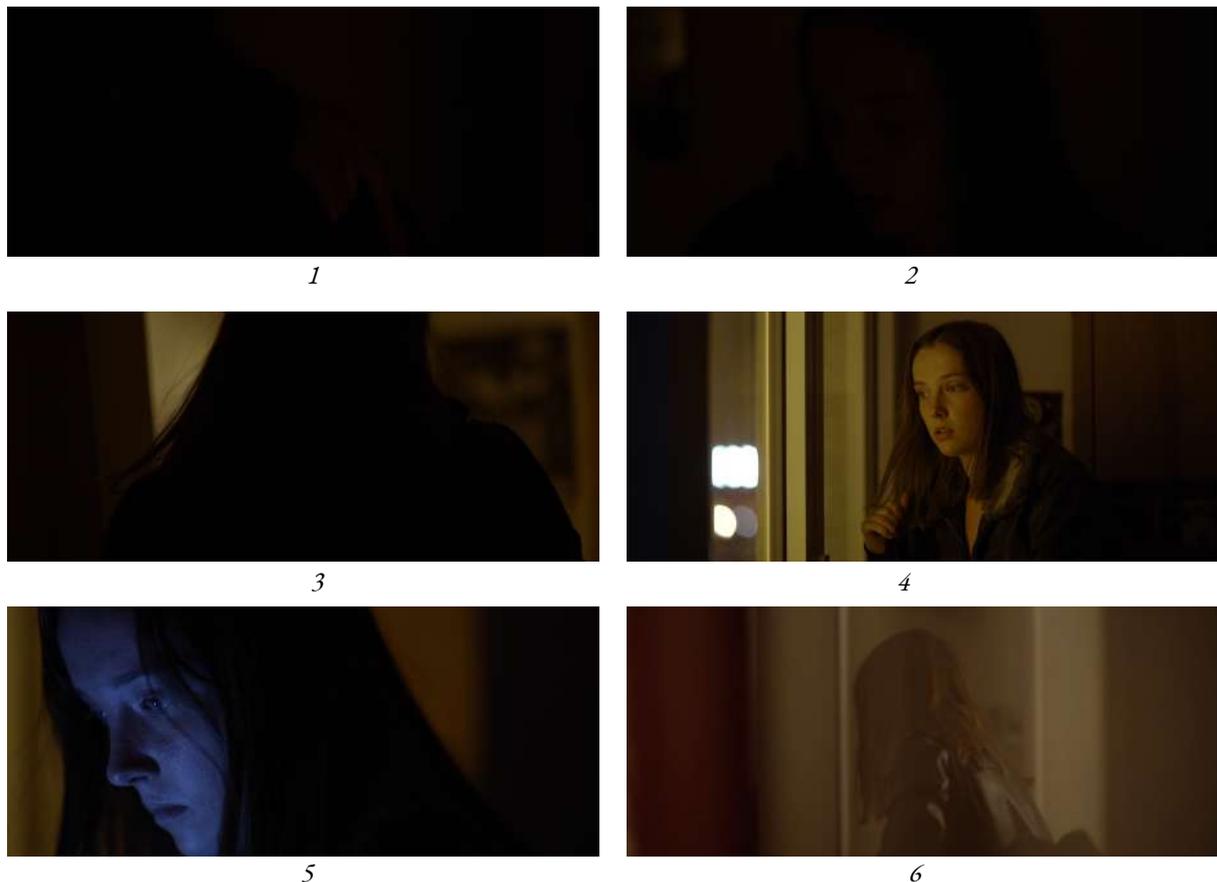
---

<sup>19</sup> Cf. Annexes : réponse 11 dans la retranscription de l'entretien avec Sylvie Olivé du 17 mai 2021.

<sup>20</sup> C'est également le cas d'un autre décor de *Mr. Nobody*, un village allemand choisi parce que : "c'était une espèce de village complètement bizarre. On aurait dit un peu le Truman Show, très très étrange", comme l'explique Sylvie dans l'entretien (réponse 15).

<sup>21</sup> FEUILLÈRE, Anne, VLAEMINCKX, Jean-Michel, "Jaco Van Dormael, just Nobody", Cinergie.be, 03/06/2008, URL : <https://www.cinergie.be/actualites/jaco-van-dormael-just-nobody>.

sombres de *Elle rêvait d'incendies*).



*Fig. 21 : plan séquence d'ouverture de La Mer est Immense.*

Dans ce plan séquence d'ouverture, le personnage d'Anna est suivi en plan-séquence en train de partir de chez elle. Les deux premiers photogrammes, très sombres, montrent les mains d'Anna en gros plan alors qu'elle est en train de mettre des affaires dans un sac (1), puis son visage (2). Lorsqu'elle se dirige vers la cuisine, on voit sa silhouette de dos (3), avant de distinguer son visage révélé par l'éclairage urbain lorsqu'il passe devant la fenêtre (4). Elle reçoit une notification de portable, ce qui fait subitement apparaître son visage en gros plan (5), avant de jeter celui-ci dans les toilettes, ce qui est vu par un jeu de reflet dans une porte (6). Dans la construction de cette séquence, l'accent a été mis sur la volonté de jouer avec l'obscurité, le flou, l'alternance dans un même plan d'échelles de plans différentes et enfin le déplacement rapide: autant d'éléments qui rendent difficile une lecture claire et évidente des raisons du mouvement du personnage. Il convient de noter qu'à ce titre, outre le travail du son, le travail de l'image a été essentiel. Ainsi, le fait de ne

jouer que sur la luminosité naturelle venant de l'extérieur (et celle, ponctuelle, provenant du portable) correspond à une envie en termes de mise en scène de rester dans une obscurité quasi totale à l'intérieur.

Dans *Elle rêvait d'incendies*, cette même idée est reprise cette fois-ci dans des plans d'exposition de la maison vide. Ceux-ci ont été filmés avec quasiment tous les volets fermés depuis l'intérieur, ce qui permet une image très sombre. En faisant des panoramas gauche-droite et en les fondant entre eux, cela permet de traverser au rythme de la musique (le *Cum Dederit*, quatrième mouvement extrait du *Nisi Dominus* de Vivaldi) les différents espaces qui seront par la suite les décors que dépouillent de tous leurs meubles et bibelots les trois enfants du personnage principal -que l'on voit ouvrir les volets sur le dernier plan.



Fig. 22 : plans d'ouverture de *Elle rêvait d'incendies*.

Une autre illustration de ce recours à une image brouillant l'évidence de ce que l'on voit sont les plans maquette réalisés dans *La Mer est immense* : lorsque le personnage de Baptiste raconte son rêve à Anna, on voit des images d'un vieux bateau.



1



2



3



4



5

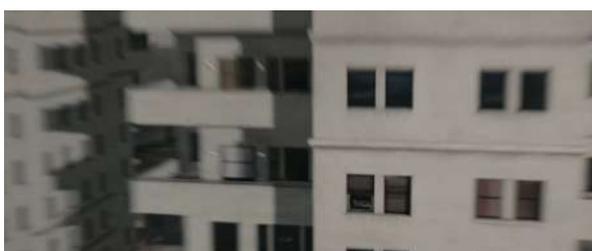
Fig. 23 : la maquette de bateau devient une silhouette pendant les séquences de rêve dans *La Mer est immense*.

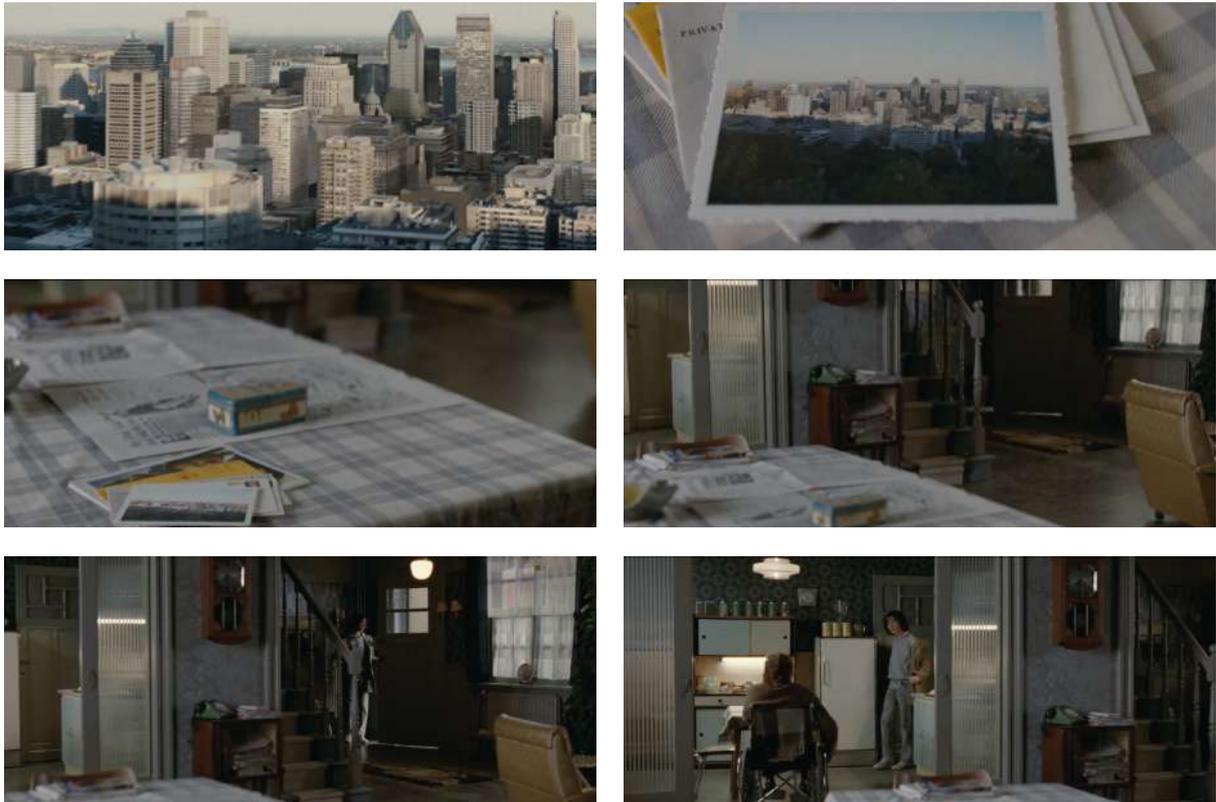
Ces images sont faites à partir de la petite maquette avec laquelle on voit le personnage de Baptiste (1) et d'Anna (2) jouer, mais le but a été de la rendre à la fois plus "crédible" et plus mystérieuse, un petit peu à la manière du plan de Jean-Claude enfant escaladant la montagne dans *Le Tout Nouveau Testament*. Ainsi, l'image a été tournée sous l'eau, au ralenti (60 images/secondes) et en profitant d'effets d'irisation de la lumière du soleil. La maquette a été filmée à l'envers puis remise à l'endroit, de sorte que la surface de l'eau vue du dessous semble réellement être la surface de l'eau. Le but était de faire un plan étrange, où l'on reconnaît la silhouette du bateau mais où l'on peine à comprendre ce que l'on regarde; bref, à brouiller l'évidence de ce que l'on voit (3, 4 et 5).

### Chapitre 3. Du microcosme au macrocosme : passer du décor au corps et vice-versa

Le recours à de fortes variations d'échelle introduit souvent dans les films de Jaco Van Dormael un trouble. Comme il le souligne, celui-ci a notamment pour but d'impliquer le spectateur, de créer des "trous", des espaces qu'il s'agira de remplir. Les variations d'échelle occasionnent un grand nombre d'allers-retours : de la maquette au monde réel, d'une échelle de plan à l'autre, d'une temporalité à l'autre. Ces allers-retours supposent le passage d'une valeur à une autre, d'une dimension à une autre. Ce faisant, ils créent un *rapport*, c'est-à-dire des correspondances entre les diverses parties d'un tout; et il s'agit de voir comment se font ces mises en relation des différentes parties (lorsqu'on passe de la maquette au corps, du corps au décor ou encore d'un moment de l'histoire à un autre). Un premier élément notable, c'est que dans les films du corpus, ce ne sont pas simplement les différences d'échelle qui sont rendues visibles, mais bien les variations d'échelle. Autrement dit, il arrive souvent qu'on voie plus le passage d'une valeur d'échelle à une autre que chacune des deux valeurs.

On trouve un exemple de cela dans *Mr. Nobody*, lorsqu'on passe de la ligne narrative de Nemo étant resté avec sa mère à celle où il est resté avec son père.





*Fig. 24 : plan travelling arrière de Nemo en train de dormir à la ville entière puis de nouveau à un intérieur.*

À ce moment-là du film, le passage d'une séquence à une autre (et d'une ligne narrative à l'autre) se fait par le moyen d'un rapide travelling arrière qui étire le plan initial de Némó retournant se coucher après avoir passé la nuit avec Anna en un plan large, qui lui-même s'inscrit dans une fenêtre d'un immeuble, qui s'inscrit dans la ville... ville qui se trouve être une image de carte postale, elle-même posée sur la table de la cuisine de la maison du père de Némó. Celui-ci entre à ce moment-là et va vers son père qui est en fauteuil roulant dans la cuisine. Le fait de faire tenir toutes ces variations en un seul plan n'est pas uniquement un défi visuel : c'est avant tout une manière de lier des éléments qui semblent pourtant disjoints. Le fait que le même personnage se trouve au début et à la fin du travelling, alors que la ligne narrative a été rompue (le personnage se trouve dans deux lieux différents à deux moments différents), en est la preuve.

On retrouve cette volonté d'inscrire les corps dans les décors et de jouer avec la manière dont on passe du microcosme du corps au macrocosme du décor dans les nombreux travellings qui émaillent les films du corpus. Ainsi, le motif récurrent du travelling vertical permet, justement, de donner à voir le passage d'une échelle de plan à une autre sans qu'il y ait de discontinuité. C'est une

des raisons pour lesquelles j'ai souhaité expérimenter des plans-grue dans ma partie pratique de mémoire : avant même de me formuler ce que des plans-grue permettaient de faire à propos du sens et des sensations qu'ils sont susceptibles de créer, il y avait cette envie de lier dans un même plan des personnages à un décor. Ainsi, si le lien intime du personnage principal de la mère à la maison parentale nécessitait à mon sens de lui ménager une entrée en douceur dans le décor (on a vu comment elle apparaît dans la maison sombre lorsqu'elle ouvre les volets de la cuisine), l'arrivée des trois enfants procédait de cette envie, après avoir montré leur agitation, de mettre leurs corps en regard de l'immensité de la maison, comme s'ils étaient des insectes venus envahir le lieu.



*Fig. 25 : arrivée des trois enfants dans Elle rêvait d'incendies.*

Ainsi, les deux premiers photogrammes installent, par un champ-contrechamp, la relation entre la mère qui attend et les enfants qui arrivent. Tout l'enjeu est que l'on ne connaît pas la distance qui les sépare, qui est très importante. Cette distance est rendue visible uniquement à la fin de la séquence, par le plan-grue qui couvre toute la fin de l'action (du photogramme 3 au photogramme 10). Le fait de commencer le plan en plan italien et de le terminer en plan d'ensemble procède d'une envie de perdre progressivement les corps des personnages dans le décor qu'ils vont occuper tout le long du film.

Quoi qu'il en soit, le passage d'une valeur de cadre à une autre n'est pas anodin : il permet d'instaurer un certain rapport entre le corps filmé et le décor dans lequel celui-ci s'inscrit. À l'opposé du plan d'ensemble, dans lequel le-la spectateur·trice est susceptible de littéralement perdre le personnage, il y a le gros plan. Ainsi, parlant d'une mise en scène de théâtre dont les représentations ont été empêchées par la crise sanitaire du coronavirus, Jaco Van Dormael explique qu'il en a finalement fait une captation cinématographique. À ce propos, il explique :

“Le gros plan permet... il y a tellement de hors-champ dans le gros plan que tu fais tout ré-imaginer, comme ce que le spectateur fait au théâtre. Tout ce qu'il ne voit pas, il doit le construire. Et c'est lui qui fait le film. On est avec les comédiens, en très gros plan, parfois on ne voit qu'un œil, parfois on voit qu'une bouche, et donc c'est lui qui doit construire tout le monde réel qui est autour d'eux.”<sup>22</sup>

À ce titre, l'importance du gros plan suppose une attention toute particulière portée à la décoration du film jusque dans ses moindres détails : comme le souligne Sylvie Olivé à propos de son travail, elle sait qu'au cinéma la précision de l'image combinée à la taille de l'écran suppose une immense attention aux détails :

“Si c'est quelqu'un [le metteur en scène] qui a besoin d'improviser, qui veut laisser son travail avec des acteurs très libres, [...]bon là je sais qu'il va falloir faire 360°. 360° bourré de détails, ça va être compliqué. il va falloir faire des choix. [...] Au cinéma, évidemment, la caméra c'est un œil énorme et quand il va s'approcher des choses... [...] Tout est important, tout est important. Tout raconte quelque chose, il n'y a pas d'objet qui n'est rien. [...] Donc

---

<sup>22</sup> Cf. Annexes : réponse 16 dans la retranscription de l'entretien avec Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

la notion de détail est rudement importante. Mais elle peut aller vite en termes de budget  
!»<sup>23</sup>

Sylvie Olivé explique ainsi que pour *Mr. Nobody*, il y avait deux types de décors<sup>24</sup> : des intérieurs décorés à 360° où se jouaient les séquences de dialogue, et des vignettes, c'est-à-dire des plans fixes dans des décors en “U” qui ne sont décorés que dans le cadre.

---

<sup>23</sup> Cf. Annexes : réponse 7 dans la retranscription de l'entretien avec Sylvie Olivé du 17 mai 2021.

<sup>24</sup> Cf. Annexes : réponse 8 dans la retranscription de l'entretien avec Sylvie Olivé du 17 mai 2021.

## **DEUXIÈME PARTIE**

### **Quand le corps sert de mètre étalon à l'image**

## Chapitre 1. L'échelle des plans au cinéma et le modèle de l'*Homme de Vitruve*

Le recours aux variations d'échelle est un élément important du travail de Jaco Van Dormael; mais au-delà de l'usage personnel qu'en fait le cinéaste, quelle analyse peut-on faire de la notion même d'échelle et de son statut dans la création cinématographique ? Les exemples précédemment analysés mettent en lumière un aspect essentiel : la polysémie du terme d'échelle. Si cette polysémie me semble participer de l'importance<sup>25</sup> même de la notion d'échelle, qui tend à rapprocher des éléments de nature différente, il convient de définir précisément ses différents sens possibles.

Un détour par l'allemand permet de distinguer plusieurs sens distincts -quoique liés entre eux- du terme d'échelle. Ainsi, le *Harrap's Universal* distingue 5 traductions possibles<sup>26</sup> parmi lesquelles :

1. *Leiter*, qui désigne l'*objet échelle* (au sens très littéral d'une échelle de pompiers par exemple).
2. *Maßstab*, qui désigne une *proportion* ou un rapport d'échelle (comme par exemple lorsqu'on désigne l'échelle 1:250 000 d'une carte de randonnée). Cette traduction peut également s'entendre comme la *référence*, le *critère*. Il découle de cette racine le terme *maßlos* : démesuré, sans bornes.
3. *Skala*, qui désigne les *graduations d'une échelle* ou encore un *rapport hiérarchique* : on parle ainsi de *Wertskala* pour désigner une échelle de valeurs.

Ces traductions permettent de distinguer trois idées comprises dans la notion d'échelle : une première qui désigne un objet concret (et qui n'est pas pertinente dans le contexte de notre analyse), une seconde qui désigne un rapport entre deux éléments de même nature mais pas de même grandeur et enfin une troisième qui met en lien des éléments de natures différentes. On pourrait

---

<sup>25</sup> Cette idée d'*importance* s'inscrit dans celle que définit Élise Domenach dans *Stanley Cavell, cinéma et scepticisme*, soulignant la différence dans le travail de Cavell entre les deux termes anglais d'*importance* et de *significance*. Ainsi, elle souligne que l'idée d' "importance" renvoie non pas au terme anglo-saxon d'*importance* mais à celui de *significance*, c'est à dire à la fois à ce qui a de la valeur et ce qui a du sens, ce qui est signifiant.

<sup>26</sup> *Harrap's Universal Dictionnaire Français-Allemand*, Stuttgart, Pons-Verlag, 1996.

ainsi dire que l'échelle -prise dans son acception de rapport de grandeurs- permet de comparer deux éléments séparés par une différence de degré. Mais ce faisant, la question se pose d'une part de ce qui constitue ces éléments : il peut s'agir d'un cadre, d'une durée, ou encore d'une mesure. D'autre part, on se demandera comment les différences de degré finissent par devenir des différences de nature; autrement dit, à partir de quel moment l'écart devient tellement grand que le rapport de deux éléments de grandeurs différentes ne les rendent pas étrangers l'un à l'autre. Ce qui interroge sur la notion même de continuité (et l'éventuelle rupture d'une telle continuité) entre les éléments représentés.

Une manière plus évidente de poser la question est de l'appliquer au cas d'une échelle de cadre : ainsi, si l'on trouvera sans problème qu'il y a continuité entre un plan d'ensemble et un plan moyen, qu'en sera-t-il si l'on filme la terre tout entière, puis un oeil en très gros plan ? Personne ne pourra affirmer que ces plans ne sont pas liés deux à deux par un pur rapport d'échelle; et dans les deux cas, on s'est rapproché. Et pourtant, dans le second cas, la saute de valeurs intermédiaires d'échelles de plans aura pour conséquence de disjoindre les deux images plutôt que de les lier. Mais c'est déjà avancer bien vite, et il convient, à partir de ces traductions et définitions du terme d'échelle, de se concentrer sur les deux dernières traductions, qui sont celles qui nous intéressent. On dira ainsi que l'échelle peut s'entendre tantôt comme un *rapport de grandeur* (c'est l'échelle-grandissement) ou bien comme un *moyen de hiérarchiser* (c'est l'échelle-classification).

S'il y a trois termes en allemand, on retrouve la distinction entre l'échelle-objet et l'échelle-notion en anglais, avec les deux termes de *ladder* et de *scale*. C'est bien le second sens qui nous intéresse ici, et nous allons dans un premier temps nous attacher plus particulièrement à son usage ordinaire dans la notion d' "échelle des plans".

Quoi qu'il en soit, on constate que parler des "échelles au cinéma" nécessite de démêler ce que l'on entend précisément par "échelle", c'est-à-dire dans quel sens général ce terme est pris et comment le fait de l'accoler à d'autres notions spécifiquement cinématographiques (comme le plan, le ratio, l'écran etc.) fait glisser son sens.

*L'Homme de Vitruve* est un dessin annoté, réalisé vers 1500. Son titre exact est *Les proportions de l'homme selon le schéma vitruvien*, et l'original se trouve aujourd'hui à la Galleria dell'Accademia, à

Venise. Dans *Symboles et Allégories*, l'historienne de l'art Matilde Battistini analyse ce dessin à l'entrée "Microcosme", où elle écrit que "l'image du microcosme provient des doctrines mystiques et ésotériques sur la correspondance entre le corps humain et l'univers", en précisant du microcosme (du grec *mikros*, "petit", et *kosmos*, "l'univers") qu'il "symbolise la correspondance entre les différents degrés du cosmos". Conception déjà présente dans la médecine de l'Antiquité, l'historienne relève qu'on retrouve cette conception dans la Bible, qui dit que l'homme est la "mesure" de la création. "Ce symbole a une fonction cognitive très importante, ajoute-t-elle, puisque l'analyse du corps et l'étude de l'âme permettent de comprendre tout ce qui existe dans la nature, jusqu'à Dieu."<sup>27</sup>

Ce qu'il est intéressant de relever, c'est combien ce modèle -qui précise les rapports d'échelle entre les différentes parties du corps- sert à autre chose qu'à la simple compréhension du corps humain. Il est, par extension, une manière de mesurer le monde dans lequel évolue l'être humain. Ainsi, dans l'analyse qu'il fait du *Codex Huygens*, manuscrit de la fin des années 1560 qui poursuit un certain nombre des travaux de la Renaissance et de Léonard de Vinci, Erwin Panofsky écrit :

"Mais Vitruve -et Léonard- ne mettent l'accent sur ce fait que parce qu'il tend à montrer l'harmonie entre la structure du corps humain et les formes géométriques "les plus parfaites", ce qui implique aussi une correspondance entre le corps humain et l'univers. [...]"<sup>28</sup>

Devenue l'image d'Épinal de l'Humanisme et du rationalisme de la Renaissance, cette représentation est annotée d'une traduction en toscan du texte de Vitruve qui détaille toutes les proportions du corps, et sa représentation visuelle consiste en un homme nu vu de face, dans deux positions différentes, et dont le corps est à la fois inscrit dans un cercle (dont le centre est le nombril) et un carré (dont le centre sont les organes génitaux). Cette précision dans la représentation du corps ainsi que son inscription dans un cadre géométrique a son importance. En effet, avant Léonard de Vinci, d'autres représentations du corps humain placé au centre d'une

---

<sup>27</sup> BATTISTINI, Matilde, *Symboles et Allégories (Simbolos y alegorias)*, 2002), trad. Dominique Féault, Paris, Hazan, 2004, p.102. L'auteure précise que la doctrine de "l'homme microcosme" est reprise à la Renaissance grâce aux traductions des textes hermétiques par Marsile Ficin et la diffusion des théories des proportions de Vitruve, ce qui a influencé les théories architecturales de la Renaissance ainsi que les oeuvres picturales, dont celles de Léonard de Vinci.

<sup>28</sup> PANOFSKY, Erwin, *Le Codex Huygens et la théorie de l'art de Léonard de Vinci*, trad. Daniel Arasse, Paris, Flammarion, 1996, p. 80.

image ont été faites.

On peut ainsi penser à *L'Homme dans le plan de la création divine*, miniature issue du *Liber divinorum operum* de Hildegarde de Bingen, vers 1230. Dans cette miniature (fig. 26) extraite du manuscrit, les éléments qui structurent la représentation sont d'ordre purement biblique : ainsi, on voit au sommet le visage de Dieu le père, principe créateur du cosmos, et juste en dessous, entourant l'homme d'un cercle rouge, la figure du Fils (Adam), qui embrasse l'univers. À l'intérieur de ce cercle, des têtes d'animaux représentent les vertus que le souffle divin fait pénétrer dans l'esprit humain<sup>29</sup>.

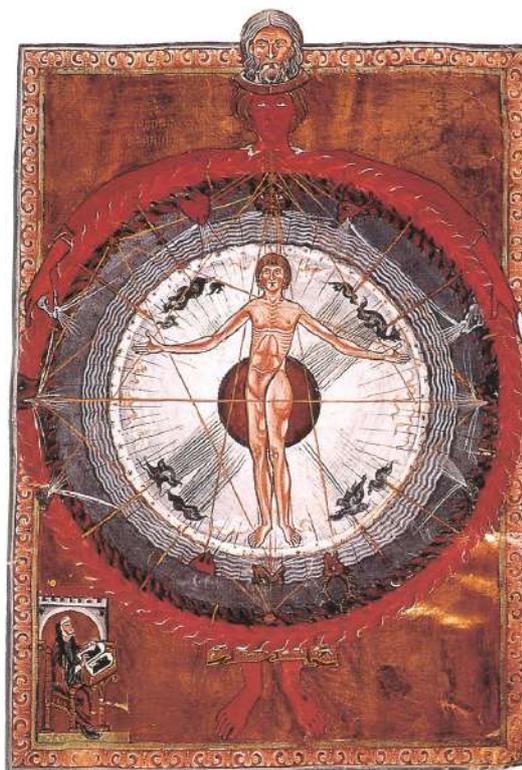


Fig. 26 : *L'Homme dans le plan de la création divine*

La grande différence avec *l'Homme de Vitruve*, c'est que ce dernier, éliminant les références bibliques, représente le corps humain dans un strict respect de ses proportions géométriques, en proposant une représentation plus réaliste -on pourrait même dire "photoréaliste". Ce réalisme est d'ailleurs souligné dans l'introduction écrite par Daniel Arasse dans le livre de Panofsky<sup>30</sup> :

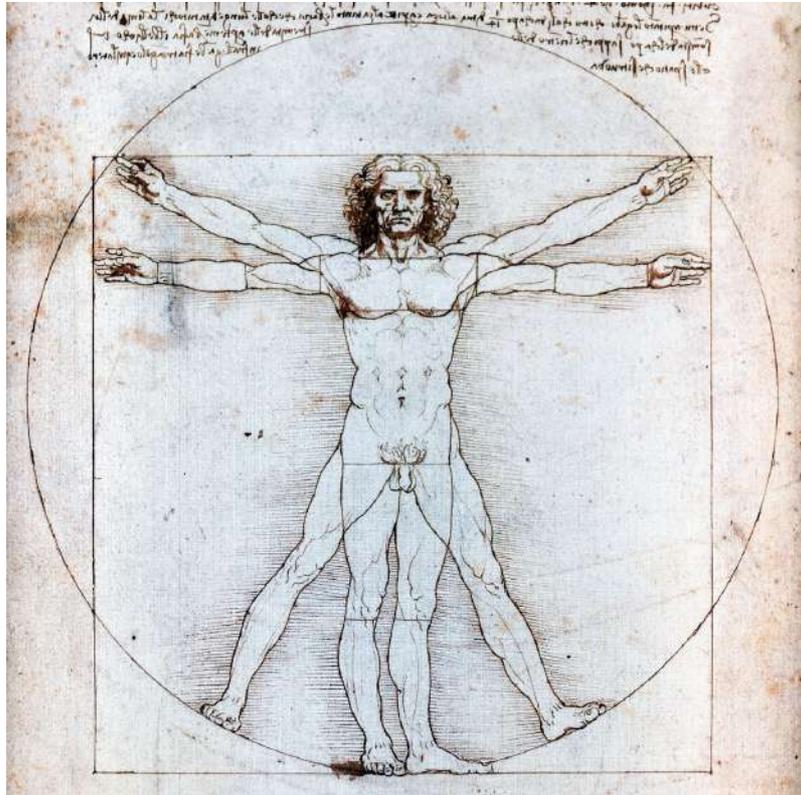
“Le matériau graphique du Deuxième Livre exploite systématiquement l'implication cinétique du célèbre “homme vitruvien” de Léonard. Ces dessins ont une allure “chronophotographique” étrangement moderne.”

C'est dans cette mesure qu'il y aurait un parallèle à faire entre les échelles de plan au cinéma et la représentation par Léonard de Vinci du corps humain : dans les deux cas, tout part bien du corps humain. Dans les deux cas, c'est le corps humain qui est le principe premier de hiérarchisation, de compréhension et de mesure du monde. Là où Hildegarde de Bingen, nonne bénédictine du XII<sup>e</sup> siècle, part des interprétations théologiques du monde pour représenter la place de l'homme,

<sup>29</sup> Selon Matilde Battistini, *Symboles et Allégories*, op. cit., p.102.

<sup>30</sup> Selon Daniel Arasse, *Le Codex Huygens et la théorie de l'art de Léonard de Vinci*, op. cit., p. 6.

Léonard de Vinci semble éliminer toutes ces interprétations pour penser, indépendamment de toute théologie, la place de l'homme (*fig. 27*). Or, ce faisant, il établit un lien entre les rapports d'échelle du corps humain et la place de l'être humain dans l'univers, le mettant au centre de tout. Sans entrer dans les débats anthropologiques qui entourent la notion d'*humanisme* et sa postérité, il convient de faire le constat que, dans la classification des échelles de plan au cinéma, c'est également le corps humain qui sert de point de repère.



*Fig. 27 : L'Homme de Vitruve*

Pour ce qui est des échelles de plan, Marie-France Briselance et Jean-Claude Morin, dans leur *Grammaire du cinéma*<sup>31</sup>, les définissent ainsi (la liste a été épurée de certaines valeurs intermédiaires) :

- le plan général, qui situe l'action dans son contexte géographique ou topologique
- le plan d'ensemble, ou plan d'exposition, qui donne à voir toute l'action
- le plan moyen ou plan pied, qui cadre un ou plusieurs personnages en entier
- le plan italien, qui montre un personnage jusqu'aux mollets

---

<sup>31</sup> BRISELANCE, Marie-France, MORIN, Jean-Claude, *Grammaire du cinéma*, Paris, Nouveau Monde, 2010., p. 344.

- le plan américain, qui montre un personnage jusqu'à mi-cuisses
- le plan taille, qui cadre les personnages à la ceinture
- le plan rapproché, ou plan poitrine, qui montre un personnage à partir de sa poitrine
- le gros plan
- le très gros plan, qui montre un détail du visage (les yeux, la bouche) ou du corps (les mains)

Si chaque praticien et analyste du cinéma utilise des termes proches sans qu'il y ait de typologie absolument universelle de l'échelle des plans, on remarque qu'on retrouve à peu près les mêmes valeurs de cadre -et la même manière de les définir en grande partie à partir du corps humain- dans d'autres manuels. Ainsi, dans *Grammar of the Shot* de Christopher J. Bowen, on peut voir la figure reproduite ci-contre (fig. 28), accompagnée d'indications précisant l'échelle des plans et les différentes valeurs des cadres correspondantes.

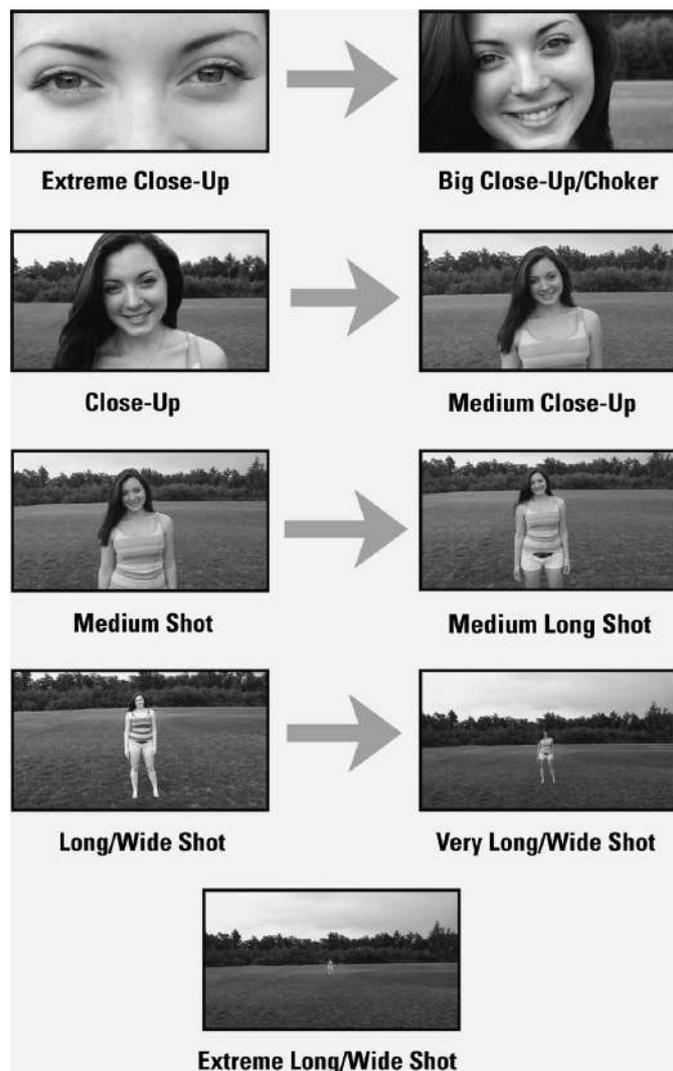


Fig. 28 : exemples de neuf valeurs de plans

Il précise :

“typically, a shot is gauged by the power of magnification of its subject - meaning how small or how big the subject looks on screen. [...] Although you may photograph or illustrate any subject matter in the world from any vantage point for your movie, for clarity of discussion here we will first explore the shots through the simple framing of a standing human subject

(static, locked-off shots)<sup>32</sup>.

Puis, de détailler les plans, en associant chaque valeur de plan à une partie du corps. Ainsi le *medium shot* ou *knee shot*, le *médium close-up* ou *bust shot*, etc.

Ce qui est intéressant dans ce dernier exemple, c'est que Christopher Bowen précise que, dans un souci de clarté, il considérera un être humain vu de face, debout et totalement fixe. Cette position -dont on comprend qu'elle permet de comprendre au mieux les échelles de plans- est la même que celle choisie, plus de 500 ans plus tôt, par Léonard de Vinci pour représenter son *Homme de Vitruve*. D'ailleurs on pourrait aller plus loin en soulignant que les deux formes qui encadrent l'homme dessiné par le peintre florentin sont respectivement un cercle et un carré, et que ces formes ne sont pas sans rappeler d'une part l'optique de la caméra et d'autre part l'écran de cinéma. Il va de soi que cette analyse est anachronique et purement rétrospective, mais elle permet de voir autre chose d'intéressant : si l'on parle de l'*Homme de Vitruve*, force est de constater qu'il y a deux corps superposés dans le dessin de Léonard de Vinci. C'est en cela, sans doute, qu'on peut poursuivre l'analogie : il s'agit non seulement de partir du corps (et du corps uniquement, libéré de ses liens à l'iconographie catholique), mais également de penser les mouvements possibles du corps. En effet, ce que l'on voit, c'est le même corps ayant occupé, à deux moments distincts, deux positions différentes: en poussant l'anachronisme, on pourrait dire que ce sont deux photogrammes superposés d'un même corps. On notera d'ailleurs que ce parallèle est également soulevé par Panofsky :

“[...] On peut aussi le [le dessin de Léonard de Vinci] considérer comme un précurseur de ces représentations “cinématographiques” des mouvements humains qui sont rassemblées dans le Deuxième Livre. L'idée de Léonard d'unifier les deux positions décrites par Vitruve en une seule figure, qui semble donc avoir quatre bras et quatre jambes, contient incontestablement un élément “cinématographique”. Elle suggère inévitablement l'idée que

---

<sup>32</sup> BOWEN Christopher J., *Grammar of the Shot*, Waltham, Focal Press, 2013, rééd. Routledge, New York, 2018, p.9. Je propose la traduction suivante : “en règle générale, un plan est désigné par le pouvoir d'agrandissement de son sujet -c'est à dire à quel point le sujet semble petit ou grand à l'écran. [...] Bien que vous puissiez photographier ou illustrer n'importe quel sujet au monde de n'importe quel point de vue pour votre film, pour une plus grande clarté de la discussion, nous allons d'abord explorer les plans à travers le simple cadrage d'un sujet humain debout (statique, plan fixe).”

la figure glisse ou qu'elle a glissé d'une position à une autre."<sup>33</sup>

L'autre aspect qui rapproche le dessin de l'*Homme de Vitruve* des échelles de plan au cinéma, c'est que dans les deux cas, le haut du cadre est sensiblement le même : dans les illustrations des échelles de plan illustrées par les photos dans *Grammar of the shot*, on voit que c'est le bas du cadre qui détermine la dénomination du plan. En revanche, le haut du cadre est, jusqu'aux plans rapprochés, déterminé par le visage du modèle; en laissant au-dessus un petit peu d'air. De la même manière, dans le dessin de Léonard de Vinci, le cercle dans lequel s'inscrit le corps humain laisse au-dessus de son visage de l'air, tandis que le carré arrive tout juste au sommet de son crâne. Ainsi, si le visage n'est pas placé au centre, il demeure toujours "à l'intérieur du cadre".

Ce que ce parallèle permet de mettre en lumière, c'est qu'il s'agit dans les deux cas de mesurer ce qui entoure le corps humain à partir de celui-ci. Autrement dit, une fois le corps humain mis au centre et instauré comme principe premier de calcul des proportions du monde qui l'entoure (dans le cas de l'*Homme de Vitruve*) ou de l'image qu'il habite (dans le cas du corps filmé au cinéma), alors c'est ce corps qui devient le garant d'une idée essentielle : celle d'une représentation (tant symbolique que purement visuelle) "à échelle humaine". Ainsi, en rationalisant la mesure du corps humain et en le plaçant au centre à la fois d'un cercle et d'un carré, ce que semble affirmer Léonard de Vinci, c'est l'idée que l'univers n'est pas un lieu imparfait dans lequel l'humain est perdu, mais qu'il est au contraire un lieu habitable et à sa mesure. On retrouve l'idée que soulignait Matilde Battistini : celle d'une correspondance mise en avant par ce dessin entre les différents degrés du cosmos, correspondance dont le corps humain serait le garant. Et c'est cette correspondance qui importe : si le corps humain est en petit ce que l'univers est en grand (là aussi on retrouve l'étymologie du *microcosme*), alors cela signifie que le monde est à échelle humaine.

Il me semble que les échelles de plan fonctionnent sur le même principe : l'idée de l'échelle de plan, telle que soulignée dans les différents ouvrages qui les détaillent, n'est pas qu'elles doivent nécessairement représenter la partie du corps mentionnée comme référence; mais plutôt que c'est à partir de ce degré de proximité au corps que l'on pourra voir le reste du monde filmé. Ainsi, un très gros plan ne représentera pas forcément des yeux; on peut aussi voir des objets, des pans du décor

---

<sup>33</sup> PANOFSKY, Erwin, *Le Codex Huygens et la théorie de l'art de Léonard de Vinci*, op.cit., p. 80.

filmés en très gros plan. Néanmoins, c'est en passant d'abord par l'idée d'une certaine manière de filmer le corps et en l'appliquant à d'autres éléments que l'on constitue comme outil de la représentation cinématographique l'échelle du très gros plan. D'une certaine manière, je crois que ce passage par le corps humain comme élément de référence dans l'établissement d'une échelle des plans signifie, justement, que le monde filmé est avant tout un monde habité. Et s'il n'y a pas de règle quant au discours qu'il est possible de produire sur la manière qu'ont les corps et les personnages d'habiter le décor d'un film, il n'en reste pas moins que les échelles de plan disent quelque chose du monde représenté à l'écran. Ainsi, des échelles de plan "moyennes"<sup>34</sup> -on pourrait situer cette "moyenne" entre le plan d'ensemble et le plan rapproché- donnent à voir des images "à échelle humaine", c'est-à-dire littéralement dans lesquelles les proportions du corps humain sont pertinentes pour comprendre ce que l'on voit, le monde qui entoure les personnages.

À l'inverse, lorsqu'on s'éloigne énormément du corps du personnage, ou au contraire qu'on s'en rapproche -c'est à dire lorsqu'on va se situer aux extrêmes des échelles de plan- alors on s'éloigne également de cette idée d'un monde "habitable", "à échelle humaine". Tantôt trop grand ou trop petit pour les personnages, le monde peut devenir angoissant justement parce qu'il est trop immense ou au contraire disparaître totalement à la faveur d'un très gros plan, comme si dans l'intimité de l'extrême proximité le monde extérieur était aboli, comme oublié.

On trouve une illustration de cela dans *Mr. Nobody* : lorsque Nemo fait l'amour pour la dernière fois (et exactement au milieu du film) avec Anna, l'importance de ce moment dans toutes les vies possibles du personnage est soulignée par une échelle des échelles de plan très rapprochées, ainsi qu'une très faible profondeur de champ, qui effacent totalement le lieu dans lequel ils se trouvent (*fig. 29*).

---

<sup>34</sup> Un des objets de recherche de Léonard de Vinci et du *Codex Huygens* réside dans la question de la "bonne distance" à ce qui est représenté -et qui avait été cristallisé par la règle selon laquelle cette bonne distance était de deux fois la taille de l'objet représenté. Cette idée de la "bonne distance" fait écho au constat empirique selon lequel il y a une "moyenne raisonnable" dans les valeurs de plan au cinéma. Panofsky commente : "C'est ce que notre auteur signifie par "distance appropriée". C'est une distance assez courte pour permettre une observation détaillée, mais assez longue pour éviter les distorsions violentes qu'entraîne une vue rapprochée." PANOFSKY, Erwin, *Le Codex Huygens et la théorie de l'art de Léonard de Vinci*, op.cit., p. 46.



*Fig. 29 : Très gros plans sur les corps d'Anna et Nemo dans Mr. Nobody (trois photogrammes précédents)*

Là aussi, il est intéressant de faire un rapprochement avec l'analyse de la pensée léonardienne que propose Panofsky quand il écrit :

“Dans ce chapitre [Dell’occhio et della forza degli angoli], l’auteur affirme son credo fondamental qu’il répète inlassablement par la suite. Dans la mesure où la diminution de la distance augmente l’angle visuel, une courte distance semble avantager dimension et précision. Mais elle entraîne une déviation par rapport au “perfetto” en ce qu’elle mène à un rétrécissement du champ de vision et à une distorsion des proportions relatives de l’objet. [...] Par conséquent, plus courte est la distance et plus large l’angle visuel global, “plus on semble percevoir mais moins on perçoit en réalité” - et plus grande est la distorsion des proportions objectives.”<sup>35</sup>

À l’inverse, lorsqu’il retrouve Anne, qu’il avait perdue de vue, des années plus tard, celle-ci lui donne son numéro. Il est alors nettoyeur de piscines, et semble perdu dans le monde dans lequel il vit. Lorsqu’elle lui écrit son numéro sur un morceau de papier, une goutte de pluie (qui n’est pas sans rappeler la larme versée par Nemo lors de leur séparation) tombe du ciel et vient effacer le seul contact qu’il a de l’amour de sa vie (voir *fig. 15*). Le plan général zénithal, extrêmement large (on voit toute la ville, comme s’il s’agissait d’une fourmilière) vient signifier la perte du personnage dans un monde qui n’est plus, justement, à échelle humaine. Un long travelling vertical suit le trajet de la goutte d’eau, permettant dans le même plan de passer de ce plan d’ensemble à un gros plan tout aussi inquiétant : on n’y voit jamais le visage de Nemo, mais seulement les numéros en train de s’effacer.

C’est en cela que la mise en parallèle de la façon de désigner l’échelle des plans et de la façon inédite de représenter le corps humain à la Renaissance m’intéresse particulièrement : en partant du corps comme principe organisateur, on arrive à l’idée que l’échelle des plans -comme l’*Homme de Vitruve* le faisait avec l’être humain, disent avant tout quelque chose de la place du personnage dans l’image de cinéma (dans cette analogie, on part du principe que l’image de cinéma constitue en quelque sorte l’univers du personnage).

On notera qu’on a pris l’exemple -à mon sens parlant- de Léonard de Vinci, mais que l’idée même d’une importance de la relation entre proportions du corps humain et mesure du monde n’est ni

---

<sup>35</sup> PANOFISKY, Erwin, *Le Codex Huygens et la théorie de l’art de Léonard de Vinci*, op.cit., p. 45-46. On remarquera qu’au delà des interprétations quant au rapport entre le corps et le monde (dont il semble disparaître), il y a déjà une analyse quasi optique : on pense en lisant cet extrait aux implications optiques et visuelles d’une focale courte sur une image au cinéma.

nouvelle, ni définitive. C'est d'ailleurs ce que souligne Panofsky<sup>36</sup> :

“L'intérêt pour les proportions humaines est pratiquement aussi ancien que l'art lui-même. [...] Mais la signification et l'importance artistique de ces canons de proportions étaient destinées à varier en même temps que les principes esthétiques généraux dominants selon les différentes périodes de l'histoire de l'art. Il en va tout autrement selon qu'un canon de proportions fait exclusivement référence à la structure objective du corps humain (il s'agit alors d'un dispositif anthropométrique) ou qu'il fait purement référence aux proportions visibles sur la surface du bloc, du mur ou du panneau (il s'agit alors d'un dispositif quasi technique comparable à un plan d'ingénieur).”

C'est la notion d'un “*dispositif anthropométrique*” qui me semble importante. Ainsi, l'idée d'un environnement “à échelle humaine” et son corollaire - l'idée du corps humain comme mètre étalon de son environnement- fait écho à un aspect essentiel dans la notion d'échelle : celle de proportionnalité. Or cette idée de proportionnalité renvoie directement à une conception architecturale du corps et du monde : “dans le texte de Vitruve, les déclarations sur les proportions du corps humain précèdent une comparaison, très souvent reprise et illustrée, entre la figure humaine bien faite et le bâtiment bien proportionné.” écrit Panofsky<sup>37</sup>. Ainsi, si le corps et ses proportions fonctionnent comme une grille de lecture des échelles de plan (à partir desquelles on peut, en retour, comprendre les relations entre le corps et le monde) il s'agit de voir comment la notion même d'échelle est intimement liée à celle de proportionnalité et comment cela joue, plus largement, dans la fabrication d'un film.

---

<sup>36</sup>PANOFSKY, Erwin, *Le Codex Huygens et la théorie de l'art de Léonard de Vinci*, op.cit., p. 73.

<sup>37</sup>PANOFSKY, Erwin, *Le Codex Huygens et la théorie de l'art de Léonard de Vinci*, op.cit., p. 80.

## Chapitre 2. Une conception architecturale : l'importance de la proportionnalité et du référentiel

En 1945, Le Corbusier invente la notion architecturale de Modulor (mot-valise formé à partir de “module” et de “nombre d’or”), qui part d’une silhouette humaine standardisée afin de concevoir la structure et la taille des habitations, dans l’espoir d’instaurer un confort maximal dans le rapport entre l’être humain et son espace de vie. L’idée de Le Corbusier était ainsi de remplacer le système métrique par un système directement lié à la morphologie humaine. Ses croquis de travail (voir représentation ci-dessus) ne sont d’ailleurs pas sans rappeler les dessins de De Vinci.

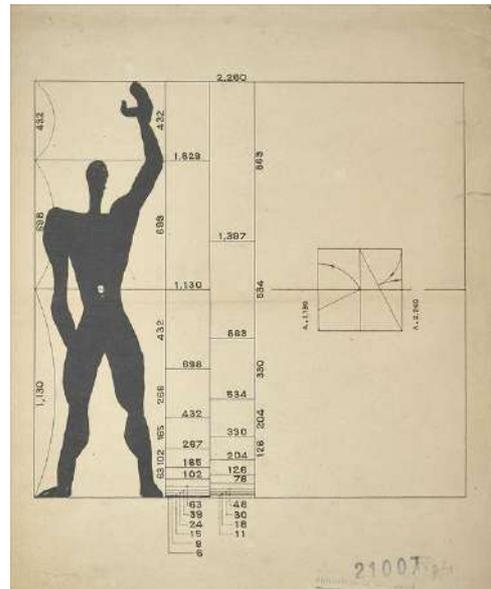


Fig. 30 : illustration du Modulor, Le Corbusier

Ce que ces dessins nous disent, c’est l’importance de la notion de *proportionnalité*. On peut penser la notion d’*échelle* au cinéma à partir de cette idée de la *proportionnalité*. Si l’on prend comme point de départ l’exemple des échelles de plan on constate qu’un des intérêts pratiques qu’il y a à fonder une typologie des plans sur le corps humain, c’est que cela permet de s’affranchir des nombreuses variables. Ainsi, pour un même emplacement de la caméra par rapport à l’objet filmé, des optiques de focales différentes donneront une échelle différente d’un plan à l’autre; et il en va de même pour le choix du ratio, la taille du capteur et bien d’autres facteurs. Ce que la référence au corps humain permet, c’est de s’affranchir de ces différentes variables; elles demeurent capitales dans la manière dont on souhaite filmer une scène, mais n’influent pas sur l’échelle des plans : un plan taille sera tout autant un plan taille, qu’il soit filmé au 18mm ou au 85mm. En effet, dans les deux cas ce qui compte c’est la proportion du corps visible dans le plan.

L’idée de proportionnalité implique un coefficient de proportionnalité à partir duquel il est possible de passer d’un ensemble de nombres à un autre en les multipliant ou en les divisant -ce qui

définit un rapport de proportionnalité. Cela permet de mettre en relation des éléments qui semblent initialement disjoints. Là aussi, le travail de Panofsky souligne le caractère inédit des études de Léonard de Vinci sur les proportions humaines :

“[...] avant de les [les mesures du corps humain] réduire ainsi à une unité de mesure absolue, il chercha à établir des relations [...] des ‘analogies’. Qu’elles fussent ou non reliées les unes aux autres d’un point de vue anatomique, il comparait les différentes parties du corps et exprimait leur relation proportionnelle, de préférence une identité, sous forme d’équations du type suivant : “a-b, b-c, d-e sont semblables (ou égaux) les uns aux autres” [...]; “il y a autant de a à b que de b à c”; “a-b est compris n fois dans c-d, n’ fois dans d-e, et n” fois dans e-f”<sup>38</sup>

Cette idée de proportionnalité est à la base de la construction de maquettes (comme on le verra par la suite), mais elle est également à la base de la manière dont on nomme dans la pratique les échelles de plan. Or dans les échelles de plan, comme on l’a dit, le repère privilégié est le corps humain. C’est lui qui sert de *référentiel*, c’est-à-dire de valeur sûre, de repère. Cette idée de référentiel est importante, car elle détermine l’élément à partir duquel, dans une dimension donnée, on envisage la possibilité d’introduire une variation d’échelle. Dans la maquette, c’est la taille de l’objet que l’on met en maquette qui sert de référentiel : ainsi, une maison au 1/25e sera 25 fois plus petite que la maison réelle. On notera qu’une maison étant elle-même, la plupart du temps, faite pour être habitable, ses dimensions sont elles-mêmes indexées sur les dimensions humaines : une porte doit être légèrement supérieure à la taille moyenne d’un être humain, une fenêtre doit être à la bonne hauteur pour être ouverte, etc. C’est en cela que la notion d’échelle procède d’une conception architecturale : Eugène Viollet-le-Duc propose la définition suivante de l’échelle dans son *Dictionnaire raisonné de l’architecture française du XIe au XVIe siècle* :

“ Nous ne parlons pas ici de l’échelle dont se servent les ouvriers pour monter sur les échafauds [...]. Nous ne nous occupons que de l’échelle relative. En architecture, on dit « l’échelle d’un monument... Cet édifice n’est pas à l’échelle. » L’échelle d’une cabane à chien est le chien, c’est-à-dire qu’il convient que cette cabane soit en proportion avec l’animal

---

<sup>38</sup> PANOFSKY, Erwin, *Le Codex Huygens et la théorie de l’art de Léonard de Vinci*, op.cit., p. 33.

qu'elle doit contenir. Une cabane à chien dans laquelle un âne pourrait entrer et se coucher ne serait pas à l'échelle."<sup>39</sup>

Il note également que "ce principe, qui paraît si naturel et si simple au premier abord, est cependant un de ceux sur lesquels les diverses écoles d'architecture (de notre temps) s'entendent le moins."

Cette notion de proportionnalité joue sur deux aspects importants : la *démésure* et sa conséquence : la *révélation*. Dans cette lecture d'une échelle au sens architectural, la *démésure* réside dans le fait de produire des décors ou des images qui semblent ne pas être "à l'échelle" et ce, la plupart du temps, dans le sens d'une exagération.

On retrouve le lieu commun de la notion antique d' *hybris*, entendue comme la démesure des humains qui se prennent pour des dieux. On peut d'ailleurs voir dans le présupposé scénaristique de *Mr. Nobody* une représentation contemporaine de cette *hybris* : la technologie ayant vaincu la mort, les êtres humains ont ceci de divin qu'ils sont immortels. Partant de là, toute l'histoire du film découle de ce que Nemo, le personnage principal, est le seul être humain encore mortel et qu'il va bientôt mourir.

Dans un article paru sur le site *The Conversation*, Mazarine Pinget (professeure agrégée de philosophie à l'université Paris 8) développe d'ailleurs l'idée que si l'immortalité est entendue comme une immortalité biologique (ce en quoi elle voit le manifeste d'un "aboutissement du règne économique et capitalistique", idée qui fait écho avec la manière dont la mort de Nemo est mise en scène dans une télé-réalité sordide et dont fonctionne le monde futuriste dans lequel il vit, et auquel il ne prête aucune attention), alors l'accumulation de traces de vie effacera la valeur même de ce qui est vécu :

"C'est la trace qui prime sur ce dont elle est la trace. La valeur des choses est nivelée, rabattue sur leur statut de fait. Si les faits n'ont plus de valeur et s'il n'y a plus d'espace où cette valeur peut être interrogée, critiquée, partagée, s'il n'y a plus d'arrière monde, alors l'immortalité aussi : elle n'est plus cet incommensurable qui guide, elle est un

---

<sup>39</sup> VIOLLET-LE-DUC, Eugène, *Dictionnaire raisonné de l'architecture française du XIème au XVIème siècle*, Paris, B. Bance, 1858, p. 143.

commensurable qui se calcule.”<sup>40</sup>

On peut lire le film à la lumière de cette analyse : Nemo, en interrogeant la valeur de la trace mémorielle et en mettant en avant l'importance non pas de ses certitudes, mais de la valeur de ses souvenirs, affirme que l'important est moins la démultiplication des possibles et de la puissance d'agir, mais bien la finitude de son existence et la valeur que cette finitude a donné à sa vie.

La démesure et ses conséquences sont également visible dans la jouissance de puissance du personnage de Dieu dans *Le Tout Nouveau Testament* : ivre de tous les moyens qu'il a de faire souffrir l'humanité, il s'en donne à cœur joie; ainsi, lorsqu'il écrit les différentes lois qui régissent l'existence, il fait systématiquement le choix du pire. C'est précisément ce délire de puissance qu'il va subir tout au long du film lorsque, décidant d'aller sur terre pour chercher sa fille qui a fugué, il subit à son tour toutes les afflictions qu'il avait eu plaisir à mettre en œuvre. Le film révèle ainsi, par la confrontation des lois et de celui qui les a créées, le caractère inique du monde créé par Dieu au début du film.

Cette logique de la *révélation* est au centre des variations d'échelle. Elle réside dans la rencontre dans un même espace de deux éléments qui ne sont pas à la même échelle. Ainsi, un très gros plan révèle ce qu'un plan plus large empêchait de voir. Mais c'est dans le recours à la maquette que la révélation joue à plein, parce que c'est au sein de la même image qu'un élément vient révéler l'échelle (potentiellement incertaine) du premier.

C'est par exemple la logique du plan de la maquette de bateau au début de *Toto le héros*, dont Walther Vanden Ende raconte la conception (cf. *fig. 31*) :

“[...] tout était artisanal et fait sur le moment. Et le bateau c'est la même chose : c'est un bac à eau qu'on a construit, de 30cm de profondeur avec un fond noir avec des petits trous dedans, avec des petites lampes de Noël qui sont dans les trous, comme étoiles, beaucoup de fumée [...]. Je ne sais pas si tu as remarqué, mais on voit la main qui tient le bateau. Donc

---

<sup>40</sup> PINGEOT, Mazarine, “Des Grecs au transhumanisme, l'idée d'immortalité comme symptôme de notre humanité”, *The Conversation*, 17 octobre 2017, URL : <https://theconversation.com/des-grecs-au-transhumanisme-lidee-dimmortalite-comme-symptome-de-notre-humanite-85435>

c'est sûr que [...] ce n'est pas une réalité, c'est dans l'imagination [...].<sup>41</sup>



*Fig. 31 : une main fait avancer la maquette de bateau dans la brume dans Toto le héros.*

On retrouve cet élément dans *Mr. Nobody*, où l'irruption du pied de Nemo dans l'image révèle l'échelle de la maison dont il vient de sortir à la fin du film (cf *fig. 32*). Il s'agit là aussi d'une maquette, mais cette fois-ci avec un effet de composition de l'environnement tout autour, comme l'explique Sylvie Olivé :

“C'est une maquette en effet, la maquette de la maison avec ses planches est construite. Et l'enfant, en effet, écrase vraiment une maison, et tout ça est ré-incrusté dans le paysage qui existait[...]. Et Louis Morin avait un plan sur ce village, il a effacé la maison [...] et à l'intérieur de ça on a incrusté notre maison à nous, qui est en carton. Donc le pied de l'enfant qui écrase la maquette, c'est sur un fond bleu, et la *plate* dans laquelle c'est incrusté, c'est un film dont il a effacé la partie où il y avait la maison.”<sup>42</sup>

<sup>41</sup> Cf. Annexes : réponse 16 dans la retranscription de l'entretien avec Walther Vanden Ende du 27 mai 2021.

<sup>42</sup> Cf. Annexes : réponse 15 dans la retranscription de l'entretien avec Sylvie Olivé du 17 mai 2021.



*Fig. 32 : un pied géant apparaît dans Mr. Nobody et vient écraser une maison.*

Cette envie de révéler la tricherie par la confrontation d'un corps avec un modèle réduit témoigne de la force de conviction du corps comme mètre étalon : face à ces images, c'est à chaque fois le corps qui semble faire référence. Ainsi, même dans le dernier exemple de la maison écrasée dans *Mr. Nobody*, il paraît immédiatement évident, malgré l'effet spécial, que c'est la maison qui a été réduite et non la chaussure qui aurait été agrandie.

C'est en m'inspirant de cette idée de la *révélation de l'échelle* que permet le corps qu'ont été faits certains des plans maquette dans *La Mer est immense*, et notamment celui où, pendant le rêve, une main vient chercher, par le dessus, des modèles réduits en papier de fleurs de nénuphars (*fig. 33*). Cette irruption permet à la fois de révéler l'échelle réelle de ce que l'on voyait avant (*fig. 23*), tout en créant une certaine étrangeté : le recours au ralenti et le régime d'image volontairement abstrait et onirique a pour but de souligner le caractère impressionnant de la taille relative du corps par rapport au reste de l'image (comme dans la *fig. 32*).



*Fig. 33 : l'irruption de la main dans le plan vient révéler les échelles relatives du corps et des nénuphars.*

### Chapitre 3. Déformer le temps : l'importance de la perception

Un autre exemple de variations d'échelle mis en avant en première partie réside dans le jeu sur le temps dans les films de Jaco Van Dormael. Comment ces idées d'une *proportionnalité* et d'un *référentiel*, liées à la notion d'échelle, permettent-elles de mieux saisir ces allers-retours dans le temps ? Dans quelle mesure peut-on dire que les jeux sur la temporalité relèvent d'un jeu sur les variations d'échelle ?

Une réponse possible réside dans les mouvements du corps : dans l'exemple cité en première partie des plans dans lesquels des figurants se déplacent en timelapse (donc en accéléré) tandis que les personnages principaux se meuvent à vitesse réelle, le référentiel est bien leurs corps : en se déplaçant de manière "normale", c'est-à-dire selon un rythme qui est identifiable comme le rythme de déplacement qui régit les corps hors de toute déformation artificielle, ils servent de point de repère dans l'image. Il y a d'ailleurs là un effet de focalisation : la différence de temporalité au sein même de l'image pousse à ne regarder que leurs deux corps plutôt que ceux, bien trop rapides pour être perçus individuellement, des figurants qui se déplacent autour d'eux dans la gare.

Mais partant de l'idée du rapport de proportionnalité entre différentes parties, et en poursuivant le raisonnement par analogie qui était celui de l'étude des échelles des parties du corps par Léonard de Vinci, on peut faire une autre hypothèse : les déformations du temps (accélération et ralentissements) dans les films du corpus témoignent de l'importance de la perception du temps plutôt que de sa réalité physique. Cette perception du temps s'ancre dans l'idée déjà explorée par Bergson de la *durée*, entendue comme l'expérience subjective du temps vécu. Il expose cette idée au moyen d'une expérience relatée dans *L'Évolution créatrice* :

“Si je veux me préparer un verre d'eau sucrée, j'ai beau faire, je dois attendre que le sucre fonde. Ce petit fait est gros d'enseignements. Car le temps que j'ai à attendre n'est plus ce temps mathématique qui s'appliquerait aussi bien le long de l'histoire entière du monde matériel, lors même qu'elle serait étalée tout d'un coup dans l'espace. Il coïncide avec mon impatience, c'est-à-dire avec une certaine portion de ma durée à moi, qui n'est pas

allongeable ni rétrécissable à volonté. Ce n'est plus du pensé, c'est du vécu.”<sup>43</sup>

Cette dilatation du temps par la manière dont il est intimement vécu est au centre du projet artistique de Jaco Van Dormael, comme il l'explique lui-même :

“Tu vois il y a plusieurs types de cinéma [...]. Il y a le cinéma qui dit : ‘croyez-moi, ceci est réel’, et où la caméra est là pour enregistrer. [Dans ce cas] le langage de la caméra, c'est celui de l'objectivité et de l'enregistrement. Il y a le cinéma à la Méliès qui dit : ‘ne me croyez pas, on est dans un rêve, vous êtes dans l'imaginaire’, mais il y a entre les deux le cinéma qui moi m'intéresse le plus, qui est celui de la perception. Tu sais que ce n'est pas la réalité, mais c'est transformé par la perception du personnage [...].”<sup>44</sup>

Avant de poursuivre en réponse à la question des raisons d'être des variations temporelles dans ses films :

“Si tu ne fais pas des films qui sont censés dire : “voilà, croyez-moi, c'est la réalité”, que tu es dans la perception [...], il [le cinéma] peut avoir la liberté de la pensée. [...] Et le cinéma peut reproduire les mécanismes de pensée, c'est-à-dire par association, faire des bonds, des bonds dans le temps, des bonds dans l'espace...”<sup>45</sup>

Cette importance de la perception, qui justifie les sauts dans le temps, est au centre du cinéma de Jaco Van Dormael : on retrouve dans tous ses films soit des allers-retours dans le temps soit des apparitions du passé qui viennent hanter les personnages. Ainsi, dans *Toto le héros*, c'est la remise en cause de tout le déroulement de l'existence de Thomas en raison d'un événement initial (l'échange de bébés à la maternité) qui entraîne les remises en question et les actions du personnage.

Dans *Le Huitième jour*, le personnage de la mère joue un rôle central dans l'existence de Georges, qui va faire changer Harry dans le rapport qu'il entretient au temps qu'il se laisse pour vivre en dehors de son travail. Dans *Mr. Nobody*, les multiples flashbacks, accélérations et ralentissements du temps découlent de la perception subjective de l'écoulement du temps et du fait que les images sont des souvenirs du personnage de Nemo. Enfin, dans *Le Tout Nouveau Testament*, c'est le

---

<sup>43</sup> BERGSON, Henri, *L'Évolution créatrice*, Paris, PUF, 2006. p. 9-10.

<sup>44</sup> Cf. Annexes : réponse 6 dans la retranscription de l'entretien avec Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

<sup>45</sup> Cf. Annexes : réponse 7 dans la retranscription de l'entretien avec Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

rapport au temps de tous les personnages secondaires qui est bouleversé lorsque la fille de Dieu envoie à tout le monde sa date de décès. Dès lors, la question centrale qui est explicitement mise en avant dans le film devient : “qu’allons-nous faire du reste de notre vie ?”. Ce dernier film est, cependant, celui dans lequel les variations d’échelle temporelle sont les moins violentes. L’histoire est plus linéaire que les trois premiers longs-métrages, sans doute parce que le personnage principal, Ea, a elle-même une perception du temps et de ce qu’elle doit faire assez claire : trouver 6 nouveaux apôtres.

Autrement dit, il y a un lien dans ces films entre la perception subjective qu’ont les personnages principaux du temps qui passe et la représentation de celui-ci, ce qui tient au fait qu’ils sont également au centre de la narration de leur propre histoire : de Toto qui se raconte sa propre vie à Nemo qui la raconte à un journaliste en passant par Ea qui fait écrire ses aventures au personnage de Victor. Il est d’ailleurs intéressant de constater que la constitution d’un personnage en personnage principal -et donc en narrateur- passe par les échelles de plan : c’est en se rapprochant d’eux que le film épouse leur temporalité (à l’image de Ea qui, en se collant à la poitrine de gens, peut entendre leur “petite musique”).

Cette idée d’une échelle du temps déformée ou remontée par le personnage principal est également au centre de mon projet de partie pratique de mémoire : ainsi, le personnage de la mère est le personnage qui souhaite à tout prix suspendre le temps du déménagement dans lequel s’engouffrent ses trois enfants afin de prendre le temps de retrouver son passé. Empêchée par Olivier, Marie et Rébecca, qui ont un rapport purement pragmatique au temps (ils parlent souvent du retard qu’ils prennent dans le déménagement), elle trouve ce qu’elle cherche par le biais d’une apparition d’elle-même trente ans plus tôt (personnage appelé *La Narratrice*, car c’est sa voix, mise en scène en grande partie sous la forme d’une voix off, qui rythme le film).

Cette envie de mettre en scène une *durée subjective* qui s’oppose à un temps objectif était au centre du projet et fera partie des enjeux du montage de ce film. La mise en scène du personnage de la narratrice sera essentielle dans cette envie de faire basculer le film d’une représentation en

“focalisation zéro” à une représentation en “focalisation interne”<sup>46</sup>, du point de vue du personnage de *La Mère*.



*Fig. 34 : plan sur la mère en train d'explorer le grenier dans Elle rêvait d'incendies*

---

<sup>46</sup> On passe ainsi de plans de la maison vide au tout début, comme on les a vus dans la première partie, à des plans du décor de la maison habités par le fantôme de la narratrice. Ces plans visent à donner du lieu une vision éminemment subjective, celle de la Mère qui s'y revoit 30 ans plus tôt, mettant en lien deux temporalités très différentes dans des mêmes séquences, par le moyen de champs-contrechamps, dont l'un se passe au moment de la narration et l'autre 30 ans plus tôt.



*Fig. 35 : l'usage de longs fondus enchaînés crée des silhouettes fantomatiques de la narratrice et permet de suggérer la superposition de plusieurs temporalités dans le contrechamp de la fig. 34.*



*Fig. 36 : la narratrice console la mère après qu'elle a retrouvé toutes les affaires de son enfance dans un débarras.*

Les 6 photogrammes ci-dessus (*fig. 34-35-36*) sont issus de deux des séquences d'apparition de la mère plus jeune. Les cinq premiers sont issus de la toute première confrontation : dans la séquence 10, la mère va dans le grenier et retrouve dans une cachette les cigarettes qu'elle fumait lorsqu'elle avait 20 ans (*fig. 34*). Elle se voit alors à l'autre bout du grenier en train de fumer en cachette 30 ans plus tôt (*fig. 35*). Le cadre restant parfaitement identique, on voit le personnage de la narratrice se déplacer et faire plusieurs actions différentes dans des plans où de très lents fondus enchaînés permettent de superposer les moments et de donner au corps de la comédienne une transparence par rapport au décor (*fig. 35*). La nuit tombée, la mère finit par trouver des affaires à elle dans un vieux débarras. La narratrice apparaît à nouveau, mais cette fois-ci les deux personnages se retrouvent dans le même cadre : dans un long plan imaginé comme un tableau, la mère fait la paix avec elle-même (*fig. 36*).

Il y a, à la fin du *Huitième jour*, un plan de Harry en train de consoler et rassurer Georges dans une boîte de nuit dans un plan-tableau qui peut faire penser à une pietà (*fig. 37*). Il s'agit du genre d'inspiration qui a joué dans la composition du plan de la mère et de son fantôme du passé (*fig. 36*), sans que j'aie eu en tête au moment de réaliser ma partie pratique de mémoire le plan du *Huitième jour*. À propos de cette référence, Walther Vanden Ende explique<sup>47</sup> :

“Oui, la Pietà c'est une référence qui n'a pas besoin d'être exacte, mais tout le monde voit

<sup>47</sup> cf. Annexes : réponse 29 dans la retranscription de l'entretien avec Walther Vanden Ende du 27 mai 2021.

tout de suite que c'est ça. C'est des références qui sont tellement communes que ça n'a pas besoin d'être juste. Même si c'est pas juste, physiquement exactement la position, tout le monde sait que c'est ça. C'est l'idée, en effet [...] que quand on voit ça, on fait tout de suite l'association à la peinture ou à la sculpture. [...] j'appelle ça des références explicites.”



*Fig. 37: Harry tentant de rassurer Georges à la fin de Le Huitième Jour.*

Quoi qu'il en soit, lorsqu'il s'agit de la dimension temporelle, ce n'est plus le corps comme objet de mesure qui permet de parler d'un lien entre corps et échelle, mais c'est le corps comme siège de l'expérience subjective du monde. En réalité, cela n'est pas si loin de ce qu'on a identifié juste avant, lorsqu'une partie du corps entre dans une image dont il révèle qu'elle n'était pas à l'échelle.

En effet, c'est sans doute parce que le corps est le premier vecteur de relation au monde, à l'extériorité, que c'est à lui qu'on fait confiance pour servir de mètre étalon lorsqu'il est confronté, dans une image, à un élément qui n'est pas à l'échelle. De la même manière, c'est l'expérience intime du temps qui permet, par analogie, de voir dans une mise en scène ce qui relève d'un temps rationnel, “mathématique” pour reprendre le terme de Bergson, et ce qui relève d'un temps vécu, d'une durée subjectivement perçue.

## **Chapitre 4. Le cas de la maquette : aspects techniques, poétiques... et économiques !**

Comme on l'a vu, la maquette peut être l'occasion d'un dévoilement des différentes échelles au sein d'un même plan, notamment lorsque le corps humain interagit avec le modèle réduit : c'est l'idée à la base des spectacles du collectif *Kiss and Cry* et qui se retrouve à plusieurs reprises dans les films de Jaco Van Dormael.

Le cas particulier du recours à la maquette permet par ailleurs de pousser plus loin un certain nombre de réflexions concernant les variations d'échelle. En effet, les modèles réduits interrogent plusieurs aspects de la représentation au cinéma : des aspects techniques, des aspects poétiques, mais également des aspects économiques. Ainsi, ils cristallisent le lien étroit qui existe entre contrainte et création, et la nécessité, parfois, de faire varier les échelles pour *pallier un manque*.

Concernant les aspects plastiques, la première question qui se pose lors de la fabrication d'une maquette concerne, précisément, son échelle. C'est la question qui a été au centre de nos premières discussions avec Zoé Spahis, cheffe décoratrice de la partie pratique de mémoire, concernant la fabrication de la maquette de la maison.

Cette maquette a pour but de montrer, à la fin du film, la grande maison familiale en train de brûler. Après le repas final, qui procède d'une lente montée en puissance de la violence entre la mère et les trois enfants, celle-ci s'ouvre à eux en leur expliquant ses rêves de jeunesse et la nécessité dans laquelle elle se trouve de continuer à les poursuivre. Les trois enfants se rendent compte au fur et à mesure que ce repas final est un piège, et qu'il y a des sédatifs dans la nourriture. Olivier, Marie et Rébecca perdent conscience, laissant le champ libre à la mère pour détruire par les flammes la maison de ses parents. Or l'idée est de faire de cette destruction un moment trouble, qui soit à la fois crédible tout en gardant son caractère premier de réalisation fantasmagorique d'une pulsion longtemps enfouie. C'est pour cette raison -intimement liée à mon goût pour les modèles réduits- que le choix de représenter cet incendie par le biais d'une maquette m'a semblé judicieux.

J'ai posé la question du choix de l'échelle à Sylvie Olivé, qui clarifie comment ce choix influe sur l'image finale :

“[...] Il y a plein d'univers de maquette. Ça peut être comme on disait la couverture avec le gamin : c'est très schématique. Ça peut être : je pars de modèles réduits qui existent [...] Il y a énormément d'univers autour du train électrique [...] on trouve de tout, j'ai même trouvé des cités ouvrières, j'ai trouvé vraiment de tout dans cet univers-là. [...] Si tu filmes de très près tu vois bien que les petites fleurs et les balcons c'est en plastoc, mais un peu de loin, avec un petit peu de lumière et de fumée, un petit ventilateur, un truc, on s'en sort pas mal.

Et puis après [il y a le cas où] on tourne un film et il y a un immeuble qui prend feu ou qui explose. Évidemment on fait exploser une maquette, on ne fait pas exploser le vrai immeuble. Donc là c'est encore un autre truc : ce sont des maquettistes à qui on demande de reproduire la réalité et ils vont faire ça à une échelle où ils peuvent quand même avoir du détail. Donc ils vont partir sur une maquette au 1/10e ou au 1/5e, donc ça va être des maquettes très très imposantes. Mais là ça va être un travail de matière, [...] là tu as vraiment un modèle réduit qui ressemble complètement à la réalité : ça, c'est dans le cas où on ne veut pas sentir la maquette.

Voilà. Donc les échelles, les échelles de valeur esthétique, elles sont données par ce que tu veux rendre. [...] Par exemple, la maquette de la ville dans *Le Tout Nouveau Testament*, c'est pratiquement qu'un mélange de maquettes de train. Et des fois elles ne sont même pas à la même échelle. J'en ai acheté à droite à gauche et puis après j'ai fini les immeubles dans le fond avec des boîtes de carton. Il y a également des éléments d'ordinateur qui faisaient la fin des tours ou qui donnaient un aspect un peu moderne contemporain... c'était intéressant aussi.”<sup>48</sup>

En résumé, il y a deux cas de figure opposés : un cas dans lequel le but est de produire un effet parfaitement photoréaliste de ce que la maquette représente, et alors il faut avoir de très grandes

---

<sup>48</sup> Cf. Annexes : réponse 4 dans la retranscription de l'entretien avec Sylvie Olivé du 17 mai 2021.

maquettes (on parle de *bigature*<sup>49</sup> en anglais, par modification du terme de *miniature*). Il existe des exemples célèbres, y compris récemment, du recours à de tels artifices : c'est le cas de *Blade Runner*, mais également de l'église dans *A Monster Calls*, film de Juan Antonio Bayona sorti en 2016. La maquette a été faite par une entreprise munichoise, Magicon<sup>50</sup>.



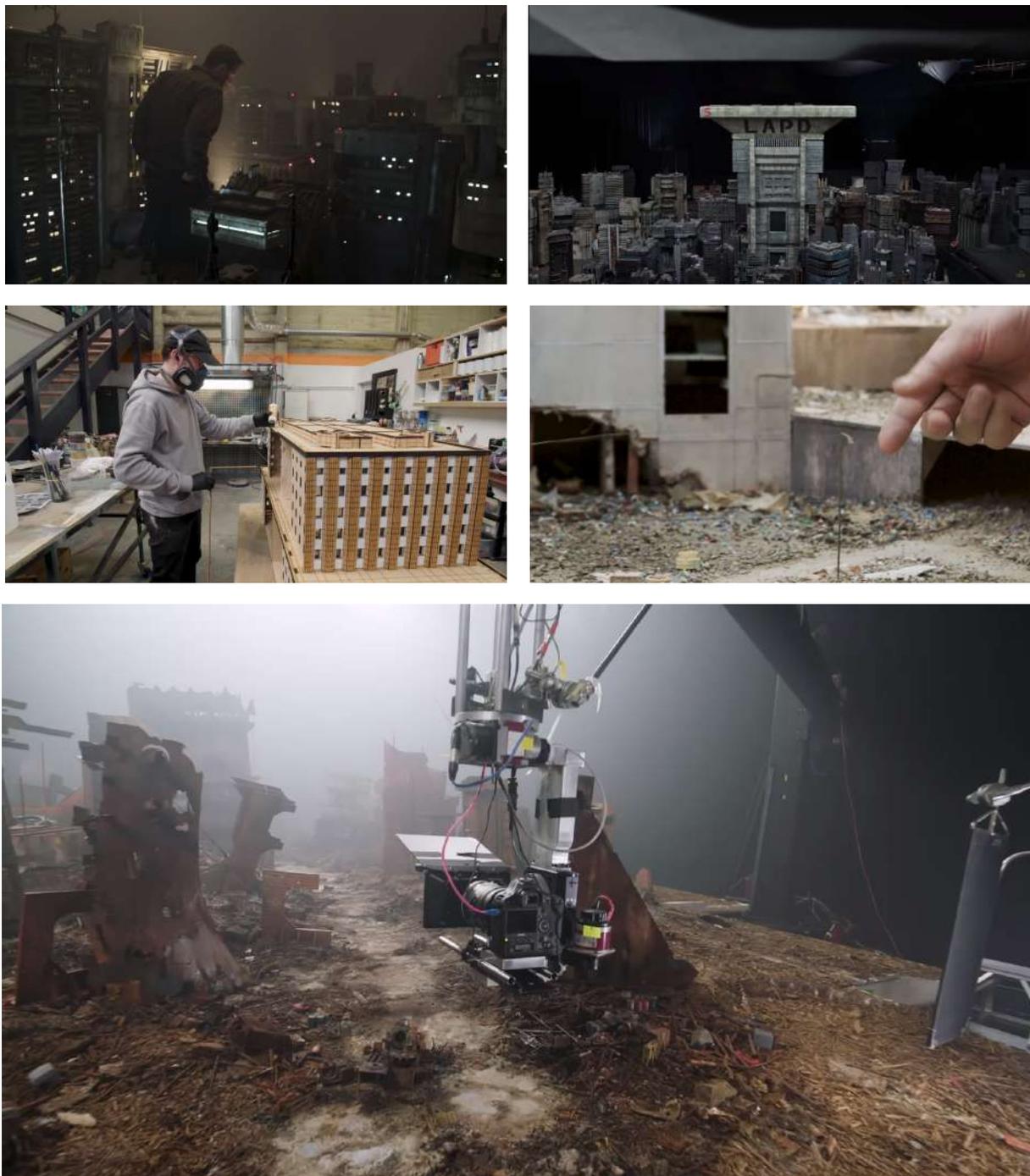
Fig. 38 : Maquette de l'église qui s'effondre dans *A Monster Calls*.

Ce sont également des maquettes qui ont été utilisées dans le récent *Blade Runner 2049* de Denis

<sup>49</sup> Pamela Harvey-White, *production manager* à Weta Workshop, entreprise néo-zélandaise spécialisée dans les effets spéciaux pour le cinéma et la télévision, explique à propos des décors miniatures de *Blade Runner 2049* : “They’re really bigatures – they’re not miniatures. They’re massive buildings. They’re just stellar pieces of art.” (Je propose la traduction suivante : “Il s’agit en réalité de bigatures -ce ne sont pas des miniatures. Les bâtiments sont massifs. Il s’agit d’œuvres d’art exceptionnelles.”) - <https://www.wetaworkshop.com/projects-in-depth/blade-runner-2049-miniatures/> - site consulté le 29/05/2021

<sup>50</sup> Les détails et making-of de la fabrication et du filmage de la destruction de la maquette sont visibles sur leur site : <https://www.magicon.de/a-monster-calls/> - site consulté le 29/05/2021.

Villeneuve, sorti en 2017, afin de représenter la ville de Los Angeles dans le futur<sup>51</sup> :



*Fig. 39: Maquettes de ville et de déchetterie utilisées dans Blade Runner 2049.*

On est là dans le cas de très grandes maquettes, utilisées afin de représenter des univers photoréalistes et qui permettent de tourner en images réelles plutôt que de construire ces univers en

---

<sup>51</sup> On pourra aller voir le making-of vidéo qui a été fait Weta Workshop à propos de ces maquettes : <https://www.youtube.com/watch?v=sLxxbfsj8IM&t=2s> - site consulté le 29/05/2021.

images purement numériques<sup>52</sup>.

Le second cas de figure consiste, au contraire, à ne pas chercher ce photoréalisme. Alors, la maquette se désigne immédiatement comme fausse. Cela avait été fait par Alain Resnais dans *La Vie est un roman*, sorti en 1983 :



Fig. 40 : 3 photogrammes de *La Vie est un roman* montrant des maquettes visibles comme telles.

On pourra également penser à *La Science des Rêves* de Gondry, sorti en 2006, et à la plupart de ses films d'ailleurs (voir fig. 41). Sylvie Olivé parle d'ailleurs de la manière dont Michel Gondry pense

---

<sup>52</sup> Nombreux sont les exemples d'un tel recours à la maquette; on peut citer pêle-mêle : *Le Seigneur des Anneaux* (trilogie de Peter Jackson, sortie entre 2001 et 2003), *The Monuments Men* (film de George Clooney sorti en 2014), *Band of Brothers* (mini-série créée par Tom Hanks et Steven Spielberg diffusée en 2001), *Spectre* (Sam Mendes, 2015), etc.

les maquettes :

“Donc oui, la question de l’identité du trucage, c’est vraiment quelque chose d’important; et en effet on voulait que ça sente le “fait main”. Mais il y en a plein qui font ça : évidemment Gondry est un grand exemple, mais Gondry on sent aussi qu’il aime qu’on voie le scotch, qu’il aime qu’on voie quand le papier est mal découpé. C’est-à-dire qu’on sent qu’il aime qu’on voie que c’est du carton... mais c’est quand même assez fort. [...] Nous on est là-dedans, mais c’est des fois un peu troublant.”<sup>53</sup>



*Fig. 41 : 3 photogrammes de La Science des rêves : l’artificialité des artifices est rendue clairement visible.*

Interrogé à propos de ce caractère trouble des images de maquettes, de la tension entre impression réaliste et trucage qui se dévoile comme faux, Jaco Van Dormael explique :

<sup>53</sup> Cf. Annexes : réponse 2 dans la retranscription de l’entretien avec Sylvie Olivé du 17 mai 2021.

“Oui, mais il n’y a pas que la maquette qui joue, tu vois. [...] Si la lumière est supra bien faite sur une maquette où tu vois que c’est faux, ça a quand même l’air un peu vrai. On dirait quand même qu’il y a vraiment un soleil qui rentre par cette fenêtre-là et qui touche le rideau, et qui fait une petite ombre qui bouge sur le tapis. Le son aussi. Si ce que tu entends, c’est des oiseaux, alors que tu vois bien que ce n’est pas vraiment des arbres, mais tu entends vraiment de vrais oiseaux, c’est troublant aussi. Tu restes sur une double information. C’est le contraire de Tarkovski [où] quand un vélo tombe par terre, ce n’est pas le bruit d’un vélo. Et du coup le vélo a l’air étrange, parce que le son ce n’est pas celui d’un vélo. Mais si ça a l’air faux, si c’est la maquette d’un vélo qui tombe, mais que tu mets le vrai bruit du vélo, alors du coup c’est aussi étrange tu vois. Parce qu’il y a quelque chose qui a l’air vrai et quelque chose qui a l’air faux et qui sont ensemble.”<sup>54</sup>

Ainsi, la question (technique) de la bonne échelle pour une maquette dépasse la simple équation selon laquelle plus l’échelle est grande, plus la maquette sera réaliste. Le plus important réside dans les choix esthétiques qui sont faits la concernant : comment elle sera fabriquée, filmée, éclairée, intégrée dans l’image... et en dernier ressort : quel est l’effet recherché ? Ce sont ces questions qui ont présidé aux choix que nous avons faits, Zoé Spahis<sup>55</sup>, Sacha Lévêque<sup>56</sup> et moi concernant la maquette de la maison. C’est pourquoi nous avons décidé de jouer sur une même ambiguïté : sans que la maquette se désigne instantanément comme telle, il nous a semblé intéressant qu’il y ait une étrangeté dans l’image incrustée de la maquette en train de brûler dans l’image réelle. Nous avons donc reproduit la façade visible dans le plan référence (*fig. 42*) en maquette, à l’échelle 1/25. Ce compromis entre une maquette d’une certaine taille (la largeur de la maquette étant à peu près de 1m30) sans qu’il s’agisse d’une maquette parfaitement réaliste (comme aurait pu l’être une maquette au 1/10e ou au 1/5e par exemple) nous a semblé correspondre à ce que nous recherchions.

---

<sup>54</sup> Cf. Annexes : réponse 14 dans la retranscription de l’entretien avec Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

<sup>55</sup> Cheffe décoratrice de la PPM *Elle rêvait d’incendies*.

<sup>56</sup> Cheffe opératrice de la PPM *Elle rêvait d’incendies*.



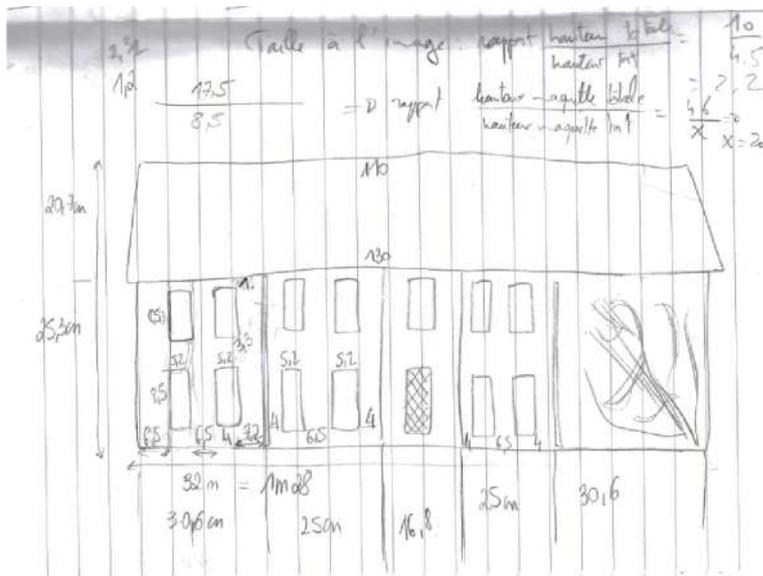
*Fig. 42 : plan référence pour l'incrustation de la maquette de la maison.*



*Fig. 43 : étapes de fabrication de la maquette de la maison pour Elle rêvait d'incendies.*

On peut voir ci-dessus (*fig. 43*) plusieurs étapes de la fabrication de la maquette : fabrication de la façade, maquette-test plus petite représentant un tronçon de la maison et réalisée en amont afin de faire des essais (structure, matériaux, texturage) et première étape de montage de la maquette finale.

Ci-dessous (*fig. 44*), la maquette finale montée et texturée. Il faudra encore la peindre avant de la filmer avec le départ de feu.



3,5	7,2
78,8	4,3

Cheminée

droite	gauche
1,2	0,8
0,5	4,5
hauteur 4	hauteur
0,3	0,5
0,6	0,7
0,5	4,5



Fig. 44 : plans et montage final de la maquette (avant peinture).

Toutes les étapes de la fabrication de la maquette ont nécessité, à partir des mesures prises sur place, de l'image référence et de l'échelle choisie, de projeter dans des plans au 1/25e les dimensions, mais également les angles (du toit notamment) afin d'obtenir le rendu le plus proche possible de la réalité.

Comme on peut le voir, l'application de l'échelle à la maquette a nécessité d'appliquer à tous les éléments de l'architecture de celle-ci une règle de trois de manière systématique. Pour les différents angles, nous avons procédé par essais successifs. La méthode la plus efficace a été d'appliquer le théorème de Thalès afin de trouver à quel angle il faudrait incliner le toit afin d'avoir la bonne hauteur perçue lorsqu'on se trouve en face de la maquette (puisque la hauteur réelle de la plaque du

toit est réduite par l'angle de celui-ci).

Interrogée sur la manière de réaliser la maquette et de faire ce départ de feu, Sylvie Olivé a souligné l'importance de l'expérimentation (plutôt que l'application d'une méthode préconçue), mais également la nécessité de faire confiance au plaisir pris à la fabriquer et, *in fine*, à la maquette elle-même :

“C'est très important, c'est un très bon guide [de se lancer dans une maquette parce que c'est amusant à faire] ! Parce que ça veut dire autre chose derrière, ce n'est pas juste que c'est amusant, c'est qu'il y a une esthétique et une poésie qui va derrière.

[...] des fois la maquette il ne faut pas en avoir peur. C'est comme une marionnette, à un moment donné elle est aussi plus forte que nous, elle a sa force et elle raconte quelque chose...”<sup>57</sup>

Sachant cela, nous avons contacté avec Sacha Lévêque plusieurs personnes afin de leur demander des conseils. Frédéric Geffroy<sup>58</sup> nous avait ainsi indiqué qu'il faudrait faire attention à la taille relative des flammes et de la maquette, tout en indiquant que :

“l'intérêt de la maquette est d'arriver à obtenir tous ces accidents de brûlures, de taches sombres et de lumières sur les murs de la maison. Dans tous les cas, vous pourrez toujours sur after-effects rajouter des stock-shots de flammes autour des portes et des fenêtres.”<sup>59</sup>

Nous sommes restés sur cette idée de filmer la maquette, et d'améliorer son incrustation dans l'image par l'ajout d'éléments VFX, Frédéric ayant eu la gentillesse de nous envoyer les stock-shots de flammes qu'il avait dans sa bibliothèque personnelle.

Il convient également de noter que le filmage d'une maquette doit se faire à une fréquence d'image plus élevée, et ce en fonction de l'échelle retenue. Ainsi, plus la maquette est petite, plus la fréquence d'images doit être élevée. En effet, le ralenti permet d'augmenter l'impression de réalité, notamment lorsqu'il y a de l'eau ou des flammes. Le *Manuel de l'American Cinematographer*

---

<sup>57</sup> Cf. réponses 5 et 6 in Annexe : entretien avec Sylvie Olivé du 17 mai 2021.

<sup>58</sup> Qui a travaillé notamment sur la trilogie du *Hobbit* (Peter Jackson, sortie entre 2012 et 2014), et comme superviseur VFX de nombreux films, dont *Dans la brume* (Daniel Roby, 2018) et *120 battements par minute* (Robin Campillo, 2017)

<sup>59</sup> Échange par mail en date du 19 février 2021 entre Frédéric Geffroy, Sacha Lévêque et Paul Bernard.

précise ceci dans un article de Dennis Muren (ASC) intitulé “Photographing Miniatures”<sup>60</sup>:

“*Water, fire, and exploding models should be as large as the budget and safety allows [...] and shot high-speed*”<sup>61</sup>.

Un tableau de correspondance de la vitesse de la fréquence d’images par rapport à l’échelle de la caméra est ainsi suggéré

Scale: inches per foot	3	2	1½	1	¾	⅜	¼	⅛	
fraction of full size	¼	⅙	⅛	1/12	1/16	1/32	1/48	1/96	
Frames per second	48	59	68	84	96	136	166	235	
Exposure factor	2x	2.5x	2.8x	3.5x	4x	5.7x	6.9x	9.8x	
Exposure increase, lens T stops	1	1⅓	1½	1¾	2	2½	2¾	3⅓	
	Portrayed Speed miles per hour	Model Speed-Feet per second							
	60	44	36	31.1	25.4	22	15.6	12.7	9
	40	29.3	24	20.7	16.9	14.7	10.4	8.5	6
	30	22	18	15.6	12.7	11	7.8	6.4	4.5
	20	14.7	12	10.4	8.5	7.3	5.2	4.2	3
	10	7.3	6	5.2	4.2	3.7	2.6	2.1	1.5
	5	3.7	3	2.6	2.1	1.8	1.3	1.1	.7

Fig. 45 : tableau indiquant les réglages caméras à adopter en fonction de l’échelle de la maquette, issu du *Manuel de l’American Cinematographer*.

Nous avons donc décidé avec Sacha Lévêque que nous allons filmer la maquette à la fréquence de 125 fps, qui se situe entre la fréquence de 96 fps conseillée pour une échelle 1/16e et la fréquence de 136 fps conseillée pour une échelle 1/32e, tout en étant un multiple de la fréquence d’images utilisée pour le projet (25 fps).

Le dernier aspect essentiel, tant dans la fabrication de la maquette (et les choix d’échelle) que dans l’idée même du plan : l’aspect économique. En effet, si le recours à la maquette dans *Elle rêvait d’incendies* n’est pas un choix par défaut, elle procède d’un principe de réalité : il est impossible de

<sup>60</sup> ROD, Ryan, (éd.), *American Cinematographer Manual, Seventh Edition*, Hollywood, The ASC Press, 1993, p. 420-424.

<sup>61</sup> Je propose la traduction suivante : “*Les maquettes impliquant de l’eau, des flammes et des explosions doivent être aussi grandes que le budget et la sécurité le permettent [...] et être filmées avec une grande fréquence d’images*”.

réellement faire brûler le décor dans lequel nous avons tourné.

Il est intéressant de constater que cet aspect économique est également omniprésent dans le travail de Jaco Van Dormael, et ce quel que soit le budget du film. En réalité, les maquettes sont souvent un moyen de donner à voir ce que le réalisateur imagine, même si cela est impossible, car hors-budget. Ainsi, interrogé sur la raison d'avoir recours à une maquette pour représenter le camping dans *Le Tout Nouveau Testament*, il répond :

“C’est une raison économique ! Dans *Le Tout Nouveau Testament*, le camping en Espagne dans les années 60... ça coûtait un peu. Ça coûtait un peu et je me suis dit : je ne vais pas mettre l’argent là quoi ! On s’en fout, on est dans la narration et donc c’est quelques jouets avec du sable et un ventilateur. Et c’est marqué : “camping en Espagne”. [...] Le plan large est fait, on sait qu’on est dans un camping, et puis on est dans la caravane. Et voilà. Et avec l’argent on fait autre chose.”<sup>62</sup>



*Fig. 46 : série de 3 photogrammes montrant le camping Manga Del Mar dans Le Tout Nouveau Testament.*

On voit dans les trois photogrammes ci-dessus comment la maquette permet de se projeter : après

---

<sup>62</sup> Cf. Annexes : réponse 10 dans la retranscription de l’entretien avec Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

avoir présenté le plan large sous forme de maquette, le plan sur le personnage est à l'intérieur même du camping-car. Ainsi, on constate l'importance de la réflexion autour de l'intégration des plans maquette. Dans ce cas, le l'intégration se fait grâce à l'échelle des plans : en effet, la décoration nécessaire au tournage d'un camping de nuit battu par la pluie en plan d'ensemble était bien trop coûteuse, alors que celle d'un intérieur de camping-car l'est beaucoup moins. Le raccord entre les deux plans fonctionne sur une grammaire dans laquelle un plan d'ensemble "plante le décor" avant qu'un plan plus serré ne vienne détailler ce qu'il se passe à l'intérieur de celui-ci.

Le mélange des deux régimes d'images (maquette et échelle réelle) résulte à la fois d'une contrainte économique et d'une conviction (liée au recours régulier à la maquette et au contrat visuel que cela instaure avec le-a spectateur·trice) : il n'est pas indispensable de voir les choses à leur échelle pour y croire. Quand bien même il s'agit d'un modèle réduit, donc de quelque chose de "faux", le but est de montrer coûte que coûte un "vrai" camping.

## **TROISIÈME PARTIE**

**Forces et faiblesses du corps au cinéma : mettre en  
scène la fragilité**

## Chapitre 1. Salles de cinéma et projection : la *monumentalité* comme finalité de l'image

L'analyse de la notion d'échelle permet d'en dégager des caractéristiques remarquables. Entendue comme rapport de grandeurs de degré différent, l'idée d'échelle appliquée au cinéma fonctionne comme un *motif*<sup>63</sup>, c'est-à-dire qu'elle témoigne avant tout d'*un désir de voir les choses d'une certaine manière*. Autrement dit, la notion d'échelle au cinéma telle que je l'ai employée jusque-là résulte d'abord d'une élection éminemment personnelle pour ce motif -élection qui explique que je voie dans les images réalisées pour la partie pratique du mémoire (et plus largement toutes celles réalisées depuis mon entrée à l'ENS Louis-Lumière) un terreau favorable à son illustration. Mais c'est parce que cette notion de variations d'échelle me semble rencontrer des échos signifiants dans les oeuvres cinématographiques singulières dont je suis le spectateur -à commencer par celles de Jaco Van Dormael- qu'il est intéressant de se pencher sur ce que le motif qui en découle nous dit d'une spécificité du cinéma.

Un élément central du dispositif cinématographique, et ce depuis ses débuts, réside dans le recours à la projection. Le son direct, la concurrence de la télévision (et plus récemment des plateformes de vidéos à la demande) et l'apparition du numérique sont une poignée des nombreuses évolutions technologiques qui ont secoué le cinéma; mais malgré ces évolutions, la projection demeure jusqu'à aujourd'hui le dispositif de diffusion privilégié du cinéma. À tel point que le terme même de cinéma désigne à la fois l' "appareil conçu pour enregistrer et projeter une suite de vues donnant

---

<sup>63</sup> Un ouvrage sorti récemment s'appuie sur ce concept de "motif" : BALLO, Jordi (sous la dir. de), BERGALA, Alain (sous la dir. de), *Les Motifs au cinéma*, Rennes, PUR, 2019. Dans l'introduction, Jordi Balló et Alain Bergala expliquent ne pas avoir donné une définition unique du terme (p. 12) : "Nous avons fait le choix de laisser flotter le concept de motif, et d'adopter une approche plus phénoménologique. [...] Ce choix a pour mérite d'être plus ouvert aux trouvailles, aux rencontres, de permettre à chacun de « partir des images » qui lui viennent en tête et non de chercher après coup les exemples les plus productifs pour soutenir une idée préalable sur tel ou tel motif visuel." Avant de préciser néanmoins : "Dans ce sens-là [au sens pictural] le motif est un morceau du monde (un paysage, par exemple) que le peintre a élu et devant lequel il a planté son chevalet. Mais entrent aussi en jeu, dans le choix de ce morceau du réel, les outils de création spécifiques qui sont ceux de l'artiste et ses tropismes plus personnels. [...] L'impureté de la notion de « motif » au cinéma tient précisément à cette triple nature : du côté du monde, de la réalité ; du côté de son traitement cinématographique, de la spécificité du cinéma ; et du côté plus intime de ce qui fait la singularité d'un auteur."

une impression de mouvement”, l’ “ensemble des activités liées à la réalisation et la diffusion des films”, l’ “ensemble des oeuvres produites par ce procédé” et même la “projection d’un film”<sup>64</sup>.

Or s’il est un objet dont le principe technique repose sur la variation d’échelle, c’est bien celui du projecteur : il s’agit dans la projection argentique d’agrandir par l’action du faisceau lumineux le photogramme, tandis que dans la projection numérique, la technologie la plus couramment utilisée est fondée sur le DLP (pour *Digital Light Process*, technologie possédée par Texas Instrument qui utilise le DMD, un système de micromiroirs commandés numériquement), qui consiste à faire taper de la lumière sur une matrice de micromiroirs qui recrée successivement chaque image du film. Il existe d’autres technologies -dont celle, encore très marginale, des écrans LED est la seule qui ne repose pas sur le principe de la projection. Mais dans tous les cas, il y a le même principe optique : par le truchement de la concentration des rayons lumineux au moyen du couple objectif-capteur, la caméra enregistre une image. Puis par le truchement inverse de la projection (ou de la lecture) de l’image enregistrée au moyen d’un projecteur (qui, passé un certain degré d’abstraction, n’est rien d’autre qu’une caméra inversée puisqu’il s’agit d’émettre des rayons lumineux au moyen d’un couple matrice-objectif), cette image est projetée sur un écran.

Toutes ces opérations optiques sont fondées sur les variations d’échelle, puisque l’image cinématographique est (littéralement dans le cas du photogramme argentique et virtuellement dans le cas de l’image numérique) un modèle réduit de l’image qui est vue par le-la spectateur·trice au cinéma. En dernier ressort, c’est l’écran de cinéma qui détermine la dimension exacte de ce que voit le spectateur. Or il est étrange de constater que si les études techniques et la littérature universitaire comme scientifique font grand cas d’éléments évidemment très importants de l’image cinématographique (luminosité moyenne/idéale/réelle des écrans de cinéma, rendu des couleurs, nombre d’écrans en France, etc.), il n’existe que très peu d’informations sur une donnée pourtant à mes yeux essentielle : la taille des écrans de cinéma. Car c’est avant tout pour être vues sur d’immenses écrans que sont faites les images cinématographiques -et c’est à mes yeux une donnée essentielle du désir de spectateur·trice au cinéma.

Jean-Michel Martin, responsable technique secteur diffusion à la Commission Supérieure

---

<sup>64</sup>BEAUJEAN, A. (sous la dir. de), *Le nouveau petit Littré*, Paris, Garnier, 2009, p. 347.

Technique (C.S.T.) a répondu à nombre de mes questions concernant cette problématique de la taille des écrans en France<sup>65</sup>. Ainsi, il précise que le plus petit écran fait à sa connaissance 2,50 mètres de large tandis que le plus grand fait 19 mètres. Bien qu'il n'y ait pas de règle absolue concernant la limite basse (ni haute d'ailleurs) de la taille d'un écran, il considère qu' "il y a 5 ans, la taille moyenne, c'était plutôt 8 mètres. Maintenant j'ai plutôt tendance à trouver des salles qui vont entre 9,50 m et 10m. On va dire que c'est la taille moyenne. Les écrans ont tendance à s'élargir en ce moment."

S'il n'y a pas de règle concernant la taille des écrans, il y a une norme (la norme AFNOR 27-001) qui régit l'architecture des salles en fonction de la taille de l'écran. Cette norme définit une distance minimale à respecter, entre l'écran et le premier rang d'une part, et entre l'écran et le dernier rang d'autre part, et ce en proportion de la largeur de l'image projetée :

"La distance minimum, où on peut implanter ses sièges, est égale à 0,6 fois la largeur maximale de votre image [...] en sachant qu'un homme constitué normalement a les yeux devant la tête. Donc on considère que c'est 20 cm devant le faitage du dossier [soit] :  $(0,6 \times \text{largeur de l'image la plus grande}) + 20 \text{ cm}$ . Et la distance maximum autorisée, c'est 2,9 fois la largeur de l'image."<sup>66</sup>

Il y a, dans la même logique, une angulation réglementaire fixée d'une part entre le niveau des sièges et le centre de l'image (maximum 30°) et entre le niveau des sièges et le haut de l'écran (maximum 45°).

Ce que toutes ces informations signifient, c'est qu'au cinéma, le-la spectateur·trice fait l'expérience d'une image à la fois grande et surplombante. Il va de soi que les spécificités d'une salle ou encore le placement par rapport à l'écran font varier cette expérience. Néanmoins, je propose le calcul suivant : si l'on part du principe que les salles ont tendance, aujourd'hui, à proposer une image large de 10 mètres et au format cinémascope, alors la taille d'un visage filmé en gros plan et projeté au cinéma sera de :  $10 \div 2.35$  , soit environ 4,26 mètres. Or, un visage humain faisant en moyenne (du bas du menton au sommet du crâne) 22 cm de haut, on peut dire que le rapport d'échelle entre un visage

---

<sup>65</sup> Cf. Annexes : retranscription de l'entretien avec Jean-Michel Martin du 26 mai 2021.

<sup>66</sup> Cf. Annexes : réponse 4 dans la retranscription de l'entretien avec Jean-Michel Martin du 26 mai 2021.

(filmé du menton au sommet du crâne) et sa projection cinématographique sera de :  $\frac{(10 \div 2.35)}{0.22}$ , soit environ 19,3. Autrement dit, un visage projeté au cinéma est près de 20 fois plus grand qu'en taille réelle. S'il s'agit maintenant d'un corps cadré en pied, en considérant que la taille moyenne d'un adulte est environ de 1,71 m (en 2019 la taille moyenne d'une femme en France était de 164,5 cm et celle d'un homme de 178,6 cm<sup>67</sup>, soit une moyenne de 171,55 cm), on obtient l'équation suivante :  $\frac{(10 \div 2.35)}{1.71}$ , soit environ 2,49. Autrement dit, un corps projeté au cinéma est près de 2,5 fois plus grand qu'en taille réelle. À l'inverse, partons d'un corps humain perdu dans le décor : on peut penser au plan-grue de la PPM dans lequel les trois enfants marchent avec leur valise en direction de la maison de leurs grands-parents après être arrivés en voiture. Dans ce cas, leur corps fait  $\frac{1}{8}$ <sup>ème</sup> de la taille de l'image, soit une taille à l'écran (si l'image était projetée sur un écran de cinéma de 10m de large, sachant que le ratio utilisé est de 2,39) de  $\frac{(10 \div 2.39)}{8}$ , soit environ 0.52 mètre, ce qui représente un "grandissement" de 0.3 (en l'occurrence l'image rend le corps plus petit).

Il va de soi que ces calculs sont purement théoriques. Ils se fondent sur un ensemble d'estimations et d'approximations allant des tailles utilisées pour le visage et le corps à celles des écrans en passant par le ratio ou encore la manière de cadrer. Cependant, ils sont le reflet d'une réalité : au cinéma, la projection sur un écran modifie l'échelle réelle de ce qui a été filmé -et en fonction de l'échelle de plan, il a tendance à l'agrandir très fortement ou au contraire à le rapetisser.

Cette donnée me semble importante, car elle implique un certain rapport à l'image -et à l'image du corps en particulier. Si, comme on l'a vu, on a tendance à faire confiance au corps pour déterminer si les échelles à l'intérieur même de l'image sont justes, l'image en elle-même n'est que très rarement "à l'échelle du corps". L'entreprise qui, au contraire, chercherait à représenter des corps dont l'échelle serait la plus proche possible de l'échelle réelle du corps serait d'autant plus vaine que si une sculpture ou une peinture ne varient pas d'échelle une fois réalisées, les échelles sont précisément ce qui varie sans cesse au cinéma en fonction de l'écran et de la distance du projecteur à celui-ci. C'est une des raisons pour lesquelles le motif de l'échelle me semble important au cinéma, qui n'a de cesse de faire varier les échelles, par le jeu des valeurs de cadrage et de la projection cinématographique.

---

<sup>67</sup> Données recueillies par le réseau de scientifiques du NCD-RisC; données disponible ici : <https://www.ncdrisc.org/height-mean-map.html> - site consulté le 31/05/2021

Or ces variations d'échelle me semblent constitutives d'un certain rapport à l'image cinématographique, placé sous le signe de la *monumentalité*. Dans *The World Viewed*<sup>68</sup>, Stanley Cavell met la notion de projection au centre de son ouvrage (comme en atteste le titre français de son livre : *La Projection du monde*). Il écrit, dans une note à propos de l'importance du cadre de l'écran comme *moule* de la forme au cinéma :

“This is not, as far as we yet know, a possibility of the film or screen frame—which only repeats the fact that a film is not a painting. The most important feature of the screen format remains what it was from the beginning of movies—its scale, its absolute largeness. Variation of format—e.g., CinemaScope—is a matter determined, so far as I can tell, by questions of convenience and inconvenience, and by fashion.”<sup>69</sup>

Il souligne ainsi combien, au-delà des formats spécifiques, l'échelle de l'écran est un élément essentiel au cinéma. Or s'il s'agit d'un élément aussi important, c'est précisément parce que le-la spectateur-trice se sent petit face à cet écran. Ainsi, il poursuit, en parlant de l'implication ou non des spectateur-trice-s dans les films :

“The impact of movies is too massive, too out of proportion with the individual worth of ordinary movies, to speak politely of involvement. We involve the movies in us. They become further fragments of what happens to me, further cards in the shuffle of my memory, with no telling what place in the future. [...] The movie's power to reach this level must have to do with the gigantism of its figures, making me small again. (For all the times the motif of a character watching a movie has been used, that is a possibility of the medium I remember acknowledged only once: when in *Saboteur* a man chased through Radio City Music Hall runs across the stage in front of the screen, his human size in comparison with the size of the screen character seems that of an entirely other race [...]) It must also have to do with the world it screens being literally of my world.”<sup>70</sup>

---

<sup>68</sup> CAVELL, Stanley, *The World Viewed, reflections on the ontology of film*, Cambridge, Harvard University Press, 1979.

<sup>69</sup> CAVELL, Stanley, *The World Viewed, reflections on the ontology of film*, op. cit., p. 232. Je propose la traduction suivante : “Ce n'est pas, à notre connaissance, une possibilité du film ou de l'écran - qui ne fait que souligner le fait qu'un film n'est pas une peinture. La caractéristique la plus importante du format d'écran reste ce qu'il était depuis le début du cinéma : son échelle, son absolue grandeur. La variation de format - par exemple le CinemaScope - est une question déterminée, pour autant que je sache, par des questions de commodité et d'inconvénient, et par la mode”.

<sup>70</sup> CAVELL, Stanley, *The World Viewed, reflections on the ontology of film*, op. cit., p. 154. Je propose la traduction

La pensée cavellienne fait la part belle à *l'importance*<sup>71</sup> du cinéma, entendu comme sa capacité à créer à travers ses images, ses sons, ses histoires et son dispositif, des moments qui marquent le spectateur-trice. Or comme il le souligne, cela a également à voir avec un fait aussi simple que peu évoqué lorsqu'il s'agit d'analyser un film : la taille de l'écran qui recevra l'image projetée -et donc, *in fine*, la taille de l'image.

Face à l'écran de cinéma, je me sens petit -et cette sensation passe, entre autres, par une sensation physique : lorsque je contemple un visage filmé en gros plan, ce visage fait environ vingt fois la taille du mien. Comment, dès lors, ne pas faire le constat que le motif de la *variation d'échelle* est au cœur de l'entreprise cinématographique ? C'est d'ailleurs à partir de son expérience de spectateur que Stanley Cavell fait le constat du gigantisme des figures à l'écran, et plus précisément lorsque dans une image il avait vu le corps d'un acteur sur scène confronté à son corps projeté à l'écran.

Ce gigantisme de l'écran de cinéma fait de l'image de cinéma une image *monumentale*. On peut à ce titre faire un parallèle entre le corps tel qu'il est représenté au cinéma et la sculpture monumentale : s'il est impossible de savoir avec certitude ce que ressentaient les hommes et les femmes dans l'antiquité devant le Colosse de Rhodes, il y a fort à parier que la représentation d'un être humain à des dimensions aussi gigantesques produisait un effet de saisissement. Le désir de créer des représentations qui sont si impressionnantes qu'elles semblent redéfinir la place de l'être humain dans le monde tout en le figeant dans une apparente éternité me semble faire du cinéma aujourd'hui comme de la sculpture en Grèce antique une forme d'expression à la portée anthropologique. Si l'histoire nous apprend que le caractère éternel des monuments est illusoire<sup>72</sup>,

---

suivante : "L'impact des films est trop massif, trop disproportionné par rapport la valeur de films ordinaires pris individuellement, pour parler poliment d'implication [du spectateur]. Nous "impliquons" les films en nous. Ils deviennent de nouveaux fragments de ce qui m'arrive, de nouvelles cartes dans le mélange de ma mémoire, sans savoir quelle sera leur place dans le futur. [...] Un tel pouvoir du film à atteindre ce niveau doit être lié au gigantisme de ses personnages, qui me rend petit à nouveau. (Malgré toutes les fois où le motif d'un personnage regardant un film a été utilisé, je me souviens n'avoir remarqué cette force du médium qu'une seule fois : quand dans le film *Saboteur* un homme pourchassé à travers le Radio City Music Hall traverse la scène en courant jusque devant l'écran, sa taille humaine par rapport à la taille du personnage à l'écran donne l'impression qu'il est d'une autre race [...]) Cela doit aussi avoir à voir avec le fait que le monde qu'il dépeint est littéralement mon monde."

<sup>71</sup> Le terme original utilisé en anglais par Stanley Cavell est celui de *significance*.

<sup>72</sup> Jaco Van Dormael dit exactement la même chose des œuvres cinématographiques, dont on pourrait croire que la préservation physique ou numérique assure la pérennité : "Après, tout ça sera comme du film-flamme, tout ça sera voué à l'oubli. Sur une échelle de 5 ou 6 générations hein. Personne ne se souviendra de rien... de rien... donc autant que ça soit chouette maintenant !" cf. Réponse 24 in retranscription de l'entretien de Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

le désir de saisir le corps et de le grandir afin de le soustraire à l'épreuve du temps me semble en tous les cas lier le cinéma et la sculpture.

Dans *La Grèce ancienne*, Yvon Garlan écrit, dans le chapitre sur le siège de Rhodes :

“En souvenir de leur belle résistance à l'agresseur, les Rhodiens voulurent de surcroît consacrer une somme de 300 talents, recueillie lors de la vente du matériel de guerre abandonné par Démétrios, à la confection d'une effigie monumentale de leur divinité principale Hélios : ce “Colosse” haut de 70 coudées, dont la réalisation fut confiée à leur compatriote Charès de Lindos, élève de Lysippe, ne tarda pas à être considéré comme l'une des Sept Merveilles du monde.

Comment se présentait-il ? Selon certains historiens modernes, comme un jeune athlète nu brandissant une torche ou scrutant le point de l'horizon où se levait l'astre diurne, selon d'autres comme une sorte de pilier pourvu d'une tête, de bras et de pieds; le visage sans doute auréolé comme sur les monnaies rhodiennes du IIe siècle. [...] Son emplacement à l'intérieur de la ville reste incertain: peut-être à l'extrémité de la jetée méridionale du petit port, mais certainement pas, comme le rapportèrent des voyageurs du XVe siècle, de part et d'autre de son entrée, sous forme d'une arche laissant passage aux bateaux.

Conçu pour l'éternité, le Colosse s'effondra au bout d'une soixantaine d'années, brisé au niveau des genoux par le tremblement de terre de 227-226, et resta ensuite gisant sur le sol, sans que personne osât ni le restaurer ni en récupérer les matériaux, pendant près d'un millénaire : jusqu'à la conquête de l'île par les Arabes en 653, où il disparut de l'histoire emporté sur le dos de 980 chameaux.”<sup>73</sup>

Le Colosse de Rhodes faisait 70 coudées de haut, soit 32 mètres. Or la taille moyenne d'un homme à l'époque hellénistique était de 171,8 cm<sup>74</sup>. Autrement dit, le colosse de Rhodes était une statue près de 19 fois plus grande qu'un homme à cette époque. Si la proximité avec l'agrandissement (purement théorique) d'un visage humain filmé en gros plan sur un écran de cinéma (20 fois plus grand que dans la réalité) est évidemment fortuite, il me semble qu'elle n'en reste pas moins le témoin d'une volonté de représenter un corps identifiable comme tel, mais d'en faire varier l'échelle

<sup>73</sup> GARLAN, Yvon, “Le siège de Rhodes”, in *La Grèce ancienne*, MOSSÉ, Claude (dir.), Paris, Seuil, 1986, p. 264-265.

<sup>74</sup> FAURE Paul, GAIGNEROT Marie-Jeanne, *Guide grec antique*, Paris, Hachette, 2015, p. 14-15.

(en l'occurrence dans le sens d'une certaine *monumentalité*) afin de produire chez la personne qui contemple cette représentation du corps un sentiment puissant.

Jean Breschand, parlant des origines du documentaire, analyse comment les Vues Lumières s'inscrivent dans ce qu'il appelle une "*esthétique du monument*", en soulignant combien elles renvoient à la façon dont la bourgeoisie se représente à elle-même sa maîtrise du monde<sup>75</sup>. Ce qui me semble essentiel, c'est combien cette idée d'une esthétique du monument, déjà présente dans les premières images du cinéma, témoigne d'un lien fort entre modalités de la représentation et la relation à ce qui est représenté. Cela dépasse la distinction documentaire/fiction, et me semble être une qualité plastique intrinsèque au médium cinématographique (bien qu'elle soit loin de lui être exclusive) : en projetant sur un grand écran les corps qu'elle représente, l'image cinématographique interroge le rapport aux corps des spectateur·trice·s -comme le Colosse de Rhodes, à la fois le témoin d'un sentiment de puissance éminemment corporelle (puisqu'il a gagné par les armes lors du siège de Rhodes par Démétrios et ses 40 000 fantassins) et garant de la pérennité, de l'immortalité (fantasmée) de cette puissance.

Il y a, à côté du monde projeté à l'écran pendant la représentation cinématographique, un autre monde qui se crée : celui des spectateur·trice·s assis dans la salle obscure et qui font face au premier. Jaco Van Dormael insiste sur l'importance de ce monde-là, faisant le lien entre la monumentalité de l'écran et la possibilité d'être un grand nombre à voir la même chose en même temps :

“Quand [l'écran] est grand [...] quand ta vision périphérique commence à jouer et que les limites de l'écran sont un peu proches de ta vision périphérique, évidemment que le voyage de l'œil est complètement différent. [...] Et puis l'autre chose aussi c'est que quand c'est grand, on peut être nombreux à le regarder. [...] C'est une manière aussi de partager quelque chose, le grand écran. C'est le fait qu'il y a d'autres gens à côté de toi qui vivent quelque chose d'autre mais qui voient la même chose. Et donc c'est un peu ces deux choses-là : le fait que c'est dans une salle avec d'autres gens, et que quand les gens sortiront, ils auront tous vécu ensemble, même s'ils ne se connaissent pas, ils auront tous vécu

---

<sup>75</sup> Au premier chapitre, “Les origines du documentaire”, in BRESCHAND Jean, *Le Documentaire : l'autre face du cinéma*, Paris, Les Cahiers du Cinéma, 2002.

quelque chose ensemble même s'ils se sont pas dit bonjour et qu'ils se connaissent pas."<sup>76</sup>

Dans *Figures de l'histoire*, Jacques Rancière donne la définition suivante du monument :

“Le monument est ce qui parle sans mots, ce qui nous instruit sans intention de nous instruire, ce qui porte mémoire par le fait même de ne s'être soucié que de son présent.”<sup>77</sup>

On retrouve des caractéristiques intéressantes de l'image de cinéma : sa capacité à produire du discours sans constituer un discours en tant que tel (il va de soi que le projet de *Mr. Nobody* n'est pas dire quelque d'intelligent ou de nouveau sur le temps et le souvenir, et pourtant c'est ce qu'il fait, presque sans le vouloir), sa capacité à fixer par l'image des moments qui à l'instant même où ils sont enregistrés appartiennent au passé, et enfin sa propension à marquer les spectateur·trice·s, à leur donner des souvenirs, là aussi sans que le film ne semble se soucier de cela au moment du présent de sa projection<sup>78</sup>. Projeter une image sur l'écran d'une salle obscure, c'est l'ériger en monument -et c'est la manière de filmer les corps et les lieux qui sont à même de rendre monumental ce qui ne l'est pas forcément à l'origine.

Ainsi, en installant les spectateur·ice·s, le temps de la projection, face à un écran aux dimensions -littéralement- inhumaines et en les faisant rencontrer des images perpétuellement travaillées par d'innombrables variations d'échelle, le cinéma crée des images monumentales qui, en retour, interrogent le·la spectateur·trice sur la fragilité de sa propre inscription dans le monde.

---

<sup>76</sup> Cf. réponse 23 in in retranscription de l'entretien de Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

<sup>77</sup> RANCIÈRE, Jacques, *Figures de l'histoire*, Paris, PUF, 2012, p.55.

<sup>78</sup> On retrouve l'idée de la *significance* du cinéma soulignée par Cavell, dont la pensée et les écrits regorgent d'exemples de cette capacité de la projection cinématographique à marquer la mémoire de celui ou de celle qui y assiste.

## Chapitre 2. Échelle et fragilité : douter de notre inscription dans le monde qui nous entoure

Les films de Jaco Van Dormael portent en eux un doute sur l'inscription dans le monde dans lequel vivent les personnages représentés. Cette désorientation trouve son origine dans le rapport au monde du cinéaste, qui explique :

“Je suis dans le chaos. Et je pédale dans la semoule tout le temps. C'est mon quotidien de pédaler dans la semoule. Mais à un moment donné, tu vois, il y a quelque chose qui apparaît, après beaucoup de travail. Je pense que si je partais d'une idée très claire en disant je vais faire ceci, c'est un tel qui veut ceci, et il lui arrive ça, et puis il y a les obstacles et à la fin il est sauvé, ce serait... j'écrirais beaucoup plus vite. Mais ça m'emmerde. Je pars dans tous les sens à la fois, j'ai des intuitions mais je ne sais pas mettre le doigt dessus, je ne sais pas très bien de quoi ça parle... mais j'y vais un peu comme ça... j'explore quoi. J'explore et j'ai du plaisir à ne pas comprendre ce que je fais. [...].

Et j'ai du plaisir à la complexité, parce que j'ai l'impression que ça résonne mieux avec ma perception du réel, tu vois. De me dire : c'est tellement compliqué ! Je pige que dalle à ce qui m'arrive. À moi-même. À mes réactions, aux réactions des autres, à l'univers, au temps... je pige [...] que dalle. [...] La complexité est quelque chose qui me rassure parce que j'ai l'impression que c'est plus proche de ma perception du réel.”<sup>79</sup>

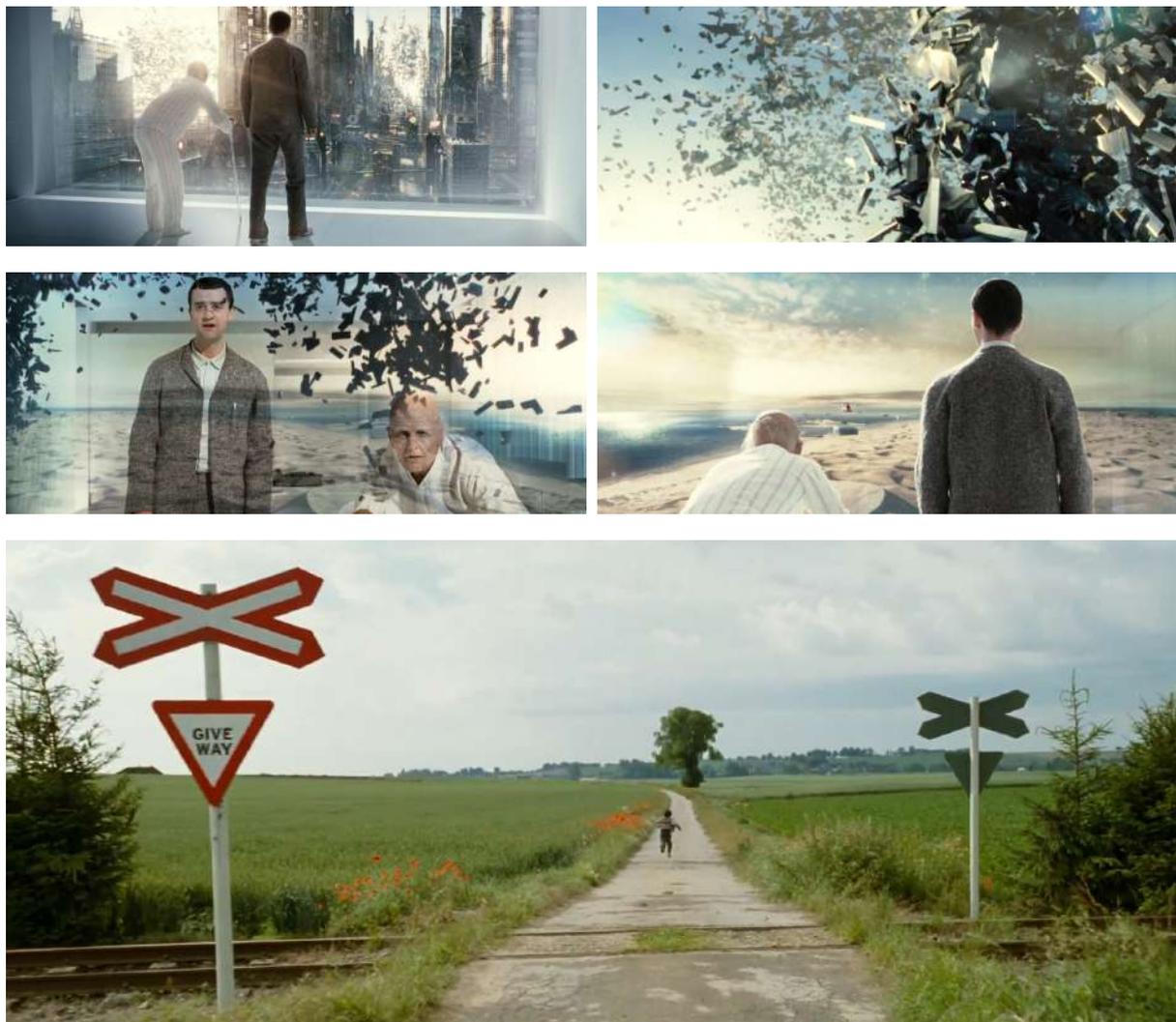
Malgré les explications logiques que peut se faire le-la spectateur-trice face aux histoires de ses films, la propension à jouer (sans forcément y répondre) avec la question de la réalité du monde représenté et de la façon pour les personnages d'habiter ce monde reste au centre du projet cinématographique du réalisateur.

C'est directement mis en scène dans *Mr. Nobody* lorsque Nemo fait face à l'incrédulité du journaliste venu recueillir le témoignage de sa vie et qui ne comprend plus rien à son récit. Figure

---

<sup>79</sup> Cf. réponse 8 in in retranscription de l'entretien de Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

rationnelle qui occupe dans l'histoire la place d'un spectateur attentif<sup>80</sup>, il n'a de cesse de souligner l'incohérence du récit orchestré par le personnage principal. Celui-ci finit par lui expliquer qu'il n'est lui-même que le fruit de l'imagination d'un enfant qui, confronté à un choix impossible (celui de partir avec sa mère ou de rester avec son père au moment de leur divorce) s'est imaginé tous les mondes possibles en fonction des décisions qu'il était susceptible de prendre. À la fin du film, c'est ce même enfant qui déconstruit jusqu'au monde futuriste, celui du présent de Nemo en train de raconter sa vie au journaliste :



*Fig. 47 : le monde futuriste imaginé par le personnage de Nemo est déconstruit à la fin du film, ce qui entraîne la fuite du personnage de Nemo enfant (photogramme du bas).*

Dans les quatre premiers photogrammes de la figure 47, on voit Nemo et le journaliste en train

<sup>80</sup> Il est ce que Shakespeare (et par la suite la narratologie anglo-saxonne) désigne comme un *foil* : un personnage secondaire qui contraste avec le personnage principal afin de mieux en faire ressortir les caractéristiques.

d'admirer la déconstruction progressive du monde dans lequel ils vivent. Le cinquième photogramme représente la conséquence de cette déconstruction : après avoir vu ses futurs possibles, l'enfant ne sait toujours pas quoi choisir -et fuit littéralement la situation (et de là, tout l'édifice narratif élaboré par le film). Ce faisant, le film ne répond pas à sa propre question, à savoir : quelle vie choisir ?

Dans *Stanley Cavell, le cinéma et le scepticisme*<sup>81</sup>, Elise Domenach propose une lecture du philosophe américain au prisme de la notion de *scepticisme*, qui s'attache selon elle à trois objets : le monde, les autres et moi. Elle définit ce scepticisme comme une perte de l'expérience du monde (ou du moins un doute quant aux fondements de cette expérience). Cela déplace alors la question (ontologique) du réalisme du cinéma :

“Le déplacement de la question réaliste posée au cinéma en termes de représentation au moyen de la catégorie moderniste de médium aboutit à la question du mode de présence du monde projeté à l'écran. À ce point, la question réaliste posée au plan transcendantal devient : pourquoi la réalité projetée fait-elle monde ?”<sup>82</sup>

Empruntant la question posée par Thoreau dans *Walden*, Cavell se demande “pourquoi précisément ces objets que nous contemplons font-ils un monde ?”<sup>83</sup>. Cherchant à dépasser une opposition réalistes/anti-réalistes (ou pour le dire autrement : une conception du cinéma soit comme ontologiquement photographique soit comme pure “recréation du monde”), il souligne combien le rapport au réel, parce qu'il n'est pas transparent, fait de la présence des choses à l'écran une présence mystérieuse. Cette étrangeté dans le rapport aux images reconduit notre inquiétude quant à notre propre rapport au monde. Autrement dit : le réel projeté au cinéma est un réel avec lequel nous entretenons une relation de non-connaissance, mettant en lumière le rapport trouble (et de non-connaissance) que nous entretenons avec le monde réel.

“C'est cette insistance de l'expérience qui intéresse Cavell au cinéma. Alors que la métaphysique se détourne de l'ordinaire de nos vies, les films et les rêves retiennent de notre expérience ce que nous manquons ; ils insistent pour nous le mettre sous les yeux. Nos rêves

---

<sup>81</sup> DOMENACH, Elise, *Stanley Cavell, le cinéma et le scepticisme*, op. cit.

<sup>82</sup> DOMENACH, Elise, *Stanley Cavell, le cinéma et le scepticisme*, op. cit., p. 116. C'est l'auteure qui souligne.

<sup>83</sup> DOMENACH, Elise, *Stanley Cavell, le cinéma et le scepticisme*, op. cit., p. 117.

et les films qui comptent pour nous révèlent combien notre ordinaire nous est obscure. C'est en prolongeant notre intérêt pour notre expérience que les films acquièrent leur emprise sur nous. L'importance inédite du cinéma puise dans son pouvoir de raviver 'l'intérêt que nous inspire notre propre expérience', en faisant apparaître l'étrangeté de notre quotidien."<sup>84</sup>

Elise Domenach précise que cela ne veut pas dire que tous les films s'attachent (ou devraient s'attacher) à représenter des éléments "fantastiques" : c'est par le fait même de projeter un monde auquel je ne participe pas en temps que spectateur·trice qu'il permet cette expérience. Que le monde représenté soit "réaliste" ou "fantastique" ne sont que deux possibilités du cinéma (parmi tant d'autres), chacune présentant une proposition différente, une invitation différente à s'interroger sur la place que chacun·e occupe face à ce monde (et par extension, dans le monde).

Au cinéma, cette interrogation, ce doute, loin de représenter une angoisse omniprésente, se fait au contraire souvent sur le mode du plaisir :

"Au cinéma, notre séparation du monde et des autres n'est pas vécue comme une limitation, mais comme la 'condition de l'apparition naturelle du monde'. [...] Le cinéma nous promet que nous pouvons nous satisfaire des limites de nos sens, accepter la séparation d'avec les autres, tolérer notre être inexpressif."<sup>85</sup>

Cette "satisfaction des limites" tient au fait que le-la spectateur·trice fait en soi l'expérience de la limitation de ses sens, mais aussi au fait que bien souvent, par le jeu des variations d'échelle, c'est précisément l'expérience des limites et de la fragilité du moi, des autres et parfois même du monde qui est mise en scène. À l'inverse du Colosse de Rhodes, qui était une manière de donner à voir la force d'une société tout entière, il arrive bien souvent que le cinéma, en jouant à se rapprocher, à s'éloigner, à agrandir ou à rapetisser, à se perdre dans un corps ou au contraire à perdre un corps dans le décor, donne au contraire à voir la fragilité de notre propre inscription dans le monde.

Or cette fragilité repose sur la capacité à rendre important ce qui, dans la vie quotidienne et ordinaire, ne l'est pas forcément (ou bien ce dont on a oublié combien c'était important, comme par

---

<sup>84</sup> DOMENACH, Elise, *Stanley Cavell, le cinéma et le scepticisme*, op. cit., p. 124-125.

<sup>85</sup> DOMENACH, Elise, *Stanley Cavell, le cinéma et le scepticisme*, op. cit., p. 137-140.

exemple la déchirure d'un enfant au moment d'un divorce). Jaco Van Dormael souligne le lien entre fragilité et manière de raconter au cinéma :

“[...] dans le cinéma, je crois que la fragilité c'est plus dans la manière de raconter, de faire un truc qui [...] peut être tellement inhabituel, ou pas comme on raconte d'habitude [...] que tu te dis : tiens, ça peut très bien ne pas marcher [...] ça peut vraiment intéresser personne. Et puis, quand ça intéresse quelqu'un [...] ça a cette fragilité, cette magie [...] un peu comme si quelqu'un avait trouvé la bouteille à la mer quoi, sur la plage. [...] La beauté dans la fragilité dont tu parles [...] c'est parce que tout d'un coup l'instant a de l'importance. L'instant que tu es en train de vivre il a de l'importance vu qu'à ce moment-là [...] ça a marché quoi. [...] Il y a eu le nuage, la pluie et le soleil en même temps qui font cette espèce de fragilité qui est le prisme des rayons de soleil à travers les gouttes de pluie [...], et tu te dis : tiens, un arc-en-ciel c'est... c'est beau. Mais c'est beau parce que c'est fragile [...]. S'il y en avait tout le temps, ça serait moins beau...”<sup>86</sup>

En montrant une caresse en très gros plan, le cinéma peut souligner son importance; comme il peut montrer, en isolant un personnage dans le décor, combien celui-ci est perdu dans le monde qu'il habite. Le recours à la maquette ou aux allers-retours dans le temps procède de la même idée : mettre le doigt sur l'importance des objets (jouets ou lieux) ou sur celle des souvenirs. Dans tous les cas, c'est en faisant varier les échelles *de* et *dans* la représentation qu'il donne forme au projet consistant à faire ressentir aux spectateur-trice-s le caractère tantôt magique tantôt tragique de ce qui peut paraître banal : l'étrange expérience d'être en vie. L'expression est de Jaco Van Dormael, qui explique ainsi le lien entre expérience ordinaire du monde et cinéma :

“[...] le cinéma aussi essaye de donner un sens, tu vois. C'est en ça qu'il est très peu semblable à la vie. L'expérience d'être en vie est une expérience complètement différente de celle de voir un film. Ou de faire un film. Le cinéma essaye de rendre tout nécessaire, d'expliquer les causes et les conséquences et d'arriver à une fin qui donne un sens à tout ce qui précède. L'étrange expérience d'être en vie, c'est quelque chose qui est beaucoup plus... flou. Avec des causes et des conséquences pas claires. Et la fin qui ne donne pas un sens à

---

<sup>86</sup> Cf. réponse 21 in retranscription de l'entretien de Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

tout ce qui précède. [...] Et pourtant [...] je fais partie de tous ces cinéastes qui essaient de parler de l'étrange expérience d'être en vie avec un médium qui, lui, essaye de forcer le sens [et c'est en ça que] le langage du cinéma peut être très proche de celui de la pensée, et des mécanismes de pensée. Et c'est super intéressant, parce qu'alors on se rend compte qu'en fait la pensée peut mentir comme le cinéma peut le faire. C'est-à-dire en associant des choses, en oubliant des choses, en faisant du montage..."<sup>87</sup>

En cela, le cinéma n'est ni une retranscription réaliste du monde ni une pure invention de mondes étrangers à notre propre expérience. Il met en lumière, sur un mode qui n'est pas symbolique<sup>88</sup> ou réaliste, mais sensoriel et émotionnel, l'importance fondamentale de ce qui peut sembler tellement petit ou tellement grand que cela semble impossible à saisir.

---

<sup>87</sup> Cf. réponse 7 in retranscription de l'entretien de Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

<sup>88</sup> Jaco Van Dormael souligne que le cinéma, contrairement au théâtre, ne repose pas sur un rapport symbolique à ce qui est représenté : "Au théâtre, tu vois bien qu'y a un arbre qui est peint sur le mur, mais tu es d'accord que c'est l'Arbre avec un grand A quelque part. Au cinéma, si tu filmes ça, c'est juste un arbre peint sur le mur tu vois. C'est pas l'Arbre avec un grand A : le symbole n'existe pas au cinéma. Tu es tout de suite ancré dans le réel.[...] Si tu as vu un incendie quand tu étais petit dans lequel ta soeur est morte et qu'en plus tu es responsable de l'incendie, comme dans Toto le héros, [...] le feu il est coloré par la scène d'avant quoi. Il est coloré par les autres scènes où il y a du feu. Et ça c'est le cerveau qui fait. Faire des rapprochements, tu vois... [...] Donc c'est plus une espèce de rémanence, de choses qui déteignent les unes sur les autres que du symbolique, parce que pour moi, ni l'eau ni le feu ça symbolise rien. Sauf qu'on y meurt quoi, voilà" Cf. réponses 16 et 17 in retranscription de l'entretien de Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

### Chapitre 3. Au bord de la rupture : comment ne pas déchirer le tissu du film ?

La conséquence que tire Stanley Cavell du gigantisme du médium cinématographique est que de ce gigantisme découle une absolue liberté narrative :

“The world filmed is all profane, all outside. They and we could have been anywhere, may be anywhere next. The discontinuities in the environment of a film are discontinuities not of space but of places. [...] The discontinuities are those of attention. You are given bits of the world, and you must put them together into those lives, one way or another, as you have yours. [...] The uncanny is normal experience of film. [...]. Because the absolute reality and placement of these people are conditions of their appearance to us, film has an absolute freedom of narrative. It escapes Aristotelian limits according to which the possible has to be made probable. [...] “But people just don't do things like that” [...] : that is the ordinary condition of the audience of film. Things like that don't happen in the world we go our rounds in [...]. But there they are. There is nothing people do not do, no place they may not find themselves in. That is the knowledge which makes acceptable film's absolute control of our attention.”<sup>89</sup>

Dans cet extrait, il part de la discontinuité inhérente au médium cinématographique (ses discontinuités sont avant tout spatiales, c'est-à-dire qu'on ne voit pas tous les espaces intermédiaires entre deux actions), pour arriver à l'idée que ces discontinuités sont avant tout des discontinuités d'attention, donc qu'on ne porte pas la même attention aux choses en fonction de l'importance

---

<sup>89</sup> CAVELL, Stanley, *The World Viewed, reflections on the ontology of film*, Cambridge, Harvard University Press, 1979, p. 155-157. Je propose la traduction suivante : “Le monde filmé est tout entier profane et extérieur. Eux comme nous aurions pu et pourront être n'importe où. Les discontinuités dans l'environnement d'un film ne sont pas des discontinuités d'espace mais de lieux. [...] Les discontinuités sont celles de l'attention. On vous donne des morceaux du monde, et vous devez les rassembler dans ces vies, d'une manière ou d'une autre, comme vous le faites avec la vôtre. [...] L'expérience de l'étrangeté est normale face à un film. [...]. Parce que la réalité et le lieu qu'occupent irréfutablement ces personnes sont les conditions de leur apparition, le cinéma a une liberté de narration absolue. Il échappe aux limites aristotéliennes selon lesquelles le possible doit être rendu probable. [...] “Mais personne ne fait des choses comme ça” [...] : telle est la condition ordinaire du public au cinéma. Des choses comme ça n'arrivent pas dans le monde dans lequel nous vivons[...]. Et pourtant ces choses là sont là. Il n'y a rien que les gens ne fassent pas, aucun endroit où ils ne se trouvent pas. C'est la connaissance de ce fait qui rend acceptable le contrôle absolu des films sur notre attention.”

(subjective) qu'on leur donne. Or ce sont précisément ces "troubles de l'attention" qui font l'inquiétante étrangeté du cinéma, et par là même lui confèrent son "absolue liberté narrative" : comme il peut tout se passer au cinéma, n'importe quelle histoire a ses chances de capter notre attention.

La narration agit comme un principe organisateur : l'histoire est ce qui permet de lier entre elles les différentes images. C'est elle l'ingrédient qui assure, malgré les variations d'échelle, une continuité entre les images projetées. C'est là une réponse possible à la question posée au début de la partie précédente : à partir de quel moment l'écart devient tellement grand que le rapport de deux éléments de grandeurs différentes ne les rend pas étrangers l'un à l'autre ? Avec Cavell, la réponse réside dans la force du tissu narratif (fait d'images mais aussi de sons !) du film : en arrachant systématiquement le-la spectateur·trice à l'évidence de ce qu'iel voit, le cinéma le-la plonge dans *autre chose*. On pense voir ce qu'on voit (et souvent on pense que ce qu'on voit va de soi), mais en réalité tout est étrange -parce que tout est étranger- et l'impression de naturel ne serait que la ruse permettant au cinéma de faire exister des mondes qui ne sont pas "à échelle humaine" : des mondes tantôt "bigger than life", et tantôt microscopiques.

La déformation systématique de la taille des corps et des choses illustre cela : le corps et les choses gardent leurs formes, mais perdent leur échelle. La première étrangeté du cinéma, avant même celle des histoires qui y sont racontées, réside dans l'étrange expérience de ces variations d'échelle : car personne, dans la vie vécue, ne voit son visage grossir de 20 fois sa taille sans exploser, personne ne peut, en faisant l'amour, placer son oeil à quelques centimètres du nombril en même temps qu'il embrasse son·sa partenaire, et personne ne peut réécrire (autrement qu'en fantasmes et conjonctures) le film de sa vie par un jeu d'allers-retours entre passé, présent et futur.

Il semble que le seul tissu à ne pas déchirer soit celui de la narration. Une fois cette *toile de fond* acceptée par le-la spectateur·trice, les *variations d'échelle* opèrent comme des preuves et des épreuves de la solidité même de ce tissu. À chaque fois que les films jouent avec les échelles, ils rappellent, par ce jeu même, combien le tissu de la narration est solide. Cette solidité est sous-tendue par le dispositif cinématographique tout entier, qui (notamment par la taille de l'écran, mais également par ses propriétés photographiques ou encore le recours au son) agit comme principe de

persuasion.

Jaco Van Dormael met en avant le rôle de la narration dans la capacité du cinéma à faire tenir ensemble des éléments a priori disjoints. Ainsi, interrogé sur la récurrence du recours à la maquette, il explique :

“J’ai commencé assez tôt avec ça. Probablement parce que ça fait penser un peu au rêve, quelque part. [Dans] *È pericoloso sporgersi* qui est un court-métrage très ancien, [...] comme il n’y avait pas l’argent pour le train [...] la plupart des trains sont filmés en maquette, avec des modèles réduits. Et [comme] on est dans la narration, on est plus dans la réalité. Mais la narration continue. Et je me suis rendu compte en faisant ce film [...] qu’on voit bien que c’est un jouet quoi, on voit bien qu’on n’est pas à l’échelle, mais comme l’histoire continue, on est dans la narration. On est pas dans le réel, mais on est dans la narration et c’est très... très jouissif quelque part de pouvoir continuer sur plusieurs tableaux une histoire qui change d’étage.”<sup>90</sup>

Le réalisateur souligne d’ailleurs combien le désir d’histoires qu’il retrouve au cinéma procède de la même logique enfantine du jeu. Cette logique a ses règles propres, elle n’est ni rationnelle ni réaliste : “c’est comme ça qu’on a appris à raconter des histoires et à se raconter des histoires : en déplaçant des objets, des jouets, des choses qui n’ont pas la bonne taille, mais [...] quand on était enfants et qu’on jouait [on ne cherchait] pas à reproduire le réel.”<sup>91</sup>

Les variations d’échelle (amenées par les objets même ou encore par les déplacements de caméra) sont acceptées au cinéma parce qu’elles sont prises dans une envie d’histoire. C’est précisément l’histoire qui doit tenir, et chaque projet de film affronte cette question à sa manière, certains réussissant là où d’autres échouent, à emmener le-la spectateur-trice dans sa logique narrative propre. Cette fragilité inhérente à chaque image, à chaque son et à chaque film, est contrebalancée par la force du dispositif, qui n’est en définitive que la cristallisation du désir d’y croire. Car pour que les variations d’échelle -comme d’autres effets formels (allant du jeu des acteur-trice-s aux expérimentations diverses)- ne viennent pas déchirer le tissu du film, il convient que le-la

---

<sup>90</sup> Cf. réponse 9 in retranscription de l’entretien de Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

<sup>91</sup> Cf. réponse 11 in retranscription de l’entretien de Jaco Van Dormael du 21 mai 2021.

spectateur·trice lui fasse confiance. Cette (fragile) confiance n'est pas le fruit du hasard ou d'une bonne volonté du·de la spectateur·trice : elle résulte avant tout d'une conscience aiguë du film lui-même, de la nécessité de l'instaurer. Cela peut se faire de bien des manières; dans les films de Jaco Van Dormael, c'est par exemple la récurrence qui permet de ne pas décrocher de l'histoire lorsqu'apparaît un plan maquette ou encore un très gros plan montrant un visage découpé en deux sur un bord de l'image. D'une certaine manière, je suis persuadé que c'est une éthique dans la création -en l'occurrence fondée sur une candeur consistant à jouer avec des objets, des cadres et des temporalités- qui permet de solliciter la croyance des spectateur·trice·s.

Cherchant à identifier ce qui, “au temps des clips, des jeux vidéo, des pubs, des reality shows”, et alors que “les propagandes nous entraînent dans les chimères qu'elles font passer pour vraies”, continue de fasciner au cinéma, Jean-Louis Comolli s'interroge dans *Voir et Pouvoir* sur ce “que peut encore la fiction [sur les] récits [qu']elle encore en mesure -ou en désir- de mener”. Il note que :

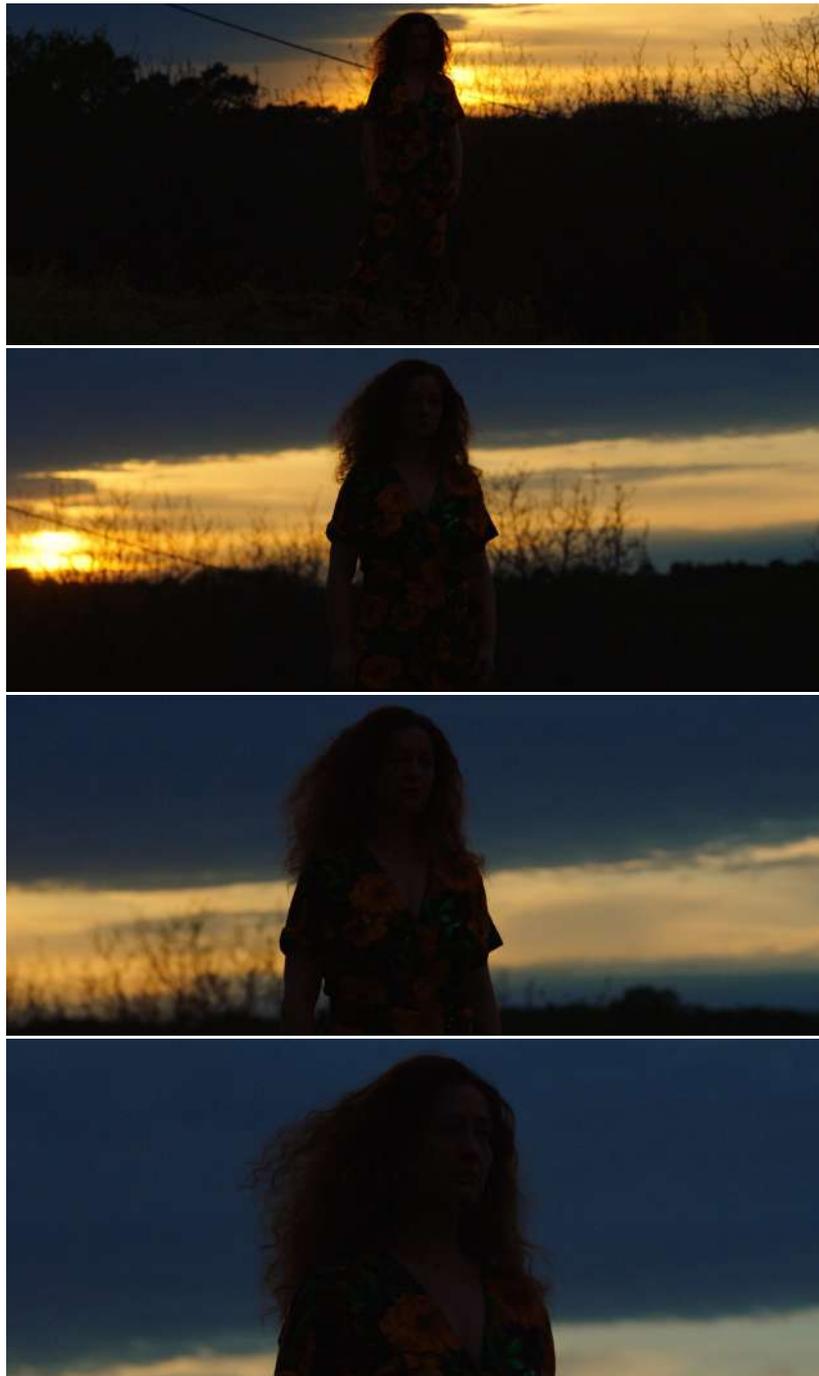
“[...]pas plus que d'un ordre, “croire” ne relève pas d'un programme. Cela ne s'enseigne pas, ne s'achète pas. Douter non plus. [...]. Telle est l'expérience singulière que le cinéma a proposée à ses spectateurs. Croire en la réalité du monde à travers ses représentations filmées, c'est l'affecter d'un doute. Croire, ne pas croire, ne plus croire, croire malgré tout ce qui dément la croyance -ce sont les questions du cinéma. [...] Pour être spectateur, il faut accepter de croire en ce qu'on voit; et pour l'être davantage encore, il faudrait commencer à douter -sans cesser de croire. [...] Le cinéma était exactement cette sorte de délire qui, tout en l'exaltant, faisait douter de la réalité du monde. Par un troublant renversement de perspective, la frontière entre la scène et le monde passait à l'intérieur de la salle de cinéma.”<sup>92</sup>

Il convient de préciser que si la dernière phrase de cette citation est au passé, c'est que Comolli croit voir une perte entre “le jeune spectateur des années cinquante et soixante” (dont il fait partie) et les spectateur·trice·s de nos jours; cette perte serait liée au développement tous azimuts des images publicitaires et propagandistes (à la télévision notamment). Si la sonnette d'alarme qu'il tire dans

---

<sup>92</sup> COMOLLI Jean-Louis, *Voir et pouvoir*, Paris, Verdier, 2004, p. 9-10.

son ouvrage est salubre, je ne souscris pas à une telle assertion : que la place des spectateur·trice·s évolue selon la construction historique, économique, politique et esthétique du cinéma me semble incontestable; en revanche, je crois que l'expérience spectatorielle reste fondamentalement liée à cette dialectique sans fin (et porteuse d'une infinité de possibles esthétiques) entre doute et croyance<sup>93</sup>.



*Fig. 48 : travelling avant sur le personnage de la mère dans Elle rêvait d'incendies.*

---

<sup>93</sup> On remarque d'ailleurs qu'avant de parler au passé de ce qu'était le cinéma, il essentialise la posture du-de la spectateur·trice ("pour être spectateur, il faut etc.").

Ces quatre photogrammes (*fig. 48*) sont issus d'un même plan, celui conçu comme plan d'ouverture d'*Elle rêvait d'incendies* (ma PPM). Un lent travelling avant (à peu près une minute) permet de se rapprocher lentement du personnage. Initialement prévu comme un travelling dans l'axe de la comédienne (qui commence volontairement le plan en regard caméra), il a finalement été tourné en désaxant légèrement le travelling<sup>94</sup>, ce qui transforme au fur et à mesure le plan. C'est par hasard (en faisant se déplacer la comédienne en fonction du soleil qui, lentement, avançait sur la ligne d'horizon) que cette option est apparue. Elle m'a semblé sur le moment plus intéressante qu'un simple travelling dans l'axe, et nous avons alors décidé de construire le plan ainsi : le regard caméra et la frontalité du début évoluent lentement vers un plan plus serré en trois quarts face et qui souligne le regard perdu au loin du personnage de la mère.

Une telle évolution m'a semblé pertinente, précisément car l'envie du plan était d'emblée, au début du film, d'interroger le-la spectateur-trice sur la place qu'il occupe. La lenteur du plan et sa frontalité initiale sont là pour interpeller, et pour affirmer dès le début des données simples mais essentielles : la volonté de plonger dans le regard du personnage, d'entrer dans sa logique et son intimité -bref, de mettre l'accent sur sa perception. Le but était de passer, par le jeu de la variation d'échelle de plan, d'une pure silhouette<sup>95</sup> à un visage; d'une *posture* figée de défi face au monde à une *présence* -plus énigmatique- dont la place même qu'elle occupe pose question.

C'est d'ailleurs à cette question que le film, *in fine*, répond : le premier plan est également le dernier plan, puisque l'architecture narrative est conçue comme un récit enchâssé. Le plan de fin est en continuité directe avec le plan de début, et représente la mère en train de contempler la maison de ses parents brûler -tout le film consiste à montrer ce qui, dans les deux jours précédents, a mené à cette issue.

---

<sup>94</sup>En pratique, cet effet a été obtenu en décalant la comédienne d'un pas sur sa gauche plutôt qu'en bougeant tout le travelling.

<sup>95</sup> Avec la volonté explicite que la première image du personnage l'érige en *figure*, comme s'il s'agissait d'un personnage de tragédie antique



*Fig. 49: travelling arrière sur le personnage de la mère et irruption de la narratrice dans Elle rêvait d'incendies.*

Les cinq photogrammes ci-dessus (*fig. 49*) sont issus du dernier plan du film, travelling arrière symétrique au premier travelling avant du film. Cette fois-ci, le personnage de la narratrice entre dans le champ et vient donner la main à la mère, comme pour lui tenir compagnie et la soutenir dans son épreuve. En effet, cette fois-ci, le personnage de la mère est chargé de tout le poids de l'histoire que le-la spectateur·trice connaît désormais. Ainsi, il s'agissait moins pour moi de conclure le film, le refermer (même si c'est, d'une manière ou d'une autre, toujours ce que fait un plan de fin), que de montrer combien le regard porté sur les corps à l'écran est enrichi par la fiction. Autrement dit, le but était de mettre en scène la trajectoire même proposée par l'histoire aux spectateur·trice·s, le chemin parcouru entre le début et la fin du film.

Ce chemin, réalisé par le jeu des échelles temporelles (le retour sur les traces du passé), spatiales (les errances dans la maison et les cadrages qui les ont données à voir) et plastiques (la maquette de la maison en train de brûler), a changé le personnage à l'écran -et je l'espère, même très modestement, les spectateur·trice·s dans leur siège.

Cet espoir, constitutif de mon désir même de cinéma, est lié à la puissance évocatrice du médium cinématographique : Christian Metz, dans un article intitulé "À propos de l'impression de réalité au cinéma", écrit :

"[...] l'impression de réalité que nous donne le film ne tient pas du tout à une forte présence de l'acteur, mais bien au contraire au faible degré d'existence de ces créatures fantomatiques qui s'agitent sur l'écran, et qui sont incapables de résister à notre constante tentation de les investir d'une « réalité » qui est celle de la fiction [...], d'une réalité qui ne vient que de nous, des projections et des identifications qui se mêlent à notre perception du film."<sup>96</sup>

---

<sup>96</sup> METZ, Christian, *Essais sur la signification au cinéma*, Tome 1, Paris, Klincksieck, 2003.

## Conclusion

Ce à quoi j'assistais le 14 février 2017, lors de la représentation de *Cold Blood*, tenait du sortilège : il s'agissait de me faire croire à ce que je savais d'emblée faux. Or, c'est justement cette question de l'*illusion* que met en lumière, dans tous ses usages possibles, le recours à la maquette : que son échelle réduite soit immédiatement visible, ou au contraire qu'elle fasse croire à son réalisme ne change rien au fait que *la nature de ce que l'on voit varie en même temps que son échelle*. Un modèle réduit de bâtiment peut devenir un vrai bâtiment pour peu que sa conception et que la manière dont il est filmé y concourent : alors, l'illusion fonctionne. Mais cette question de l'illusion introduit celle, vaste et largement discutée au cinéma, du *réalisme*. Et au centre de cette question du réalisme, il y a le corps, qui semble l'élément le plus immédiatement reconnaissable comme vrai. Dans *L'Art de l'observateur*<sup>97</sup>, Jonathan Crary relève qu'au début du XIX<sup>e</sup> siècle, avec un certain nombre de dispositifs pré-cinématographiques (phénakistiscope, stéréoscope...) :

“le visible échappe à l'ordre atemporel de la chambre noire pour venir se loger dans un autre dispositif, dans la physiologie et la temporalité instable du corps humain”

Cette instabilité troublante dans la projection cinématographique du corps, déjà présente dans des dispositifs primitifs annonçant le cinéma, tient au paradoxe que désigne Jonathan Crary : le corps au cinéma est représenté selon deux modalités apparemment opposées : l'une relève d'une captation réaliste (et à ce titre quasi scientifique) et l'autre relève d'une présence fantomatique à l'écran.

C'est en cela que la question de l'échelle me semble constituer un *motif* à même d'expliquer ce paradoxe apparent de l'étrangeté de la présence du corps à l'écran : c'est parce qu'au cinéma le corps est sans cesse pris dans de multiples variations d'échelle qu'il occupe une place si spéciale : il constitue le *réfèrent anthropométrique* permettant de rendre *lisibles* l'image et ses significations. C'est en cela que les mondes projetés sont empreints d'une forte impression de réalité en même temps que d'une inévitable sensation d'illusion. Comme l'écrit Elise Domenach :

---

<sup>97</sup>CRARY, Jonathan, *Techniques of the Observer: on Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge, The MIT Press, 1990, p. 16. La phase originale est : “[the] vision that had been taken out of the incorporeal relations of the camera obscura and relocated in the human body”.

“Cavell commémore par l’écriture notre proximité avec le monde que les films nous rappellent par le fantasme et la distance de la projection. La “nostalgie du présent” au cinéma n’est pas le rappel d’un rapport transparent avec le monde, mais de la vulnérabilité de l’ordinaire; qu’il nous faut prêter attention à notre expérience car elle risque perpétuellement d’être perdue.”<sup>98</sup>

Or cette *distance de la projection*, prise au sens littéral, est ce qui crée une variation d’échelle remarquable et constitutive de l’expérience cinématographique : c’est parce qu’il y a une certaine distance entre le projecteur et l’écran que l’image est si monumentale au cinéma -et qu’elle n’a de cesse d’agrandir (ou de réduire) ce qu’elle représente. De façon plus générale, on peut dire que c’est par les variations d’échelle que le monde est mis à distance : que ce soit littéralement par sa représentation sous forme de maquette, visuellement par les échelles de plan, ou narrativement par la déformation de l’échelle temporelle.

Cette expérience à laquelle il faut prêter attention en raison de sa fragilité ne définit pas tant une ontologie du cinéma qu’une définition (subjective et mouvante) de notre expérience du monde (expérience à laquelle participent les films que l’on voit). Or, les films de Jaco Van Dormael, comme les échanges avec lui, me semblent témoigner d’une certaine expérience du monde : expérience ludique, presque enfantine. Voir le monde à travers les yeux d’un enfant : telle semble la quête de son cinéma, quête qui fait écho à la position des spectateur-trice-s de cinéma. En acceptant de *jouer le jeu* de l’illusion cinématographique, de la *magie de la projection*, il-elle-s sont comme des enfants acceptant de croire qu’un train miniature est un véritable train<sup>99</sup>.

Dans *Morale du joujou*, Baudelaire souligne combien la projection de tout un monde à partir d’un jouet nécessite chez l’enfant une capacité d’abstraction, un *enthousiasme*, une *croissance* :

“Il y a dans un grand magasin de joujoux une gaieté extraordinaire qui le rend préférable à

---

<sup>98</sup> CAVELL, Stanley, *The World Viewed, reflections on the ontology of film*, Cambridge, Harvard University Press, 1979, p. 145.

<sup>99</sup> Dans *La Nuit Américaine* (1973), François Truffaut fait dire à un de ses personnages : “Les films sont plus harmonieux que la vie. Il n’y a pas d’embouteillages dans les films, pas de temps mort. Les films avancent comme des trains, tu comprends, comme des trains dans la nuit.” et plus tard : “Les choses s’ accrochent ... comme des wagons, l’histoire avance sur ses rails, le public-voyageur ne quitte pas le train, il se laisse véhiculer du point de départ au terminus et il traverse des paysages qui sont des émotions”.

un bel appartement bourgeois. Toute la vie en miniature ne s'y trouve-t-elle pas, et beaucoup plus colorée, nettoyée et luisante que la vie réelle ? [...] Tous les enfants parlent à leurs joujoux ; les joujoux deviennent acteurs dans le grand drame de la vie, réduit par la chambre noire de leur petit cerveau. Les enfants témoignent par leurs jeux de leur grande faculté d'abstraction et de leur haute puissance imaginative. [...] Cette facilité à contenter son imagination témoigne de la spiritualité de l'enfance dans ses conceptions artistiques. Le joujou est la première initiation de l'enfant à l'art, ou plutôt c'en est pour lui la première réalisation, et, l'âge mûr venu, les réalisations perfectionnées ne donneront pas à son esprit les mêmes chaleurs, ni les mêmes enthousiasmes, ni la même croyance.”<sup>100</sup>

Ce qui me semble intéressant, tant dans ce texte de Baudelaire que dans le cinéma de Jaco Van Dormael, c'est que l'enfance est précisément ce moment où la perception des choses, des dimensions et du temps, diffère de celle de l'âge adulte -parfois en raison du simple fait que l'enfant habite un monde qui n'est pas tout à fait *à son échelle*, un monde construit par et pour les adultes et dont il est, bien souvent, le spectateur rêveur et impuissant.

C'est avec le même *enthousiasme* et la même *croyance* que le-la spectateur·trice de cinéma se laisse entraîner dans des projections où rien n'est à la même taille que dans le monde réel, où rien n'est ni tout à fait pareil, ni tout à fait autre chose que ce qu'il est dans la réalité.

Jean-Louis Comolli écrit à propos d'Arnaud Des Pallières et de son film *Disneyland mon vieux pays natal*, dans lequel il met en scène une tentative de retour dans le monde de l'enfance par l'exploration du parc d'attraction de Disney :

“Il a fait un retour en arrière plus difficile ou plus douloureux - en revenir à ce que j'appellerais l'innocence du spectateur. Des premiers spectateurs du cinématographe [...]. Comment croit-on au monde enchanté de Disney ? Croire quand même, croire malgré tout ? Croire en dépit de ce que l'on pense ? Il faut rappeler l'enfant qui croit aux sortilèges. Par bien des aspects, le spectateur de cinéma est dans une position d'enfance. Une voix adulte lui dit des contes, des histoires. Il fait noir, sauf sur le mur où se projettent les corps du conte. [...]. Pour agir cinématographiquement sur le monde, quel qu'il soit, il faut être

---

<sup>100</sup>Texte de Baudelaire paru dans *Le Monde littéraire* du 17 avril 1853 sous le titre “Morale du joujou”.

en mesure d'y croire assez. [...] Le cinéma nous permet encore de ne pas mépriser, du haut du temps que nous habitons, les châteaux que notre enfance peuplait et qui paraissent aujourd'hui déserts et faux à nos yeux informés. La force de ce film vient de ce qu'il nous rend à une possible croyance en l'enfance, non du dehors, mais du dedans, du dedans du cinéma [...]; elle vient de ce qu'il fait résonner en nous la voix de l'enfance - sans que cela veuille dire dénier la réalité de la mort."<sup>101</sup>

Le-la spectateur-trice est face à l'écran de cinéma comme un enfant face au monde : se sentant tout-e petit-e devant ce qu'il-elle voit, il-elle accepte de croire aux sortilèges dont il-elle est le témoin. Au cinéma, ces sortilèges sont le fruit d'une *inquiétante étrangeté*<sup>102</sup> qui naît de la fusion entre toutes les strates de réalités et de temporalités du film.

C'est la raison pour laquelle je propose de parler, au-delà des différents types d'échelles, de *l'échelle* comme *motif éminemment cinématographique* : ce que fait l'enfant en focalisant toute son attention sur un jouet, c'est aussi une opération (subjective et intimement vécue) de ralentissement du temps et de grossissement de l'espace. En jouant avec les échelles, il les mélange. Je fais l'hypothèse que le cinéma procède de manière analogue : les différents types d'échelles dont j'ai parlé sont fondues dans un grand jeu (tantôt confus, tantôt jouissif) où la variation d'un type d'échelle fait varier tous les autres. Il y a une forme d'abolition de ce qui distingue les dimensions, comme si un gros plan était à même de ralentir le temps, comme si un jouet était à même de convoquer ce qu'il représente, comme si la projection était à même de modifier simultanément la taille, la temporalité et la place de l'objet ou du corps filmé.

---

<sup>101</sup> COMOLLI Jean-Louis, *Voir et pouvoir*, Paris, Verdier, 2004, p. 698-699. C'est l'auteur qui souligne.

<sup>102</sup> voir MENÈS, Martine, "L'inquiétante étrangeté", *Revue de l'enfance et de l'adolescence*, Toulouse, Erès, 2004/2 (n°56), p. 21-24. URL : <https://www.cairn.info/revue-lettre-de-l-enfance-et-de-l-adolescence-2004-2-page-21.htm#no4> La psychanalyste rappelle que Freud théorise cette notion ainsi : "L'inquiétante étrangeté surgit quand quelque chose s'offre à nous comme réel." Elle insiste sur le fait que cette inquiétante étrangeté survient lorsqu'apparaît l'"idée d'un double", qui est liée à celle de la première prise de conscience du bébé face à son image dans le miroir. On peut penser qu'il en va de même au cinéma, lorsque le monde à l'écran ressemble au monde réel, mais vu par le miroir déformant de la caméra, de la mise en scène, du montage.

# Bibliographie

## Ouvrages

**BALLO, Jordi** (sous la dir. de), **BERGALA, Alain** (sous la dir. de), *Les Motifs au cinéma*, Rennes, PUR, 2019.

**BATTISTINI, Matilde**, *Symboles et Allégories (Simbolos y alegorias, 2002)*, trad. Dominique Férault, Paris, Hazan, 2004.

**BARTHES, Roland**, *S/Z*. Paris, Seuil, 1970, rééd. Points, Paris, 1976.

**BERGSON, Henri**, *L'Évolution créatrice*, Paris, PUF, 2006.

**BOWEN Christopher J.**, *Grammar of the Shot*, Waltham, Focal Press, 2013, rééd. Routledge, New York, 2018.

**BRESCHAND Jean**, *Le Documentaire : l'autre face du cinéma*, Paris, Les Cahiers du Cinéma, 2002.

**BRISELANCE, Marie-France, MORIN, Jean-Claude**, *Grammaire du cinéma*, Paris, Nouveau Monde, 2010.

**CAVELL, Stanley**, *The World Viewed, reflections on the ontology of film*, Cambridge, Harvard University Press, 1979.

**COMOLLI Jean-Louis**, *Voir et pouvoir*, Paris, Verdier, 2004.

**CRARY, Jonathan**, *Techniques of the Observer: on Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge, The MIT Press, 1990.

**DOMENACH, Elise**, *Stanley Cavell, le cinéma et le scepticisme*, Paris, PUF, 2011.

**FAURE Paul, GAIGNEROT Marie-Jeanne**, *Guide grec antique*, Paris, Hachette, 2015.

**GARLAN, Yvon**, "Le siège de Rhodes", in *La Grèce ancienne*, MOSSÉ, Claude (dir.), Paris, Seuil, 1986, p. 254-269.

**MENDELSON, Daniel**, *Si beau, si fragile, essais critiques*, trad. Isabelle D. Taudière, Harper, 2008, rééd. Flammarion, Paris, 2011.

**METZ, Christian**, *Essais sur la signification au cinéma*, Tome 1, Paris, Klincksieck, 2003.

**PANOFSKY, Erwin**, *Le Codex Huygens et la théorie de l'art de Léonard de Vinci*, trad. Daniel Arasse, Paris, Flammarion, 1996.

**RANCIÈRE, Jacques**, *Figures de l'histoire*, Paris, PUF, 2012.

**ROD, Ryan**, (éd.), *American Cinematographer Manual, Seventh Edition*, Hollywood, The ASC Press, 1993.

**VIOLLET-LE-DUC, Eugène**, *Dictionnaire raisonné de l'architecture française du XI<sup>ème</sup> au XVI<sup>ème</sup> siècle*, Paris, B. Bance, 1858.

## Dictionnaires

**BEAUJEAN, A.** (sous la dir. de), *Le nouveau petit Littré*, Paris, Garnier, 2009.

**OUVRAGE COLLECTIF**, *Harrap's Universal Dictionnaire Français-Allemand*, Stuttgart, Pons-Verlag, 1996.

## Articles et ressources en ligne

**BAUDELAIRE**, “Morale du joujou”, *Le Monde littéraire*, 17 avril 1853.

**FEUILLÈRE, Anne, VLAEMINCKX, Jean-Michel**, “Jaco Van Dormael, just Nobody”,

Cinergie.be, 03/06/2008, URL :

<https://www.cinergie.be/actualites/jaco-van-dormael-just-nobody>

**MENÈS, Martine**, “L'inquiétante étrangeté”, *Revue de l'enfance et de l'adolescence*, Toulouse, Erès, 2004/2 (n°56), p. 21-24. URL :

<https://www.cairn.info/revue-lettre-de-l-enfance-et-de-l-adolescence-2004-2-page-21.htm#no4>

**NDC -Risk Factor Collaboration** pour les données anthropométriques. URL :

<https://www.ncdrisc.org/height-mean-map.html>

**PINGEOT, Mazarine**, “Des Grecs au transhumanisme, l’idée d’immortalité comme symptôme de notre humanité”, *The Conversation*, 17 octobre 2017, URL :

<https://theconversation.com/des-grecs-au-transhumanisme-lidee-dimmortalite-comme-symptome-de-notre-humanite-85435>.

# Filmographie

## Corpus principal

**VAN DORMAEL, Jaco**, *Toto le héros*, France, Belgique, Allemagne, 1991, 1 heure 31 minutes 37 secondes, couleur.

- Scénario : Jaco Van Dormael, avec la collaboration de Pascal Lonhay, Didier De Neck et Laurette Vankeerberghen
- Musique : Pierre Van Dormael
- Photographie : Walther Vanden Ende
- Montage : Susana Rossberg
- Décors : Hubert Pouille
- Costumes : An D'Huys et Anne Van Brée
- Production : Pierre Drouot, Dany Geys pour Iblis Films (Bruxelles)
- Distribution :

Michel Bouquet : Thomas (âgé) et voix de Thomas (adulte)

Jo De Backer : Thomas (adulte)

Thomas Godet : Thomas (enfant)

Gisela Uhlen : Evelyne (âgée)

Mireille Perrier : Èvelyne (jeune femme) et voix d'Èvelyne (âgée)

Esthelle Unik : Evelyne (enfant)

Sandrine Blancke : Alice

Peter Böhlke : Alfred (âgé)

Michel Robin : voix d'Alfred (âgé)

Didier Ferney : Alfred (adulte)

Hugo Harold Harrison : Alfred (enfant)

Fabienne Loriaux : la mère de Thomas

Klaus Schindler : le père de Thomas

Pascal Duquenne : Célestin (adulte)

Karim Moussati : Célestin (enfant)

Didier De Neck : M. Kant

Christine Smeysters : Mme. Kant

Bouli Lanners : un gangster

Bernard Yerlès : un homme dans le train

Nicolas Duvauchel : le chef du gang de gamins

**VAN DORMAEL, Jaco**, *Le Huitième Jour*, Belgique, France, Royaume-Uni, 1996, 1 heure 57 minutes 32 secondes, couleur.

- Scénario : Jaco Van Dormael
- Musique : Pierre Van Dormael, et chansons de Luis Mariano
- Son : Dominique Warnier et François Groult
- Image : Walther Vanden Ende
- Montage : Susana Rossberg
- Décors : Hubert Pouille
- Costumes : Yan Tax
- Direction de production : Baudoin Capet et Michèle Tronçon
- Distribution :

Daniel Auteuil : Harry

Fabienne Loriaux : La sœur de Georges

Pascal Duquenne : Georges

Rémy Julienne : Le routier agressif

Miou-Miou : Julie

Olivier Gourmet : Un homme au restaurant

Henri Garcin : Le directeur de la banque

Sabrina Leurquin : La jeune serveuse du restaurant

Isabelle Sadoyan : La mère de Georges

Christian Hecq : Le gérant du magasin de chaussures

Hélène Roussel : La mère de Julie

Laszlo Harmati : Luis Mariano

Jean Bollery : le père de Nathalie

**VAN DORMAEL, Jaco**, *Mr. Nobody*, Belgique, Canada, France, Allemagne, 1996, 2 heures 35 minutes 36 secondes, couleur.

- Scénario : Jaco Van Dormael
- Photographie : Christophe Beaucarne
- Montage : Matyas Veress, Susan Shipton
- Direction artistique : Stéphane Taillason
- Décors : Sylvie Olivé

- Costumes : Ulla Gothe
- Musique : Pierre Van Dormael
- Production : Philippe Godeau, Alfred Hürmer (coprod.), Marco Mehlitz (coprod.), Christian Larouche (coprod.), Jaco Van Dormael (coprod.), Jean-Yves Asselin (prod. délégué)
- Distribution :

Jared Leto : Nemo Nobody

Thomas Byrne : Nemo (9 ans)

Sarah Polley : Elise

Audrey Giacomini : Jeanne (15 ans)

Diane Kruger : Anna

Laura Brumagne : Anna (9 ans)

Linh Dan Pham : Jeanne

Allan Corduner : Dr Feldheim

Rhys Ifans : le père de Nemo

Daniel Mays : le journaliste

Natasha Little : la mère de Nemo

Pascal Duquenne : Henry

Toby Regbo : Nemo (15 ans)

Catherine Demaiffe : infirmière

Juno Temple : Anna (15 ans)

Laurent Capelluto : le premier homme en noir

Clare Stone : Elise (15 ans)

Harry Cleven : le second homme en noir

**VAN DORMAEL, Jaco**, *Le Tout Nouveau Testament*, Belgique, Luxembourg, France, 2015, 1 heure 54 minutes 43 secondes, couleur.

- Scénario : Jaco Van Dormael et Thomas Gunzig
- Directeur de la photographie : Christophe Beaucarne
- Montage : Hervé de Luze
- Décors : Sylvie Olivé
- Costumes : Caroline Koener
- Musique : An Pierlé
- Directeur de production: Marc Dalmans
- Effets visuels : Emilien Lazon

- Production : Jaco Van Dormael (producteur), David Claikens, Jérôme de Béthune, David Grumbach, Philippe Logie, Daniel Marquet, Olivier Rausin, Frank Van Passel, Patrick Vandenbosch, Alex Verbaere et Arlette Zylberberg (co-producteurs).
- Distribution :

Pili Groyne : Ea, la fille de Dieu, télékinésiste et narratrice.

Benoît Poelvoorde : Dieu

Yolande Moreau : la femme de Dieu

Marco Lorenzini : Victor, le clochard

Laura Verlinden : Aurélie, première apôtre

Nora Young : Aurélie (enfant)

Didier De Neck : Jean-Claude, deuxième apôtre

Serge Larivière : Marc, troisième apôtre

Louis Durant : Marc (à 9 ans)

François Damiens : François, quatrième apôtre

Tom Canivet : François (à 8 ans)

Catherine Deneuve : Martine, cinquième apôtre

Romain Gelin : Willy, sixième apôtre

Johan Heldenbergh : le prêtre

David Murgia : Jésus Christ

Anna Tenta (de) : Xenia, l'allemande de la plage (adulte)

Johan Leysen : le mari de Martine

Bilal Aya : Philippe, le gigolo de Martine

Dominique Abel : Adam

Lola Pauwels : Eve

Sandrine Laroche : Catherine

Jean-Luc Piraux : le père de Willy

Anne-Pascale Clairembourg : la mère de Willy

Aïssatou Diop : l'infirmière

Michèle Anne De Mey : Andrée

Armand Van Dormael : le nonagénaire

Pascal Duquenne : Georges

Viviane De Muynck : la mère de Georges

Gaspard Pauwels : Kevin

Kody : Jean-Pierre

Kiko Mirales : le gorille

## Corpus secondaire

**BAYONA, Juan Antonio**, *A Monster Calls*, États-Unis, Espagne, Royaume-Uni, Canada, 2016, 1 heure 48 minutes, couleur.

**GONDRY, Michel**, *La Science des rêves*, France, Italie, 2006, 1 heure 45 minutes, couleur.

**RESNAIS, Alain**, *La vie est un roman*, France, 1983, 1 heure 55 minutes, couleur.

**VILLENEUVE, Denis**, *Blade Runner 2049*, États-Unis, 2017, 2 heures 44 minutes, couleur.

## Travaux personnels

**BERNARD, Paul**, *Cent Nuits*, France, 2019, 7 minutes 19 secondes, couleur.

- chef-opérateur : Alexandre Cambron

**BERNARD, Paul**, *La Mer est Immense*, France, 2020, en cours de post-production, couleur.

- cheffe-opératrice : Sacha Lévêque

**BERNARD, Paul**, *Elle rêvait d'incendies*, France, 2021, en cours de post-production, couleur.

- cheffe-opératrice : Sacha Lévêque

## Table des illustrations

N°	Description	Source	Page
<b>Fig. 1</b>	Photo issue de <i>Cold Blood</i> : en bas la scène de théâtre et en haut l'image retransmise en direct.	Site internet de la Scala de Paris : <a href="https://lascalaparis.com/programmation/cold-blood/">https://lascalaparis.com/programmation/cold-blood/</a>	<b>p. 15</b>
<b>Fig. 2</b>	Photo issue de <i>Cold Blood</i> : des dés à coudre au bout des doigts servent de chaussures de claquettes.	Site internet de la Scala de Paris : <a href="https://lascalaparis.com/programmation/cold-blood/">https://lascalaparis.com/programmation/cold-blood/</a>	<b>p. 16</b>
<b>Fig. 3</b>	Photo issue de <i>Cold Blood</i> : on voit comment a été faite l'image de la fig. 2.	Site internet de la Scala de Paris : <a href="https://lascalaparis.com/programmation/cold-blood/">https://lascalaparis.com/programmation/cold-blood/</a>	<b>p. 16</b>
<b>Fig. 4</b>	Photo issue de <i>Cold Blood</i> .	Site internet de la Scala de Paris : <a href="https://lascalaparis.com/programmation/cold-blood/">https://lascalaparis.com/programmation/cold-blood/</a>	<b>p. 16</b>
<b>Fig. 5</b>	Charles Matton élaborant "Le Grand Loft".	Sylvie Matton	<b>p. 17</b>
<b>Fig. 6</b>	"La salle de bain" de Charles Matton.	La Croix : <a href="https://www.la-croix.com/Debat/Chroniques/puissance-magique-Charles-Matton-2017-12-20-1200900885">https://www.la-croix.com/Debat/Chroniques/puissance-magique-Charles-Matton-2017-12-20-1200900885</a>	<b>p. 17</b>
<b>Fig 7</b>	Travelling arrière depuis une maquette au début de <i>Cent Nuits</i> .	Photogramme issu de <i>Cent Nuits</i> .	<b>p. 17-18</b>
<b>Fig. 8</b>	Maquette de bateau dans <i>Toto le héros</i>	Photogramme issu de <i>Toto le héros</i> .	<b>p. 18</b>
<b>Fig. 9</b>	Photogramme de la main de Nemo enfant changeant la voiture de place.	Photogramme issu de <i>Mr. Nobody</i> .	<b>p. 19</b>
<b>Fig. 10</b>	Dieu faisant s'écraser un avion.	Photogramme issu de <i>Le Tout Nouveau Testament</i> .	<b>p. 19</b>
<b>Fig. 11</b>	Dieu faisant tomber la pluie.	Photogramme issu de <i>Le Tout Nouveau Testament</i> .	<b>p. 19</b>
<b>Fig. 12</b>	Très gros plan sur la larme coulant de l'œil gauche d'Aurélié.	Photogramme issu de <i>Le Tout Nouveau Testament</i> .	<b>p. 20</b>

<b>Fig. 13</b>	Très gros plan sur la main gauche (artificielle) d'Aurélie et la main de François.	Photogramme issu de <i>Le Tout Nouveau Testament</i> .	<b>p. 20</b>
<b>Fig. 14</b>	Très gros plans sur la larme coulant de l'œil droit de Nemo et sur la bouche de la mère.	Série de photogrammes issus de <i>Mr. Nobody</i> .	<b>p. 20</b>
<b>Fig. 15</b>	Série de photogrammes d'un même plan d'une goutte qui tombe.	Série de photogrammes issus de <i>Mr. Nobody</i> .	<b>p. 21</b>
<b>Fig. 16</b>	Séries de photogrammes : un très gros plan d'une coccinelle, puis de Georges en train de la regarder. La coccinelle s'envole, et la caméra la suit en travelling vertical jusqu'à finir dans les nuages.	Série de photogrammes issus de <i>Le Huitième Jour</i> .	<b>p. 22</b>
<b>Fig. 17</b>	Série de photogrammes illustrant le découpage de la séquence d'arrivée de Nemo et Anna dans la gare.	Série de photogrammes issus de <i>Mr. Nobody</i> .	<b>p. 26</b>
<b>Fig. 18</b>	Série de photogrammes illustrant le découpage de la séquence de retrouvailles de Nemo et Anna dans la gare.	Série de photogrammes issus de <i>Mr. Nobody</i> .	<b>p. 27</b>
<b>Fig. 19</b>	Travelling arrière révélant la magie du très gros plan sur la couverture dans <i>Le Tout Nouveau Testament</i> .	Série de photogrammes issus de <i>Le Tout Nouveau Testament</i> .	<b>p. 30</b>
<b>Fig. 20</b>	Travelling vertical suivant la chute d'une feuille dans <i>Mr. Nobody</i> .	Série de photogrammes issus de <i>Mr. Nobody</i> .	<b>p. 31</b>
<b>Fig. 21</b>	Plan séquence d'ouverture de <i>La Mer est Immense</i> .	Série de photogrammes issus de <i>La Mer est Immense</i> .	<b>p. 33</b>
<b>Fig. 22</b>	Plans d'ouverture de <i>Elle rêvait d'incendies</i> .	Série de photogrammes issus de <i>Elle rêvait d'incendies</i> .	<b>p. 34</b>
<b>Fig. 23</b>	La maquette de bateau devient une silhouette pendant les séquences de rêve dans <i>La Mer est Immense</i> .	Série de photogrammes issus de <i>La Mer est immense</i> .	<b>p. 35</b>
<b>Fig. 24</b>	Plan travelling arrière de Nemo en train de dormir à la ville entière puis de nouveau à un intérieur.	Série de photogrammes issus de <i>Mr. Nobody</i> .	<b>p. 36-37</b>
<b>Fig. 25</b>	Arrivée des trois enfants dans <i>Elle rêvait</i>	Série de photogrammes issus de	<b>p. 38</b>

	<i>d'incendies.</i>	<i>Elle rêvait d'incendies.</i>	
<b>Fig. 26</b>	<i>L'Homme dans le plan de la création divine</i>	Bibliothèque publique de Lucques.	<b>p. 45</b>
<b>Fig. 27</b>	<i>L'Homme de Vitruve</i> , dessin de Léonard De Vinci	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vitruvian_Man_by_Leonardo_da_Vinci.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vitruvian_Man_by_Leonardo_da_Vinci.jpg</a>	<b>p. 46</b>
<b>Fig. 28</b>	Exemples de neufs valeurs de plans	BOWEN Christopher J., <i>Grammar of the Shot</i> , Focal Press, Waltham, 2013, rééd. Routledge, New York, 2018.	<b>p. 47</b>
<b>Fig. 29</b>	Très gros plans sur des corps montrant la relation amoureuse entre Anna et Nemo dans <i>Mr. Nobody</i> .	Série de photogrammes issus de <i>Mr. Nobody</i> .	<b>p. 51</b>
<b>Fig. 30</b>	Illustration du Modulor, Le Corbusier	Fondation Le Corbusier : <a href="http://fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&amp;IrisObjectId=7837&amp;sysLanguage=fr-fr&amp;itemPos=83&amp;itemCount=216&amp;sysParentName=&amp;sysParentId=65">http://fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&amp;IrisObjectId=7837&amp;sysLanguage=fr-fr&amp;itemPos=83&amp;itemCount=216&amp;sysParentName=&amp;sysParentId=65</a>	<b>p. 54</b>
<b>Fig. 31</b>	Une main fait avancer la maquette de bateau dans la brume.	Série de photogrammes issus de <i>Toto le héros</i> .	<b>p. 58</b>
<b>Fig. 32</b>	Un pied géant apparaît dans <i>Mr. Nobody</i> et vient écraser une maison.	Série de photogrammes issus de <i>Mr. Nobody</i> .	<b>p. 59</b>
<b>Fig. 33</b>	L'irruption de la main dans le plan vient révéler les échelles relatives du corps et des nénuphars.	Photogramme issu de <i>La Mer est immense</i> .	<b>p. 60</b>
<b>Fig. 34</b>	Plan sur la mère en train d'explorer le grenier dans <i>Elle rêvait d'incendies</i> .	Série de photogrammes issus de <i>Elle rêvait d'incendies</i> .	<b>p. 64</b>
<b>Fig. 35</b>	L'usage de longs fondus enchaînés crée des silhouettes fantomatiques de la narratrice et permet de suggérer la superposition de plusieurs temporalités dans le contrechamp de la fig. 34.	Série de photogrammes issus de <i>Elle rêvait d'incendies</i> .	<b>p. 65</b>
<b>Fig. 36</b>	La narratrice console la mère après qu'elle a retrouvé toutes les affaires de son enfance dans un débarras.	Photogramme issu de <i>Elle rêvait d'incendies</i> .	<b>p. 66</b>

<b>Fig. 37</b>	Harry tentant de rassurer Georges à la fin de <i>Le Huitième Jour</i> .	Série de photogrammes issus de <i>Le Huitième Jour</i> .	<b>p. 67</b>
<b>Fig. 38</b>	Maquette de l'église qui s'effondre dans <i>A Monster Calls</i> .	<a href="https://www.magicon.de/a-monster-calls/">https://www.magicon.de/a-monster-calls/</a>	<b>p. 70</b>
<b>Fig. 39</b>	Maquettes de ville et de déchetterie utilisées dans <i>Blade Runner 2049</i> .	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=sLxxbfsj8IM&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=sLxxbfsj8IM&amp;t=2s</a>	<b>p. 71</b>
<b>Fig. 40</b>	3 photogrammes de <i>La Vie est un roman</i> montrant des maquettes visibles comme telles.	<a href="https://film-grab.com/2019/02/24/life-is-a-bed-of-roses/">https://film-grab.com/2019/02/24/life-is-a-bed-of-roses/</a>	<b>p. 72</b>
<b>Fig. 41</b>	3 photogrammes de <i>La Science des rêves</i> : l'artificialité des artifices est rendue clairement visible.	<a href="https://film-grab.com/2013/12/29/the-science-of-sleep/">https://film-grab.com/2013/12/29/the-science-of-sleep/</a>	<b>p. 73</b>
<b>Fig. 42</b>	Plan référence pour l'incrustation de la maquette de la maison.	Photogramme issu de <i>Elle rêvait d'incendies</i> .	<b>p. 75</b>
<b>Fig. 43</b>	Étapes de fabrication de la maquette de la maison pour <i>Elle rêvait d'incendies</i> .	Photos personnelles.	<b>p. 75</b>
<b>Fig. 44</b>	Plans et montage final de la maquette (avant peinture).	Photo personnelle.	<b>p. 76</b>
<b>Fig. 45</b>	Tableau indiquant les réglages caméras à adopter en fonction de l'échelle de la maquette.	<i>American Cinematographer Manual</i> , Seventh Edition, ASC Press.	<b>p. 78</b>
<b>Fig. 46</b>	Série de 3 photogrammes montrant le camping Manga Del Mar dans <i>Le Tout Nouveau Testament</i> .	Série de photogrammes issus de <i>Le Tout Nouveau Testament</i> .	<b>p. 79</b>
<b>Fig. 47</b>	Le monde futuriste imaginé par le personnage de Nemo est déconstruit à la fin du film, ce qui entraîne la fuite du personnage de Nemo enfant.	Série de photogrammes issus de <i>Mr. Nobody</i> .	<b>p. 92</b>
<b>Fig. 48</b>	Travelling avant sur le personnage de la mère dans <i>Elle rêvait d'incendies</i> .	Série de photogrammes issus de <i>Elle rêvait d'incendies</i> .	<b>p. 101</b>
<b>Fig. 49</b>	Travelling arrière sur le personnage de la mère et irruption de la narratrice dans <i>Elle rêvait d'incendies</i> .	Série de photogrammes issus de <i>Elle rêvait d'incendies</i> .	<b>p. 103</b>

# Annexes

## I. Retranscription de l'entretien avec Jaco Van Dormael

Entretien réalisé le vendredi 21 mai 2021

**Question 1** : Est-ce que tu peux te présenter, présenter ton travail, et m'expliquer comment tu en es arrivé à la réalisation et à la mise en scène de théâtre ?

**Réponse 1** : Ah ben j'en sais rien... Hum... J'hésitais entre devenir clown et faire du cinéma. Et mes parents étaient très contents que je fasse du cinéma. Mais je voulais d'abord devenir cameraman tu vois, j'avais un peu l'idée de faire du cinéma animalier, des choses comme ça. Et comme j'avais commencé la photo très jeune, mais que j'étais toujours... j'arrivais à faire que des merlots flous parce que j'avais un 500mm qui ouvrait à 16 et ça marche pas, tu vois... et la sensibilité des pellicules de l'époque, bah je pouvais pousser à 800, à 1600 en chauffant les bains, etc., mais... j'étais plutôt... je passais beaucoup de temps dans le labo chez moi à essayer de faire des trucs pas terribles.. je me suis dit : bah faut que j'apprenne. Faut que j'apprenne. Et c'est pour ça que je me suis dit : je vais faire une école de... je vais faire Louis-Lumière, où j'ai eu la chance de rentrer. Mais il se passait pas énormément de trucs, tu vois. Il y avait une grève, déjà. L'essentiel c'était de faire des points sensito avec des pellicules qui n'étaient pas périmées, donc les courbes étaient toujours bien parallèles. Et je me demandais un peu ce que je faisais là. Donc à côté de ça je revenais et je faisais un peu de théâtre, des spectacles de clown, des trucs comme ça.

Et puis j'ai arrêté à la fin de la première année, je suis rentré à l'INSAS en réalisation, qui me permettait de mettre ensemble un peu une expérience du théâtre et avec, en utilisant une caméra tu vois. Mais j'ai continué à faire les deux, je continuais à faire du théâtre pour enfants, des spectacles pour enfants, et des courts-métrages et des films... Jusqu'à mon premier long métrage, je continuais à faire du théâtre en même temps. J'ai dû faire une dizaine de courts-métrages, chaque fois c'était dans des styles très très différents, jusqu'à ce que j'en fasse un qui s'appelait *È pericoloso sporgersi* qui était vraiment un bazar expérimental bien bien chtarbé. Et où je me suis dit : ah ça, ça c'est vraiment le pied quoi. Mais tu vois je ne me suis jamais posé la question de quoi faire. C'est arrivé comme ça,

c'était juste : ne pas choisir entre le théâtre et le cinéma parce que les deux j'aimais bien, voilà.

Et je vis avec une chorégraphe, donc là, moi, à un moment donné on s'est dit : bon, si un jour on veut dormir dans les mêmes hôtels tu vois, pendant une tournée, eh bien ça serait peut-être chouette de faire un truc ensemble. Et donc après *Mr. Nobody*... c'était vraiment un truc super gai à faire, mais tu vois avec 6 mois de tournage, 1 an et demi de montage, c'était hyper lourd et j'ai dit : tiens je vais faire un truc hyper léger, avec un film qu'on fait sur la scène. On n'enregistre pas, c'est éphémère, c'est pour les gens qui sont là, ça passe pas à la télé, ça passe pas au cinéma, c'est juste comme on fait la cuisine, tu vois, pour des gens qui sont à table. Et du coup il y avait moyen d'associer la chorégraphie et un film. Est-ce qu'il y a moyen de ne danser qu'avec les mains, est-ce qu'y a moyen de faire un film sur la table de la cuisine ? Parce qu'on avait comme gabarit la table de la cuisine. Tu vois, il fallait que ça rentre là dessus... on a commencé à travailler dans la cuisine, et donc il fallait que ça rentre sur la table de la cuisine. Et donc voilà, c'est un peu comme ça que c'est arrivé cette espèce de cinéma éphémère : à la fois le désir de travailler avec quelqu'un avec qui je vis, et à la fois le plaisir de mélanger des équipes qui viennent du cinéma, qui viennent du théâtre, qui viennent de la danse. De faire un truc où tout le monde doit tout réapprendre à zéro parce que ce qui marche au cinéma ne marche pas là et vice-versa.

Et j'en ai refait après aussi tu vois : chaque fois l'art vivant, le spectacle vivant me défatigue du cinéma et le cinéma me défatigue du théâtre vivant. Quand je le fais... quand j'ai fait un film j'ai envie de retourner au théâtre et quand je fais une pièce j'ai envie de retourner au cinéma.

**Question 2 :** Est-ce que c'est possible de voir certains de tes courts-métrages ?

**Réponse 2 :** *È pericoloso sporgersi* c'est sur YouTube, ou sur Vimeo. J'ai fait *L'imitateur*, je ne sais pas si c'est sur internet ça. Un film improvisé avec des comédiens handicapés mentaux... *De Boot* c'est une comédie musicale, je ne pense pas non plus que ça soit sur internet... Le plus intéressant c'est *È pericoloso sporgersi* et c'est un peu le modèle réduit de *Mr. Nobody* dans le sens où c'est un court-métrage où : 1982, un enfant court derrière le train, s' il monte dans le train il a une vie, s' il ne monte pas dans le train il a une autre vie quoi.

**Question 3** : La question du modèle réduit m'amène à la question suivante : mon travail de fin d'études porte sur les rapports d'échelle et ce que le jeu sur la variation des échelles permet de créer au cinéma. Mon idée c'est que c'est un jeu poétique sur les variations d'échelle qui permet, dans bien des cas, de créer des émotions, des glissements, des rapprochements, des troubles dans ce qu'on voit. Ces variations d'échelle, ça peut être des variations des échelles de plan, mais aussi des variations de l'échelle temporelle, à quel point on peut la distordre. Et ensuite dans ce qu'on voit, les différences d'échelle entre une main et une maquette par exemple. Avant d'entrer dans le détail, est-ce que c'est une notion qui te parle ? Avant de parler de mes analyses, qu'est-ce que t'évoquent ces idées ?

**Réponse 3** : Oui bien sûr, enfin surtout dans la partie des films éphémères, vu qu'on se trouve toujours en général avec des décors où quand on fait de la récupération, les choses n'ont pas la même taille quoi. Et le fait de pouvoir mélanger ça, tu vois, le personnage est plus... tu as cette chose très marrante dans *Kiss and Cry* je crois... Dans *Kiss and Cry*, tu as un mélange où le personnage peut être dans un lit, et il est plus petit que le lit, mais quand il sort... enfin c'est une main quoi, qui est couchée dans un lit, quand elle est dans le lit, ma main est plus petite que le lit, mais quand elle sort de la maison et qu'elle va dans le jardin, elle est plus grande que la maison. Pourtant le lit est dans la maison, donc ça crée des... on est d'accord de jouer avec quoi, mais c'est un peu comme quand tu joues avec des jouets : ils ne sont pas tous à la même échelle, et on ne reproduit pas nécessairement à la même échelle.

J'ai fait une pub pour laquelle on s'est bien amusés avec Sylvie d'ailleurs, une anamorphose pour les sacs Delvaux, tu vois cette espèce de jeu où le gamin vient chercher la tasse, enfin tu vois la pomme etc. Donc là on a poussé ça loin, d'une manière qu'on n'a pas faite dans le spectacle... Quoique, quoique on l'a fait, dans *Kiss and Cry*, on est à un moment donné à travers une petite maison de poupée, et dans la fenêtre de la maison de poupée, tu vois un couple qui danse, mais ce couple qui danse il est à 10 mètres.

**Question 4** : Il y avait ça dans *Cold Blood* aussi : Michèle Anne de May qui danse à travers une fenêtre.

**Réponse 4** : Aussi, oui, tout à fait. Et la fenêtre qui est à l'avant plan est un modèle réduit, et elle

“flotte”, en étant... pas en modèle réduit, mais sur un cube noir, oui.

**Question 5 :** Je reviendrai sur les spectacles de théâtre, mais par rapport aux questions d'échelles liées au cinéma, la première que je me pose est liée aux échelles de cadre. Donc sur des questions de découpage. J'ai l'impression d'identifier des choses dans tes films, comme le recours au très gros plan, aller proche des visages, des peaux... ou d'autres plans très larges, plans zénithaux où on voit une ville entière. Il y a d'autres choses : les travellings verticaux, les regards caméra... je voulais savoir comment, globalement, tu abordes la question du découpage. Est-ce que tu pars d'une idée et tu vois ensuite comment la découper, ou est-ce qu'il y a des images déjà présentes et la question est de savoir comment les intégrer à un découpage ?

**Réponse 5 :** Chez moi, c'est purement intuitif. Je ne réfléchis pas. À un moment donné quand je l'écris c'est découpé quoi. Et puis après je modifie, tu vois. Je modifie avec le chef op, en voyant le décor, en voyant ce qu'on peut faire et ce qu'on ne peut pas faire. Mais je ne sais jamais pourquoi je fais les choses. Je n'ai pas de... je travaille vraiment... j'essaye d'avoir une analyse après tu vois. Mais au moment où je fais, je ne sais pas pourquoi je choisis de mettre la caméra là ni pourquoi je choisis de mettre un 45 plutôt qu'un 35. C'est comme quand, comme quand on tombe amoureux. On sait qu'on est amoureux mais on ne sait pas pourquoi on est amoureux. Là à un moment donné je trouve ça beau, mais je ne sais pas pourquoi c'est beau. Mais je sais que je trouve ça beau, voilà. Et je cherche cette chose-là qui m'échappe, qui est la sensation que ça me raconte quelque chose. Ça va vers une forme de beauté... le personnage est là... je suis touché, mais je ne sais absolument pas pourquoi je suis touché, ni pourquoi ça marche pour moi tu vois... mais c'est ça qui est gai ! C'est quand je sais pas quoi...

**Question 6 :** Ce que je me suis raconté en voyant ces idées de sautes d'échelles de plan, et le fait de passer d'un très large à un très serré par exemple (en sautant les valeurs intermédiaires), c'est l'impression qu'on peut soit effacer le monde qui entoure le personnage, ou à l'inverse de faire en sorte qu'il n'y ait plus que le monde, et que le personnage est totalement perdu dedans -comme quand je faisais de la maquette étant petit, et que je pouvais perdre une figurine au milieu d'un décor. Il y a cette même possibilité au cinéma, à condition de s'autoriser à aller très proche ou très loin, sans se poser la question de la lisibilité.

**Réponse 6 :** Oui, tout à fait. Tu vois il y a plusieurs types de cinéma aussi. C'est-à-dire qu'il y a le cinéma qui dit : "croyez moi, ceci est réel", et où la caméra est là pour enregistrer. Le langage de la caméra, c'est celui de l'objectivité et de l'enregistrement. Il y a le cinéma à la Méliès qui dit : "ne me croyez pas, on est dans un rêve, vous êtes dans l'imaginaire", mais il y a entre les deux le cinéma qui moi m'intéresse le plus, qui est celui de la perception. Tu sais que ce n'est pas la réalité, mais c'est transformé par la perception du personnage tu vois. Et là le but, ce n'est pas de faire croire que c'est réel, commencer par le plan large et puis tu vois installer les choses et faire un gros plan au bon moment, là c'est... tu peux très bien ne rien voir. Ou tu peux très bien voir de très très loin. Tu peux très bien avoir une voix qui est très très proche et un personnage qui est tellement petit dans l'image que... tu vois, là, la caméra écrit. Elle n'enregistre pas, mais elle écrit. Là, la caméra danse avec l'acteur, et la caméra elle joue autant que l'acteur, elle n'est pas juste là pour enregistrer.

Alors il y a le côté "propre", effectivement c'est normal que dans une école on t'apprenne une bonne... que tu installes les choses, et puis après tu resserres... et puis quand c'est psychologique tu t'approches... quand c'est descriptif tu t'éloignes... mais une fois que tu as pratiqué ça un peu, tu oublies très vite, et puis tu te rends compte que c'est super intéressant parfois quand tu ne vois rien de ce qui se passe, et que c'est le spectateur qui fait le film. De la même façon, Michel Bouquet, il a une belle phrase sur les acteurs, il dit, il dit à ses étudiants : "Ce n'est pas vous qui jouez, c'est le spectateur qui joue". Et de la même façon, c'est le spectateur qui fait le film. Il crée un monde imaginaire qu'on ne voit pas. Nous on fait quelque chose qui est photographique, mais qui fait imaginer tout ce qui n'est pas là.

**Question 7 :** Un autre élément sur lequel tu joues beaucoup dans tes films, c'est sur l'échelle temporelle. Il y a souvent des allers-retours entre le présent, le passé, même le futur... Avec souvent l'idée que ce qu'on peut faire au cinéma, c'est revivre le passé. Ça me fascine cette idée de revivre le passé, qui n'est pas le passé objectif, mais plutôt le souvenir qu'on en a, ou qu'on voudrait en avoir. C'est par la recreation cinématographique qu'on donne à revivre le passé, comme dans *Mr. Nobody* : quand le film évoque les souvenirs de la toute petite enfance de Nemo, on le dit, en même temps on le montre, et c'est à l'intersection des deux que ces souvenirs (imaginés) acquièrent une forme de réalité. Ça peut aussi arriver par l'irruption d'un personnage mort depuis longtemps, comme celui de la mère de Georges dans *Le Huitième jour*. Je voulais savoir si ce jeu sur les échelles de temps, ces

allers-retours, c'est quelque chose toujours déjà présent dans le scénario, ou si ça se construit au montage ? Et j'ai l'impression que le cinéma est un bon médium pour jouer sur les échelles de temps, et faire revivre le passé, qu'est-ce que tu en penses ?

**Réponse 7 :** Bah oui c'est ce qu'on vient de dire là tantôt, parce que c'est de la perception. Si tu ne fais pas des films qui sont censés dire : "voilà, croyez-moi, c'est la réalité", que tu es dans la perception, alors le cinéma il est assez proche de la littérature. Il peut avoir la liberté de la pensée. Et la pensée... et le cinéma peut reproduire les mécanismes de pensée. C'est-à-dire par association, faire des bonds, des bonds dans le temps, des bonds dans l'espace... parce que le travail du cerveau, c'est de mettre ensemble des choses dont on ne voit pas nécessairement quel est le rapport entre elles, tu vois. Le cerveau essaye de comprendre et de donner un sens.

Et le cinéma aussi essaye de donner un sens, tu vois. C'est en ça qu'il est très peu semblable à la vie. L'expérience d'être en vie est une expérience complètement différente de celle de voir un film. Ou de faire un film. Le cinéma essaye de rendre tout nécessaire, d'expliquer les causes et les conséquences et d'arriver à une fin qui donne un sens à tout ce qui précède. L'étrange expérience d'être en vie, c'est quelque chose qui est beaucoup plus... flou. Avec des causes et des conséquences pas claires. Et la fin qui ne donne pas un sens à tout ce qui précède. Et pourtant, tu vois, je fais partie de tous ces cinéastes qui essaient de parler de l'étrange expérience d'être en vie avec un médium qui, lui, essaye de forcer le sens... Le cinéma est très proche, le langage du cinéma peut être très proche de celui de la pensée, et des mécanismes de pensée. Et c'est super intéressant, parce qu'alors on se rend compte qu'en fait la pensée peut mentir comme le cinéma peut le faire. C'est-à-dire en associant des choses, en oubliant des choses, en faisant du montage...

Le personnage de *Toto le héros* peut penser qu'il est une victime toute sa vie, jusqu'au moment où il se rend compte que c'est peut-être lui le bourreau quoi. Sa vie elle est passée quoi. À force de vouloir faire de sa vie une histoire, et de faire, comme nous on fait, avec nos mécanismes de pensée, tout d'un coup se dire : "tiens, aujourd'hui, il se passe ça et ça parce que ceci, tiens, je fais ceci parce que cela..." Peut-être pas quoi, tu vois.

**Question 8 :** Il y a souvent dans ton travail un vertige qui parfois se transforme en pagaille. On ne s'interdit pas de passer d'une chose à une autre, même s'il y a des incohérences. Je l'associe à ce jeu

d'allers-retours entre des moments différents, des cadres différents, même des échelles de ce qu'on voit qui sont très différentes. On est désorienté, et on n'y voit pas toujours très clair, et on accepte soi-même d'être perdu dans ce qu'on est en train de regarder. À quel point cette idée de la désorientation est importante pour toi même au moment où tu crées ?

**Réponse 8 :** Je suis dans le chaos. Et je pédale dans la semoule tout le temps. C'est mon quotidien de pédaler dans la semoule. Mais à un moment donné, tu vois, il y a quelque chose qui apparaît, après beaucoup de travail. Je pense que si je partais d'une idée très claire en disant je vais faire ceci, c'est untel qui veut ceci, et il lui arrive ça, et puis il y a les obstacles et à la fin il est sauvé, ce serait... j'écrirais beaucoup plus vite. Mais ça m'emmerde. Je pars dans tous les sens à la fois, j'ai des intuitions mais je ne sais pas mettre le doigt dessus, je ne sais pas très bien de quoi ça parle... mais j'y vais un peu comme ça... j'explore quoi. J'explore et j'ai du plaisir à ne pas comprendre ce que je fais. Et j'ai du plaisir aussi à ce que ça soit pas clair, parce que ça me... je peux encore creuser.

Et j'ai du plaisir à la complexité, parce que j'ai l'impression que ça résonne mieux avec ma perception du réel, tu vois. De me dire : c'est tellement compliqué ! Je pige que dalle à ce qui m'arrive. À moi-même. À mes réactions, aux réactions des autres, à l'univers, au temps... je pige, mais que dalle. Donc c'est pour ça... La complexité est quelque chose qui me rassure parce que j'ai l'impression que c'est plus proche de ma perception du réel.

**Question 9 :** Un des aspects concrets de mon travail consiste à travailler avec une maquette. C'est quelque chose qui est récurrent dans ton travail, le recours à la maquette. Pour toi, quelle importance ça a, et pourquoi cette récurrence des maquettes ?

**Réponse 9 :** J'ai commencé assez tôt avec ça. Probablement parce que ça fait penser un peu au rêve, quelque part. Quand tu verras *È pericoloso sporgersi* qui est un court-métrage très ancien, il y avait déjà, comme il n'y avait pas l'argent pour le train, bah la plupart des trains sont filmés en maquette, avec des modèles réduits. Et du coup on est dans la narration, on est plus dans la réalité. Mais la narration continue.

Et je me suis rendu compte en faisant ce film que... tiens, on peut faire passer des trucs, mais con quoi : on voit bien que c'est un jouet quoi, on voit bien qu'on n'est pas à l'échelle, mais comme

l'histoire continue, on est dans la narration. On n'est pas dans le réel, mais on est dans la narration et c'est très... très jouissif quelque part de pouvoir continuer sur plusieurs tableaux une histoire qui change d'étage.

**Question 10 :** Il y a deux raisons, pour moi, de faire une maquette : d'une part parce que c'est amusant à faire (plus que des VFX par exemple), et d'autre part parce que ça me permet de le montrer sans réellement faire brûler la maison. C'est un petit peu la solution du pauvre. Or après ce premier projet (*È pericoloso sporgersi*), est-ce que seule est restée la raison poétique de faire une maquette, parce qu'il y avait plus de moyens, et qu'à chaque fois les choses auraient pu être faites autrement ? Comme par exemple les maquettes dans *Le Tout Nouveau Testament* ?

**Réponse 10 :** C'est une raison économique ! Dans *Le Tout Nouveau Testament*, le camping en Espagne dans les années 60, euh... ça coûtait un peu. Ça coûtait un peu et je me suis dit : je ne vais pas mettre l'argent là quoi ! On s'en fout, on est dans la narration et donc c'est quelques jouets avec du sable et un ventilateur. Et c'est marqué : "camping en Espagne". Et donc on est dans le camping en Espagne donc... le plan large est fait. On sait qu'on est dans un camping, et puis on est dans la caravane. Et voilà. Et avec l'argent on fait autre chose.

**Question 11 :** J'ai l'impression de voir deux choses dans ce recours à la maquette : d'une part un rapport à l'enfance (les maquettes sont aussi des jouets), et d'autre part une volonté de puissance, de contrôle (comme dans le cas de la maquette de Dieu, dans *Le Tout Nouveau Testament*). Et parfois c'est les deux, quand c'est l'enfant qui essaye de contrôler son monde...

**Réponse 11 :** C'est comme tu le dis, c'est l'enfant démiurge. C'est l'enfant tout-puissant qui peut, avec son nounours, le faire tomber une immense colline qui est la couverture au-dessus de son lit. Et ces choses-là... eh bien c'est comme ça qu'on a appris à raconter des histoires et à se raconter des histoires : en déplaçant des objets, des jouets, des choses qui n'ont pas la bonne taille, mais... c'était, quand on était enfants et qu'on jouait, enfin les souvenirs que j'en ai, c'est que je ne cherchais pas à reproduire le réel. Pas du tout. Mais les choses qui y étaient y étaient quoi.

**Question 12 :** Et toi est-ce que tu faisais de la maquette ou du modélisme étant enfant ?

**Réponse 12 :** Non... mon frère avait un train électrique, mais je n'avais pas le droit d'y toucher.

C'est peut-être pour ça haha !

**Question 13** : Et quand tu arrives au moment de la préparation d'un film, est-ce que tu sais déjà ce qui va être de la maquette et ne pas en être, ou est-ce que c'est par les discussions avec l'image et la déco que tu décides ça ?

**Réponse 13** : Au niveau de l'écriture, c'est là où ça fait sens que ça soit une maquette, parce que ça doit avoir l'air faux. Et qu'on est dans la représentation et pas dans le réel, et puis après ce qui est rajouté, quand il y a plus de maquette, c'est qu'il n'y avait pas assez d'argent. Voilà.

**Question 14** : Sylvie, quand je lui demandais le rapport entre l'échelle de la maquette et le degré de crédibilité, qui me disait qu'il y avait deux pôles opposés : d'une part des maquettistes professionnels qui vont faire une maquette énorme, très détaillée, pour qu'on croit que c'est totalement vrai (quand on veut faire des buildings dans de gros films de SF par exemple), et d'autre part des maquettes où on voit le scotch, on voit la colle... et elle citait par exemple Gondry, où on a plaisir à montrer que c'est totalement faux. Et elle expliquait que dans tes films, on se situait dans un entre-deux, où on voit que c'est pas totalement vrai, mais on fait en sorte qu'on y croit quand même. Elle parlait du trouble que ça crée. On retombe sans doute sur l'idée qu'on y croit parce que l'histoire est assez forte pour nous entraîner et qu'on projette totalement, on fait le lien. Au-delà de la maquette, il y a la volonté dans tes films de sentir que c'est fait à la main...

**Réponse 14** : Oui, mais il n'y a pas que la maquette qui joue, tu vois. Si la lumière est super bien faite sur une maquette où tu vois que c'est faux, ça a quand même l'air un peu vrai. On dirait quand même qu'il y a vraiment un soleil qui rentre par cette fenêtre-là et qui touche le rideau, et qui fait une petite ombre qui bouge sur le tapis. Le son aussi. Si ce que tu entends, c'est des oiseaux, alors que tu vois bien que ce n'est pas vraiment des arbres, mais tu entends vraiment de vrais oiseaux, c'est troublant aussi. Tu restes sur une double information.

C'est le contraire de Tarkovski, qui lui faisait... quand un vélo tombe par terre, ce n'est pas le bruit d'un vélo. Et du coup le vélo a l'air étrange, parce que le son ce n'est pas celui d'un vélo. Mais si ça a l'air faux, si c'est la maquette d'un vélo qui tombe, mais que tu mets le vrai bruit du vélo, alors du coup c'est aussi étrange tu vois. Parce qu'il y a quelque chose qui a l'air vrai et quelque chose qui a

l'air faux et qui sont ensemble.

**Question 15 :** Par rapport à *Cold Blood*, je m'étais posé beaucoup de questions sur la puissance esthétique respective du théâtre et du cinéma. Au début, quand je vois le dispositif, je me dis que comme on voit les choses en train de se faire, ça permet de comprendre comment on fabrique une image de cinéma avec des maquettes. Et en réalité, même en voyant les choses en train de se faire, en voyant toutes les ficelles, je ne comprenais quand même pas comment on obtient ce que je voyais à l'écran. J'ai l'impression que c'est lié à ce qui se passe, et ce qu'on fait au cinéma : avec l'association du cadre, de la lumière, du son, de la déco, on crée quelque chose qui est plus que la somme de tous les petits trucs techniques. Sylvie m'avait dit que dans *Cold Blood*, par rapport à *Kiss and Cry*, il y avait en effet l'envie de pousser plus loin l'idée d'une image qui a quelque chose d'un peu magique...

**Réponse 15 :** On voulait aller plus... le premier, *Kiss and Cry*, il était très frontal et très carton... et ici on voulait aller plus dans la perspective et dans le faux vrai, où on peut se dire : tiens on y croit pendant une seconde et on n'y croit pas pendant une seconde, on y croit pendant une seconde, on n'y croit pas pendant une seconde. Mais ça vient quelque part de la qualité de chacun qui est là. Enfin il y a six ou sept personnes autour tu vois. Il y en a un qui bouge lentement une lampe de poche, pour faire bouger le soleil, il y en a un qui lentement souffle et puis... il y a la musique, il y a la voix, et tout ça fait que ça participe au fait que c'est quelque chose que personne ne sait faire tout seul chez soi quoi. Il faut avoir un paquet de gens qui sont vachement bien et que chacun amène de la complexité, de la nuance, etc, de par ce qu'ils font quoi.

Ce que ça permet de faire aussi beaucoup plus facilement que dans le cinéma et donc je l'utilise beaucoup, beaucoup plus dans un cinéma éphémère et dans les maquettes que dans le vrai cinéma, c'est d'avoir des sources en déplacement. C'est que la lumière est tout le temps en train de bouger tu vois. Parce que là il ne faut pas une grue, il faut pas un 5K sur des rails... il y a un mec avec une lampe de poche qui la bouge très très très lentement, et donc le fait que tout le temps la lumière est en train d'évoluer, même dans un plan fixe, ça bouge tout le temps, voilà. Même dans un plan fixe la lumière bouge tout le temps. C'est beaucoup plus cher en vrai, enfin sur un plateau quoi. Je le fais parfois, mais dans le cinéma éphémère, dans les maquettes, c'est quelque chose qui est tellement gai à faire quoi !

**Question 16 :** Il y a ça, de la lumière en mouvement, dans *Le Tout Nouveau Testament*, sur le plan sur la fille de Dieu avec de la lumière qui tourne autour de son visage. C'était une trouvaille sur le moment, avec le chef op ?

**Réponse 16 :** Oui, oui, mais avant on a fait... Dans *Le Tout Nouveau Testament*, d'abord, on a fait tout le découpage dans une salle de gym, en 15 jours, avec des comédiens doublure. Pour voir un peu, plutôt que de le dessiner, ou d'en parler, on avait une caméra et un espace et on le faisait. Et puis il y avait quelques recherches sur les mouvements de lumière qu'on avait tous les deux envie de faire.

Et là dernièrement j'ai fait aussi un truc très chouette à faire au théâtre... en fait c'est plutôt l'adaptation d'une pièce de théâtre qui n'a pas eu lieu parce qu'il y avait le covid, et ils m'ont demandé en une semaine de faire une adaptation du spectacle à l'intérieur même du théâtre. Donc on a amené une bagnole, il y avait des rétroprojections, des lumières qui bougeaient, et c'est essentiellement en gros plan, et donc on a aussi essayé beaucoup de mouvements de sources. Dans le même plan, c'est l'après-midi, puis c'est le soir, puis c'est la nuit, puis c'est le matin, puis c'est le jour de nouveau. Tu vois, et c'est des choses que tu ne sais pas refaire dans la forêt quoi. C'est des choses que tu sais faire sur un plateau de théâtre, avec une rétroprojection. En étant très très serré et en ne voyant rien. Là aussi, c'est 1h30 de gros plans quasiment, où tu imagines tout ce que tu ne vois pas .

Ce qui est un peu ce qui se passe au théâtre. Au théâtre, tu vois bien qu'y a un arbre qui est peint sur le mur, mais tu es d'accord que c'est l'Arbre avec un grand "A" quelque part. Au cinéma, si tu filmes ça, c'est juste un arbre peint sur le mur. C'est pas l'Arbre avec un grand "A" : le symbole n'existe pas au cinéma. Tu es tout de suite ancré dans le réel. Au théâtre, tu peux, avec une échelle, monter d'échelle sociale. Mais au cinéma, tu as un mec qui porte une échelle tu vois.

Et donc là ce que j'avais cherché -ça s'appelle Bovary, c'est sur l'histoire de Madame Bovary, c'est au KVS [Théâtre Royal Flamand, N.D.L.R.], on peut le regarder en ligne. De temps en temps on voit qu'on est sur une scène de théâtre, mais en se rapprochant vraiment fort, et en faisant bouger les lumières, et en apportant du son, tout d'un coup on est ailleurs. Le gros plan permet... il y a tellement de hors-champ dans le gros plan que tu fais tout ré-imaginer, comme ce que le spectateur

fait au théâtre. Tout ce qu'il ne voit pas, il doit le construire. Et c'est lui qui fait le film. On est avec les comédiens, en très gros plan, parfois on ne voit qu'un œil, parfois on voit qu'une bouche, et donc c'est lui qui doit construire tout le monde réel qui est autour d'eux.

**Question 17 :** Tu dis qu'il y a des symboles au théâtre, mais pas au cinéma. Il y a souvent dans tes films une présence d'éléments comme le feu ou l'eau, sur lesquels je projette une valeur symbolique (la destruction, la mort, etc.). Ce sont des constructions purement théoriques ? Est-ce que faire brûler une maquette de maison, ça ce n'est pas une manière de ré-introduire du symbolique bien qu'on soit au cinéma ?

**Réponse 17 :** Ce n'est pas symbolique, mais c'est des rémanences. Si tu as vu un incendie quand tu étais petit dans lequel ta sœur est morte et qu'en plus tu es responsable de l'incendie, comme dans *Toto le héros*, alors le feu est coloré par la scène d'avant quoi. Il est coloré par les autres scènes où il y a du feu. Et ça, c'est le cerveau qui fait. Faire des rapprochements, tu vois... comme dans *Mr. Nobody*, à un moment donné le narrateur c'est quelqu'un qui est en train de se noyer. Partout où il y a de l'eau dans la chose qu'il est en train d'imaginer ou de rêver, ça résonne avec la situation dans laquelle il est. Donc c'est plus une espèce de rémanence, de choses qui déteignent les unes sur les autres que du symbolique, parce que pour moi, ni l'eau ni le feu ne symbolise rien. Sauf qu'on y meurt quoi, voilà.

**Question 18 :** Dans *Cold Blood* et plus généralement le travail de *Kiss and Cry*, qu'est-ce qui a décidé Michèle Anne De May et toi à partir sur les mains, sur filmer les mains en gros plan ?

**Réponse 18 :** Parce que je ne sais pas filmer la danse. J'avais déjà essayé, mais c'est très frustrant, parce que ça n'est jamais aussi bien qu'avec l'œil. En plan large je ne vois pas le visage, et en gros plan je ne vois pas le corps. Et la danse c'est quelque chose où les deux ont une importance. Et avec mes yeux je sais voir les deux à la fois, mais avec la caméra, quand je suis en plan large je perds le visage et quand je suis en gros plan je perds le corps. Alors que, si je ne vois que la main, c'est un gros plan et un plan large en même temps. La main, c'est tout un corps, mais c'est aussi qu'une partie du corps.

Mais c'est là qu'on a trouvé quelque chose, voilà... et en plus on s'est dit : comme ça on peut encore faire ça quand on a 85 ans !

**Question 19 :** Mais la danse c'est quelque chose qu'on peut continuer à faire longtemps ?

**Réponse 19 :** Ceux qui ont beaucoup dansé quand ils étaient jeunes, ils ont assez mal à partir de 40 ans. C'est un peu comme les grands sportifs tu vois. Ils ont un peu bien utilisé tout, faut faire gaffe quoi...

**Question 20 :** J'ai fait une association entre le fait de filmer en très gros plan des maquettes, et des mains, et le titre d'un livre de Daniel Mendelsohn : *Si beau, si fragile*. Et cette idée très simple que lorsqu'on confronte quelque chose de fragile à un environnement dur, il apparaît une forme particulière de beauté. J'utilise cette idée comme clé de lecture de *Cold Blood*, avec l'impression en sortant du spectacle que ce que je viens de voir était très fragile, et que c'est de là que vient sa beauté. Et c'est une sensation que je retrouve aussi dans ton travail au cinéma...

**Réponse 20 :** Dans la fragilité, oui, certainement pour *Cold Blood*, parce que c'est... si on se gourde ça s'arrête quoi !

**Question 21 :** Il y a eu des représentations où il y a eu de grosses erreurs et où ça s'est arrêté justement ?

**Réponse 21 :** Oui, oui, parfois ça s'arrête oui. Parfois on fait semblant que tout va bien alors que ce n'est pas du tout ça, et parfois techniquement il faut rallumer et puis... il y a un problème quoi ! C'est-à-dire qu'il n'y a pas d'image tu vois. Des trucs comme ça, ça peut... Et dans le cinéma, je crois que la fragilité c'est plus dans la manière de raconter, de faire un truc qui est tellement... qui peut être tellement inhabituel, ou pas comme on raconte d'habitude que tu te dis : tiens, ça peut très bien ne pas marcher. Ça peut vraiment très bien... ça peut vraiment n'intéresser personne. Et puis, quand ça intéresse quelqu'un, alors ça a cette fragilité, cette magie... un peu comme si quelqu'un avait trouvé la bouteille à la mer quoi, sur la plage. Là tu te dis : ah tiens, wahou !

Il faut beaucoup d'obstacles, ça peut très bien ne pas exister du tout, être perdu... et la fragilité, la beauté dans la fragilité dont tu parles c'est parce que tout d'un coup l'instant a de l'importance. L'instant que tu es en train de vivre il a de l'importance vu qu'à ce moment-là, contre toute probabilité, ça a marché quoi. Il y a eu le nuage, la pluie et le soleil en même temps qui font cette espèce de fragilité qui est le prisme des rayons de soleil à travers les gouttes de pluie, et tu te dis :

tiens, un arc-en-ciel c'est... c'est beau. Mais c'est beau parce que c'est fragile quoi. S'il y en avait tout le temps, ça serait moins beau...

**Question 22** : C'est ce que je me suis dit à propos des fleurs de papier dans le ciel à la fin du *Tout Nouveau Testament* : passé la première impression, je me suis dit que d'avoir ces fleurs tout le temps dans le ciel... Peut-être que les nuages c'est pas si mal finalement !

**Réponse 22** : Bah oui, je pense qu'au bout de six mois avec la broderie là, tu n'en peux plus !

**Question 23** : Par rapport à la question de l'échelle : qu'amène pour toi la taille de l'écran de cinéma ? Il y a quelque chose de monumental dans le fait que, lorsqu'on fait un gros plan, si je le vois au cinéma, le visage peut faire 10 mètres de haut. C'est quelque chose que tu as à l'esprit au moment de tourner un film ?

**Réponse 23** : Oui, en tout cas c'est une motivation. C'est une motivation dans le sens où évidemment que j'ai pas envie après de le regarder après sur mon téléphone ou sur mon iPad, ou sur un retour. Quand c'est grand... quand ça dépasse un peu la *fovea centralis*, enfin le point où tu vois le plus net dans ton œil quoi, quand ta vision périphérique commence à jouer et que les limites de l'écran sont un peu proches de ta vision périphérique, évidemment que le voyage de l'œil est complètement différent. Le voyage de l'œil est... tu fais un grand voyage de l'œil.

Et puis l'autre chose aussi c'est que quand c'est grand, on peut être nombreux à le regarder. Alors que si on est 50 à regarder une télé, bah on regarde... il y a plus de voyage de l'œil, tu vois, l'œil ne voyage plus. C'est une manière aussi de partager quelque chose, le grand écran. C'est le fait qu'il y a d'autres gens à côté de toi qui vivent quelque chose d'autre mais qui voient la même chose.

Et donc c'est un peu ces deux choses-là : le fait que c'est dans une salle avec d'autres gens, et que quand les gens sortiront, ils auront tous vécu ensemble, même s'ils ne se connaissent pas, ils auront tous vécu quelque chose ensemble même s'ils ne se sont pas dit bonjour et qu'ils se connaissent pas. Mais tu sais que... C'est comme si tu es dans un Airbus qui fait un accident, bah on a tous vécu le même truc, même si tu ne connais personne. Et puis le voyage de l'œil qui est très très différent quand c'est grand que quand c'est petit. C'est une question d'amplitude quoi.

**Question 24** : Sur un aspect plus personnel : dans les projets que j'ai pu faire, j'avais une vraie envie

et un vrai plaisir à travailler avec des personnes avec qui j'ai des liens forts d'amitié. Est-ce que c'est un rêve d'étudiant de faire des tournages avec des gens que tu aimes ? J'ai la conviction non seulement que c'est important pour moi, mais aussi que ça se sent dans le résultat final. Il y a des films, dont les tiens, dans lesquels j'ai l'impression de sentir qu'il y a à la fois une ambition cinématographique, et l'envie de le faire avec des gens qu'on aime...

**Réponse 24 :** C'est une question en fait très générale, sur la motivation : c'est sûr que c'est l'essentiel. Une des choses qu'on se dit avec mon équipe à la fin d'une journée, le meilleur compliment qu'on se fait c'est : "même si on n'avait pas mis de pellicule dans la caméra, c'est une bonne journée !". Tu vois. Même si on n'avait pas filmé, putain qu'est-ce que c'était bien, qu'est-ce qu'on était bien ensemble, quoi. Un peu comme : "qu'est-ce qu'on a bien dansé ensemble !". Voilà.

Et après le film c'est un bouteille à la mer, quelqu'un va le trouver ou ne pas le trouver, moi en tout cas je n'ai aucun contrôle là-dessus, sur ce que le film va devenir. Ce que je sais, c'est : est-ce que c'était chouette à faire ? Si c'était chouette à faire, ça vaut le coup de le faire. Si c'est emmerdant à faire, vraiment faut pas le faire. Et pour souffrir, il y a des tas d'autres métiers plus chouettes alors. C'est une chance de pouvoir le faire, mais... à l'INSAS une des seules choses que j'ai apprises, c'est d'un type qui s'appelait Edmond Bernard, qui faisait du cinéma expérimental, qui le disait. Il disait : "dans la vie, c'est jojo ou c'est pas jojo. Si c'est jojo vous le faites, si c'est pas jojo vous le faites pas !" Et ça m'a pris vraiment des années et des années à... quelque part ingurgiter cette chose. Parce que ce n'est pas évident tu vois. Il y a des trucs que tu fais qui ne sont pas jojo parce qu'après ça peut devenir jojo... Mais si tu pars du principe que là c'est maintenant que ça doit être chouette, et qu'il vaut mieux s'entourer de gens avec qui c'est...

Tu vois si tu dois traverser le désert autant être avec des gens que tu aimes bien, quoi. Effectivement, ça ne va pas toujours être marrant, tu as toujours des emmerdements quand tu fais un film. Et la seule raison pour laquelle les réalisateurs continuent à faire des films, c'est parce qu'ils sont obsessionnellement motivés, et qu'ils sont un peu cons. Si tu es peu con, ça aide. Si tu ne te rends pas compte des emmerdements que tu vas avoir, ça aide. Mais autant être entouré d'amis, parce que alors l'expérience a au moins autant d'importance que le résultat. Vu que c'est la seule vie qu'on a quoi. Après, tout ça sera comme du film-flamme, tout ça sera voué à l'oubli. Sur une échelle de 5 ou

6 générations hein. Personne ne se souviendra de rien, donc autant que ça soit chouette maintenant !

## II. Retranscription de l'entretien avec Sylvie Olivé

Entretien réalisé le 17 mai 2021.

**Question 1** : Est-ce que vous pouvez vous présenter, ainsi que votre travail, et expliquer comment vous en êtes arrivé à travailler au cinéma et dans la scénographie de théâtre ?

**Réponse 1** : Aha. Comment je suis arrivée dans ce métier ? En fait, moi j'ai toujours été fascinée par les coulisses. C'est à dire fascinée par la magie qui peut s'opérer sur une scène, et moi j'étais toujours à me dire : mais qui tire les ficelles, qu'est-ce qu'il y a derrière le rideau ? C'était une espèce d'intrigue, une fascination. On est fasciné par le magicien, mais en même temps il y a un truc, il n'y a pas un truc, qu'est-ce que c'est que ce truc ? Donc j'ai toujours été intéressée par le côté coulisse. Moi aussi je viens d'un milieu où personne n'est dans le théâtre ni dans le cinéma ni dans les arts, donc il n'y avait aucune entrée. J'ai passé mon bac, et après j'ai été un petit peu dans les beaux-arts, j'ai fait des études là-dedans.

Et puis sortie de là j'ai rencontré un scénographe. Je suis partie avec mon petit carton à dessin sous le bras et je suis allé voir un scénographe qui faisait des décors d'opéra et de théâtre. Moi ça m'intriguait beaucoup la scène. Je suis plus entrée par la scène que par le cinéma. Donc j'ai commencé avec ce scénographe qui est toujours mon ami et qui m'a donné ma chance. Et j'ai donc pu commencer à faire des maquettes avec lui et j'ai pu comprendre la méthodologie de qu'est-ce que c'est qu'être un scénographe, qu'est ce que c'est que de présenter un travail, de le maquetter. Donc l'entrée dans le spectacle vivant s'est fait par la maquette. On fait un modèle réduit pour présenter son opéra au metteur en scène et aux diverses personnes avec qui on doit communiquer. Donc ça commence déjà par de la miniature. Très amusant, ok.

Ensuite, j'ai fait plein de choses, des courts-métrages, des pubs, des machins... j'ai essayé de comprendre comment ça se passait sur un plateau... Donc je ne suis pas du tout rentrée par une école. Une fois que j'avais fait mon travail de beaux-arts et que j'ai appris à dessiner, parce qu'il faut quand même des bases, j'ai appris à m'exprimer avec ce médium-là, je suis allée directement sur le tas, me former comprendre comment fonctionne un plateau et me rendre indispensable. Comprendre comment ça fonctionne. Et cette entrée-là elle est quand même intéressante parce que

c'est vraiment sur le tas que beaucoup de choses... c'est des métiers très pratiques. Donc j'ai beaucoup beaucoup fait de courts-métrages, et puis à un moment donné de fil en aiguille en effet je me suis rendue indispensable et j'ai compris comment ça fonctionnait un plateau et comment il fallait séduire les bonnes personnes aux bons moments aussi et comprendre que dans ce métier on vous rappelle certainement parce que vous avez du talent, mais pas que. Aussi parce que vous savez travailler en équipe, et que vous savez vous comporter dans une équipe. Un film comme une pièce de théâtre ou d'opéra, c'est un grand bateau et on va prendre le bateau et on va aller normalement au port de l'autre côté là-bas qui est le jour de la première ou le moment de la sortie du film et il va falloir qu'on fasse la traversée tous ensemble donc il faut savoir se comporter aussi en équipage avec tout un tas de gens. Donc il faut avoir du caractère parce qu'il faut résister à un tas de pression, de gens, de choses, de machins, il faut défendre aussi son point de vue, mais il faut aussi être suffisamment souple pour pouvoir vraiment supporter les autres caractères et bien comprendre sa place, bien comprendre comment ce bateau va naviguer. C'est très hiérarchisé, il faut bien capter ou est sa place et bien comprendre comment tout ça fonctionne. Donc il y a eu comme ça un temps d'observation on va dire.

Et puis voilà, de fil en aiguille j'ai fait un court-métrage, deux courts-métrages, puis on m'a proposé un long métrage qui a marché. Donc j'en ai fait plusieurs, voilà. Et puis de fil en aiguille, j'ai rencontré sur mon chemin plusieurs metteurs en scène, et la rencontre avec Jaco a été quand même assez décisive parce que j'ai rencontré là un metteur en scène qui avait toute la fantaisie que je recherchais. Parce que je finissais par m'ennuyer au cinéma où en tant que décoratrice ce qu'on me demandait de faire n'était pas tellement dans le monde de l'imagination, mais c'était beaucoup plus un monde naturaliste et réaliste, donc il s'agissait de reconstruire plein de choses, et travailler dans des hangars, dans des maisons vides et faire croire que tout ça existe depuis des années, que des gens vivent là, donc il y avait tout un travail d'ambiançage à faire. Mais c'était quand même une forme de réalité qu'il fallait reproduire. Même un film d'époque c'est très marrant à faire mais bon, une fois qu'on est bien documenté sur l'époque, on ne peut pas trop se planter j'ai envie de dire. Le travail de Jaco c'est complètement différent. C'est un monde entre le réel et le pas tout à fait réel, donc là on commence déjà à être un peu dans une théâtralisation qui commence à devenir intéressante pour moi.

Après ce film avec Jaco j'ai rencontré sa femme, Michèle Anne de May, qui est chorégraphe et avec qui j'ai renoué avec le spectacle vivant, donc là je me suis remise à travailler pour le spectacle vivant et retrouver la scène et avec elle on a fait pas mal de travail sur son travail de chorégraphie, puis on s'est retrouvées ensuite Jaco, Michèle Anne, moi et d'autres compères pour faire ces spectacles, dont vous avez vu le deuxième, qui est *Cold Blood*, mais le premier spectacle c'est *Kiss and Cry*. *Kiss and Cry* c'est une aventure extraordinaire, qui part donc d'une pièce que Michèle Anne de May chorégraphe avait faite pour des mains qui jouaient sur une table, et voilà comme c'était trop petit dans une salle de spectacle de voir ce qui se passe sur une table, ils ont décidé de la filmer en direct, c'était le dispositif. C'est Jaco qui filmait sa femme sur scène. Et un directeur de salle a vu cette petite pièce, et il a trouvé ça extraordinaire, et il leur a dit voilà : s'il vous plaît, faites-moi un spectacle, je vous produis. Donc ils ont appelé leurs copains, et puis on s'est enfermés comme ça pendant un bon moment, à base d'improvisation, et puis on a créé cette espèce de truc qui est entre l'univers de Michèle Anne chorégraphe et l'univers de Jaco. Et Jaco... finalement on a monté un dispositif qui est un plan séquence en direct sur scène. Donc tout ce que vous voyez sur *Cold Blood* et avant sur *Kiss and Cry*, c'est une heure et quart d'un plan séquence en direct sur scène. Voilà, donc ça c'est un petit peu l'entrée pour arriver jusqu'au travail avec Jaco et Michèle !

**Question 2** : J'ai l'impression qu'il y a dans le travail de Jaco Van Dormael à la fois une quête de sens, mais qu'il y a également une attention à ce qu'on sente que c'est "fait à la main". On sent que le but c'est qu'on sente la texture des choses, et qu'il n'y a pas d'obsession à ce qu'on ne voit pas les coutures. Vous disiez, à propos de *Kiss and Cry*, qu'il s'agissait de "bricolage poétique" : à quel point cette idée du "cousu main" et du "bricolage poétique" est quelque chose que vous avez trouvé dans votre parcours en tant que cheffe décoratrice ? Chez Jaco Van Dormael, est-ce que c'est une évidence cette idée que tout ne doit pas être parfait, mais plutôt bricolé ?

**Réponse 2** : Ça me parle beaucoup parce que donc on s'est rencontrés d'abord sur *Mr. Nobody*, moi je ne le connaissais pas, je l'ai rencontré à ce moment-là Jaco, et il y avait toujours cette idée de : c'est vrai mais c'est un peu faux. Le côté "c'est vrai, mais c'est un peu faux" puisque *Mr. Nobody* il a plein de vies, c'est un film assez compliqué, voilà. Il y a des endroits où on voulait que ça sente le "mais on est où ?". Voilà. Et on ne voulait pas non plus que ça ne soient que des effets spéciaux numériques. Donc on avait tout un travail, j'ai travaillé beaucoup en collaboration avec Louis

Morin qui faisait les effets spéciaux numériques, qui est un mec assez pointu dans son genre, voilà, mais c'était vraiment un travail entre nous deux de : "je m'arrête où, tu prends le relai à quel moment ?". Donc oui, la question de l'identité du trucage, c'est vraiment quelque chose d'important; et en effet on voulait que ça sente le "fait main". Mais il y en a plein qui font ça : évidemment Gondry est un grand exemple, mais Gondry on sent aussi qu'il aime qu'on voie le scotch, qu'il aime qu'on voie quand le papier est mal découpé. C'est-à-dire qu'on sent qu'il aime qu'on voie que c'est du carton... mais c'est quand même assez fort.

Nous on est là-dedans, mais c'est des fois un peu troublant. Et ce truc là a été d'autant plus développé quand on a fait *Kiss and Cry*, où il y a des fois où on joue... plus dans *Kiss and Cry* que *Cold Blood* d'ailleurs, *Cold Blood* c'est déjà plus sophistiqué... Sur *Kiss and Cry* on se disait vraiment : on voudrait que les gens sortent de ce spectacle en se disant "ah, mais je pourrais le faire moi-même dans ma cuisine". Donc on utilisait des objets, par exemple la maison de Playmobil, les Lègos... donc les gens connaissent ces jouets, ils disent "ah bah oui moi j'ai le même dans la chambre de mes gosses". Mais en même temps on trouvait un moyen de faire par exemple un ciel, un lever de soleil juste avec des plaques de plexi et des boules de ouate pour faire les nuages, bah quand on mettait une petite lampe de poche derrière ça, on avait quand même une image super léchée. C'est-à-dire que l'image qu'on voit dans le spectacle, c'est de la maquette, mais Jaco il aime la lumière, il aime la belle photographie... c'est un cinéaste, il aime les plans, il aime... donc on retrouve cette qualité-là.

Donc en effet, c'est très voulu et très maîtrisé cette histoire de "ça doit être vu". À chaque fois on se pose toujours la question : "ah non, ça ce n'est pas notre univers" ou "ah non, ça c'est trop sophistiqué"... à un moment donné j'en suis arrivée moi-même à construire des petits meubles, des petites chaises, en essayant de trouver le bon design... et en fait on se disait non non non ça fait truc d'artiste, ce n'est pas ça. Ce n'est pas ça le propos. On préfère prendre des jouets, et la poésie va être ailleurs; dans cette espèce de mélange. Donc oui, on passe notre temps à ajuster le curseur.

**Question 3 :** Dans le recours à la maquette dans *Mr. Nobody* et dans *Le Tout Nouveau Testament*, il semble y avoir deux grandes idées qui se dégagent : d'une part, la maquette raconte des choses liées à l'enfance (comme dans le *Tout Nouveau Testament* où on voit un petit enfant escalader une maquette de montagne qui se trouve dans sa chambre). À l'inverse, dans la maquette qu'utilise le

personnage de Dieu, la maquette raconte des choses liées à l'idée de l'architecte, du metteur en scène, de celui qui contrôle et qui maîtrise. À quel point ce genre de questions très générales liées au sens qu'ont les maquettes était quelque chose dont vous discutiez en amont avec Jaco Van Dormael, ou bien c'était quelque chose qui se dégageait de soi-même à travers le travail concret sur les maquettes ?

**Réponse 3 :** Le sens, il est dans la discussion avec Jaco, dans la discussion autour de "qu'est-ce qui se passe là à un moment du scénario ?". C'est-à-dire qu'en effet vous donnez un très bon exemple: le petit garçon qui dit qu'il est un aventurier dans sa chambre, nous ce qui nous faisait marrer c'était : comment on allait illustrer ça ? Il fallait quand même que ça ait encore l'air d'être fait par un enfant, et du coup oui on avait trouvé un papier peint avec des nuages qui faisait de beaux ciels, et puis on avait mis une couverture et planté trois petits sapins, et puis justement avec une façon d'éclairer, il fallait qu'on croie presque que c'est un vrai paysage, là du coup il y a de vrais effets spéciaux numériques parce que le petit gamin on l'a fait courir en studio sur une planche avec la bonne pente et après on l'a réincrusted dans notre petit décor. Mais il y a un moment donné où on a un doute. Au début on ne sait pas bien si ce gamin il est train de courir sur... mais qu'est-ce que c'est que cette montagne... et puis on recule et en effet on est dans sa chambre et c'est une pauvre couverture. Voilà. Mais ça, la pauvreté des matériaux et l'économie de moyens, elle est vraiment en rapport avec ce qui se passe à ce moment-là : en effet c'est un gosse qui rêve. Donc il ne peut pas avoir des moyens sophistiqués. Donc ça, c'est très important que nous artistiquement on retraduise cette sensation de montagne.

Donc oui bien sûr je m'attache à trouver des solutions avec Jaco qui soient en adéquation avec ce qu'il a écrit. Et Jaco va pas forcément me dire : c'est comme ça, comme ça, comme ça qu'il faut le faire. Par ses mots il me donne des pistes, il me dit : "oh là là, il faut vraiment que ça soit... voilà il aurait peut-être juste pu mettre un drap..." Comme on se souvenait comme on l'avait fait, c'est-à-dire que quand on se parle comme ça, on se dit "ah oui, mais moi quand j'étais petit, tiens je faisais une cabane et je mettais un truc... bah voilà, oui, c'est ça, c'est la bonne piste" tu vois... Et puis après, on essaye d'élaborer ça pour que ça ait l'air un peu plus savant. Mais pas tant que ça !

Et en effet la maquette que Dieu manipule, qui est une grande ville, là c'est en effet une maquette

qui est très grande, qui doit faire 3m sur je ne sais plus combien, et là il faut qu'elle ait l'air aussi assez sophistiquée. À un moment donné on se dit "c'est quoi ce truc, c'est une vraie ville ?" Et en même temps... pas tout à fait. Donc je travaille toujours avec des modèles réduits soit que je trouve, soit qu'on fabrique. Il y avait tout un tas de trucs là dessus, mais il faut que l'ensemble ait l'air sophistiqué, mais à un point où... sinon on ferait des effets spéciaux numériques. On ferait des villes tout en 3D. Et en fait nous on utilise jamais ça. On peut travailler de la 3D, mais ça va être de l'incrustation. Si tu as vu la publicité qu'on a faite pour Delvaux : là on incruste dans nos petits univers des personnages qui viennent marcher. C'est un peu ça qu'on fait en effets numériques, sinon en général on reste dans ce qu'on appelle du "bio". C'est comme ça qu'on se le dit entre nous : ça, c'est bio ou ce n'est pas bio ? Ok, ça c'est bio, je prends, et si ce n'est pas bio je passe à mon voisin des effets spéciaux numériques.

**Question 4 :** Il y a un aspect économique : pour mon film de fin d'études, il fallait que je fasse brûler une maison que je ne pouvais pas réellement faire brûler. Donc avec la cheffe opératrice et la cheffe déco on s'est dit -sans trop savoir si ça allait marcher - qu'on allait partir sur l'idée de faire une maquette qu'on fera brûler. Je trouve intéressant qu'on sente une étrangeté amenée par la maquette, un trouble sur la "réalité" de ce qu'on voit. Est-ce que par rapport à cette idée, il y a des choix d'échelle de maquette qui s'imposent, des discussions à avoir entre la cheffe décoratrice et la cheffe opératrice pour prévoir comment ça va rendre ? Plus généralement, est-ce qu'il y a une méthode pour passer de l'idée à la réalisation technique de la maquette ?

**Réponse 4 :** Alors la maquette, il y a plein d'univers de maquette. Ça peut être comme on disait la couverture avec le gamin : c'est très schématique. Ça peut être : je pars de modèles réduits qui existent, c'est-à-dire que je vais acheter sur eBay, sur machin truc dans les brocantes, tout ce que tu veux, tu sais tout l'univers des trains électriques... Il y a énormément d'univers autour du train électrique. Ils ont quand même reproduit des villes entières, il y a des tas de maisons, toutes sortes de maisons. C'est beaucoup des Allemands qui ont fait ce genre de trucs, donc il y a pas mal de trucs belges, germaniques d'architecture. Mais enfin on trouve de tout, j'ai même trouvé des cités ouvrières, j'ai trouvé vraiment de tout dans cet univers là. Mais cet univers-là, il y a une patte, parce que c'est quand même hyper réaliste. Si tu filmes de très près tu vois bien que les petites fleurs et les balcons c'est en plastoc, mais un peu de loin, avec un petit peu de lumière et de fumée, un petit

ventilo, un truc, on s'en sort pas mal.

Et puis après, il y a le cas que tu décris, ou même d'autres cas : on tourne un film et il y a un immeuble qui prend feu ou qui explose. Évidemment on fait exploser une maquette, on ne fait pas exploser le vrai immeuble. Donc là c'est encore un autre truc : ce sont des maquetistes à qui on demande de reproduire la réalité et ils vont faire ça à une échelle où ils peuvent quand même avoir du détail. Donc ils vont partir sur une maquette au 1/10e ou au 1/5e, donc ça va être des maquettes très très imposantes. Mais là ça va être un travail de matière... c'est des sculpteurs tu vois, des sculpteurs, des maquetistes qui reproduisent les matières, les patines... là tu as vraiment un modèle réduit qui ressemble complètement à la réalité : ça, c'est dans le cas où on ne veut pas sentir la maquette.

Voilà. Donc les échelles, les échelles de valeur esthétique, elles sont données par ce que tu veux rendre. Plus tu es petit, plus tu vas être... Encore une fois, je trouve que les maquettes de train, c'est des échelles très petites mais je les trouve super bien. C'est de super bonnes bases. Et nous on a fait plein de choses avec ça. Par exemple, la maquette de la ville dans *Le Tout Nouveau Testament*, c'est pratiquement qu'un mélange de maquettes de train. Et des fois elles ne sont même pas à la même échelle. J'en ai acheté à droite à gauche et puis après j'ai fini les immeubles dans le fond avec des boîtes de carton. Il y a également des éléments d'ordinateur qui faisaient la fin des tours ou qui donnaient un aspect un peu moderne contemporain... c'était intéressant aussi.

C'est un truc, je crois que quand on travaille avec la déco, il faut faire des essais, il faut faire des petits morceaux et puis voir un peu si c'est ça dont on a envie. Et puis après, à un moment donné il faut se lancer. Il faut se lancer, et c'est aussi... une fois que tu as l'objet tu vas l'éclairer plus ou moins comme ci ou comme ça, et voilà.

**Question 5 :** Dans l'interrogation liée à la représentation de la maison qui brûle, une des raisons de choisir la maquette a également été le fait que de toutes les options possibles, c'était la plus amusante. Il y a beaucoup de moments où je me lance plutôt dans ce que je trouve amusant à faire plutôt que...

**Réponse 5 :** C'est très important ! C'est très important, c'est un très bon guide ! Parce que ça veut

dire autre chose derrière, ce n'est pas juste que c'est amusant, c'est qu'il y a une esthétique et une poésie qui va derrière. Bien sûr, c'est très important.

**Question 6 :** On est donc partis sur une maquette au 1/25e, et la question qui se pose, c'est de savoir comment la faire brûler. On pense à faire quelque chose de simple, avec du papier journal et du coton à l'intérieur de la maquette.

**Réponse 6 :** Sur *Kiss and Cry*, on avait eu ce problème aussi, et on l'avait résolu de façon extrêmement simple, parce que c'était la poésie du truc. On raconte une histoire un peu brindezingue, et dans *Kiss and Cry* ça n'est pas comme dans *Cold Blood*, la question de comment on peut mourir, mais plutôt... ça commence au début, mais on ne sait pas que c'est le début. C'est un peu un travail sur le souvenir. Mais avec Jaco c'est toujours la vie, la mort, d'où on vient, où on va, par où on passe. Et à un moment donné il y a un mec qui brûle sa maison. Alors nous on a fait un truc très simple, on a pris une feuille de papier A4 et puis on fabriquait une petite maison en papier et tu avais la main qui arrivait et qui foutait le feu à la maison en papier, et juste ça, dans une petite maquette réaliste, ça racontait ce qu'on devait raconter, et ça gardait tout le charme. Si j'avais commencé à mettre ma petite jolie maison... on aurait raconté complètement autre chose.

Alors ça allait avec notre récit, je ne dis pas que c'est ce qu'il faut que tu fasses. Mais des fois la maquette, il ne faut pas en avoir peur. C'est comme une marionnette, à un moment donné elle est aussi plus forte que nous, elle a sa force et elle raconte quelque chose, voilà.

**Question 7 :** Sur la question de l'importance du détail dans *Mr. Nobody*, Rhys Ifans avait parlé dans une interview du niveau de détail assez incroyable des décors. Dans une interview pour la sortie du film *Populaire*, vous parliez de l'exigence de la caméra de cinéma pour le décor. Une de mes pistes consiste à dire que c'est parce qu'on veut que les films qu'on fait soient projetés sur des écrans de cinéma qu'on sait qu'il y a un niveau d'exigence dans les détails. Est-ce que le niveau de précision des détails dans le décor est lié à l'échelle de l'image finale, et comment savoir jusqu'où aller dans le détail ? Jusqu'à quelle échelle de détail on va quand on fait un décor pour le cinéma ?

**Réponse 7 :** Bah c'est la question, haha ! C'est la très bonne question ! Parce qu'évidemment derrière ça il y a une question économique. Plus je vais donner du détail partout, plus ça va être très

cher. Donc il y a des couches à savoir. Ça dépend avec quel metteur en scène on travaille, ça dépend avec quel chef opérateur on travaille... Si le metteur en scène est suffisamment précis et qu'il sait que son plan va aller de là à là, ok. Je vais pouvoir savoir dans quoi je travaille. Si c'est quelqu'un qui a besoin d'improviser, qui veut laisser son travail avec des acteurs très libre, il va aller là, mais il va peut-être aller là bas... bon là je sais qu'il va falloir faire 360°. 360° bourré de détails, ça va être compliqué. il va falloir faire des choix. Donc la première chose, c'est avec qui on travaille. Après, *Populaire* c'était un film d'époque, une reconstitution. Les reconstitutions il faut faire attention parce que les gens ont l'œil aiguisé. Alors en plus les reconstitutions des années 1950, les gens connaissent et il y a beaucoup de gens qui ont vécu ces années là encore aujourd'hui, donc ils ont l'œil bien aiguisé. Mais même les reconstitutions encore plus anciennes, je veux dire moi je vois quand c'est trop cheap. Quand on est là, que ça sent la grosse bidouille... ça ne se supporte pas bien, il y a des films qui ne supportent pas bien l'à-peu-près. Donc là moi je mets vraiment la barre très haut au niveau du détail, parce que c'est ça qui va faire le plaisir du spectateur. Si je vais voir un film historique, c'est aussi pour voir des décors qui n'existent plus, des costumes qui n'existent plus... j'ai envie de voir cet univers, donc mon plaisir de spectateur c'est aussi ça. Surtout là, *Populaire*, c'était quelqu'un qui avait envie de raconter ces années-là, c'était pas quelqu'un qui faisait, je sais pas... un film naturaliste des années 50. Il voulait raconter quelque chose.

Donc je répondrais à ta question en disant que ça c'est vraiment en préparation que ça se décide. Et au cinéma, évidemment, la caméra c'est un œil énorme et quand il va s'approcher des choses... pour moi oui, les détails, ça va jusqu'au... voilà une scène de bouffe : c'est quoi la forme du verre, c'est quoi la forme de la fourchette, tout ! Tout est important, tout est important. Tout raconte quelque chose, il n'y a pas d'objet qui n'est rien. Ça c'est aussi quelque chose que j'ai appris dans mon métier : quand je vais accompagner des accessoiristes, des ensembliers chercher des objets, on est tout le temps en train de se dire : "cette lampe, elle raconte quoi ?". Ce n'est pas "est-ce que je la trouve jolie ou pas ?". Moi je n'ai aucun a priori sur les objets, moi j'ai mes goûts, chez moi je fais certaines choses, mais quand je fais un décor je m'en fous, je n'ai pas d'a priori sur cette lampe-là plutôt que celle-là. À chaque fois c'est : "qu'est ce que ça me raconte ? Ça te raconte quoi ? Ça te raconte le personnage ? Ah quand j'étais étudiante j'avais ça..." Chaque objet raconte une histoire sociale... les objets ne sont pas neutres. Donc la notion de détail est rudement importante. Mais elle peut aller

vite en termes de budget !

**Question 8 :** Je rebondis sur la distinction entre la décoration au plan, ou au contraire la décoration à 360°. C'est un sujet d'échange important avec la cheffe décoratrice du projet, avec un attachement à ce que tout le décor (ou du moins le plus possible) soit "jouant". Est-ce que c'est quelque chose qui est possible dans des tournages de longs-métrages ? Dans le travail de Jaco Van Dormael, il y a cette impression qu'on peut aller partout dans le décor, toucher à tout, est-ce que c'est le cas ?

**Réponse 8 :** Ça, ça a été quelque chose d'extrêmement important dans mon métier. J'ai appris à dessiner, et caetera... et puis à un moment je me suis demandé : c'est quoi des acteurs ? Comment ça vit des acteurs ? Je n'arrête pas de faire des espaces dans lesquels des acteurs vivent, mais moi je ne sais pas ce que c'est un acteur. Je les vois le vendredi soir en prenant un pot à la fin de la semaine, mais à part ça, je ne suis en général pas là sur le plateau, parce que je suis ailleurs, donc je travaille pour eux, mais je ne sais pas comment ils vivent. Donc je suis allé prendre des cours de théâtre, pendant un bon moment, et je me suis mise, moi, dans la situation de me dire "ok, qu'est-ce que c'est que ce truc ?". D'apprendre un texte, etc., qu'est-ce que c'est que d'être un acteur ? Très modestement, mais je l'ai fait de façon suffisamment sérieuse pour m'engager moi-même dans cette histoire-là. Et je me suis rendue compte que on est traversés par un tas de choses, et il y a plein d'acteurs qui sont insécures, et même les grands acteurs, il y a plein de moments où ils sont insécures; et quand ils arrivent sur un plateau, la première chose qu'ils font : ils se raccrochent aux objets. Ils touchent les objets. Voilà, tu mets un acteur, une table, il y a un verre... tout de suite il va prendre le verre. Il va prendre une clope, il va prendre un machin, il va faire un truc tu vois. Donc ça... et puis aussi : donner quelque chose à faire aux acteurs pour un metteur en scène c'est extrêmement important. Parce qu' un acteur qui est là et qui dit son texte et qui ne sait pas quoi faire de ses bras, de ses mains, de son corps... donc toutes ces choses-là sont devenues super importantes, je me suis dit : c'est super important l'univers, le décor dans lequel ils sont.

Donc là je me suis dit : attention ! Il ne faut jamais mettre dans un décor (à moins que vraiment il n'y ait vraiment pas d'argent)... mais si on travaille dans une cuisine, moi je fais en sorte que dans les placards, dans les tiroirs, il y ait des trucs. Parce que ça va leur arriver, à un moment donné, d'avoir envie d'ouvrir le tiroir, même si on en a pas parlé avec le metteur en scène. Si on lui prend des trucs :

“ah non, le tiroir c’est un faux tiroir parce que je n’ai pas de fric et que je n’ai pas pu aller chez Ikea et c’est une planche”... ça ne marche pas. Ça marche si vraiment je me suis entendu avec le metteur en scène qui me dit “nan j’ai vraiment pas une thune, mets des affaires dans ces deux placards et jamais ils iront dans les autres placards”. Moi je n’y crois pas à ça. Je n’y crois pas.

Et puis plein de choses : on loue beaucoup de choses au cinéma. Quand on va louer, quand un ensemblier arrive et dit : “j’ai loué ça, c’est super, mais alors attention il ne faut pas s’asseoir sur l’accoudoir, il ne faut pas faire ceci, il ne faut pas faire cela parce que c’est très cher, on a laissé un chèque de caution...”. Je ne peux pas arriver sur un plateau et dire à l’acteur : “fais attention, assieds-toi du bout des fesses sur le truc”. Non. L’acteur, il joue un personnage qui joue un personnage. Il n’est pas en train de penser... Donc il ne faut pas qu’il pense à tout ça. Il faut qu’il soit chez lui, chez elle, ou dans le lieu, dans son lieu de travail ou dans n’importe quel lieu qui est écrit dans le scénario. Mais je me suis rendue compte justement de ça, et moi j’essaye au maximum de faire du détail, d’en donner le plus possible à mon metteur en scène, donc je bataille avec la production pour essayer d’avoir un budget qui va me laisser le plus de place possible pour lui en donner le plus possible. Et voilà, c’est un peu comme ça que j’essaye de travailler. Mais oui, c’est très important de laisser de la liberté à un metteur en scène, et qu’à un moment donné il puisse se retourner.

Après, quand on est dans du décor construit, quand on construit en studio, là ça commence à devenir cher, parce que le mec prend la porte et passe un couloir, tu vois, les 15m de couloir, ça commence à... donc là tu essayes quand même de savoir à peu près d’où à où tu laisses la liberté. Alors c’est une négociation, mais c’est très rare que je ne fasse que deux murs.

Avec Jaco on le fait ça, parfois, on le fait : dans *Mr. Nobody*, il y a en effet les appartements qui sont 360° dans tous les sens, et puis après il y a plein de vignettes, ce que j’appelle des vignettes. Il y a plein de moments où on voit des personnages en plan fixe et alors là on est sur des décors qui sont juste un “U”, juste un angle. Voilà, on sait, on sait exactement, le plan est écrit comme ça. Mais tout ce qui va avoir vraiment de la comédie, vraiment du dialogue, non, là en général je lui laisse la possibilité de tourner dans tous les sens et d’inventer tous les plans qu’il veut.

**Question 9 :** *Mr. Nobody* a été tourné quasi-exclusivement en studio, mais avec des décors qui se

révèlent comme du studio, et d'autres au contraire où je ne pensais pas que c'était fait en studio. Qu'est-ce qui a été tourné en décor naturel ?

**Réponse 9 :** Ouais, les intérieurs sont essentiellement du studio. Ce qui a été tourné en décor naturel c'est la maison avec Elise, mais juste le rez-de-chaussée, c'est-à-dire la maison où ils font la fête avec les enfants. Il y a l'anniversaire avec les enfants à un moment donné, et puis elle descend de sa chambre, et sa chambre est en studio, et cet appartement, cet environnement là où ils prennent leur petit-déjeuner, où il vit avec ses enfants, ça c'est en décor naturel, c'est la seule maison qui est en décor naturel. Les extérieurs bien sûr sont en décor naturel... tous les intérieurs sinon sont en studio : l'appartement de l'enfance, la maison du père, la maison de la mère, l'appartement de la mère en Angleterre. Qu'est-ce qu'il y a d'autre ? Il y a aussi la maison avec la piscine, quand il vit avec Jeanne, la maison avec la piscine ça c'est un décor naturel.

**Question 10 :** Un des plans pour lequel j'ai eu un doute sur si c'était ou non un plan maquette est ce plan zénithal où on voit toute un quartier pavillonnaire puis la caméra descend et on finit dans la rue. Et j'ai la sensation qu'avant d'arriver dans la rue c'est une maquette, et qu'une fois que la caméra est au niveau de la rue ça devient une image prise de vue réelle. En même temps, cet effet maquette peut être triché à partir de vraies images, donc qu'en est-il ?

**Réponse 10 :** Voilà, voilà ça c'est vraiment un travail avec Louis Morin justement. Il y a plein de moments où on part de très très haut, comme quand on suit une goutte d'eau aussi, qui... il y a plein de trucs comme ça, et ça, c'est Louis qui a repris, en 3D il a refait "façon maquette" un peu.

**Question 11 :** Donc ce plan au-dessus de la ville c'est un vrai plan, ce n'est pas une maquette ?

**Réponse 11 :** La ville de Boitsfort en Belgique, oui. Oui oui oui c'est-à-dire qu'on est partis avec une grue très très haut, pour avoir le haut de ce village. Enfin c'est pas un village, c'est un quartier à Bruxelles. On est vraiment très très très haut, le plus haut possible, et lui il est encore monté plus haut, et il a prolongé ce qui manquait dans le plan. Donc on part de très très haut, il a rajouté ce qui manquait, et ensuite on arrive dans le plan qui est vraiment réel en grue, et on descend jusqu'à la feuille morte, le père qui se casse la gueule sur la feuille morte et c'est la rencontre des parents.

Donc non, il n'y a pas de maquette de la ville en entier. Parce qu'en fait cette ville existe, et elle

ressemble déjà à une maquette.

**Question 12** : Dans les autres plans maquettes, j'aime beaucoup celui de l'enfant qui vient poser la petite voiture dans la rue. Ça pour le coup c'est un plan maquette avec des incrustations de vrais personnages ?

**Réponse 12** : C'est tourné, il y a une *plate* qui est tournée dans la vraie rue, et c'est l'enfant avec la voiture qui est tourné sur fond bleu. Et c'est ça qui est incrusté, il y a juste la petite voiture qui est fausse, et la main de l'enfant, qui est vraie, mais qui est incrustée dans un vrai paysage.

**Question 13** : En arrivant à Louis-Lumière, j'ai découvert l'artiste Charles Matton, qui m'a beaucoup marqué. Est-ce que c'est une référence ? Il a fait un projet qui s'appelle *Les Boîtes*, dans lequel il fait des maquettes, des décors, et il y a une image où on voit une main qui fait irruption dans une boîte.

**Réponse 13** : Non je ne vois pas... [elle va voir des images]. Ah, mais si je vois très bien qui est Charles Matton ! Absolument. Là, on est typiquement dans la maquette extrêmement réaliste. Il y a un type aussi comme ça qui fait des choses comme ça à Lyon. Il y a une espèce de musée de la miniature à Lyon, et le mec aussi a fait des intérieurs complètement bluffants. Mais là on est là dans l'univers du maquettiste. Ça, c'est du décor vraiment, justement de miniature de cinéma. Nous on est plus "jouets" avec Jaco. On aime bien qu'on sente... on n'est pas à ce degré de réalisme, mais c'est voulu. Mais c'est fascinant... Charles Matton, je ne me souvenais plus de son nom, mais je connais son travail oui bien sûr.

**Question 14** : Ce qui est intéressant c'est quand on voit la confrontation d'un décor et d'une main qui révèle l'échelle du décor. Qu'on ait un doute ou non par rapport au réalisme de la maquette, l'irruption d'une partie du corps crée toujours une sensation étrange...

**Réponse 14** : Oui, comme la chaussure qui vient écraser la maison !

**Question 15** : Oui ce plan m'a marqué parce que je crois à ce que je vois quand je vois la maquette de la maison. C'est aussi l'effet d'entraînement de l'histoire qui fait que je ne me pose pas systématiquement la question du réalisme. Je suis entraîné dans l'histoire, puis la chaussure arrive et je me dis : depuis le début il y avait une sensation un peu étrange, et c'est à cause de ça ! Et cette

maquette de la petite maison écrasée par la chaussure, c'est vous qui l'avez construite ?

**Réponse 15 :** Oui c'est ça. C'est une maquette en effet, la maquette de la maison avec ses planches est construite. Et l'enfant, en effet, écrase vraiment une maison, et tout ça est ré-incrusté dans le paysage qui existait, qui était à côté de Berlin, c'était une espèce de village complètement bizarre. On aurait dit un peu le *Truman Show*, très très étrange. Et Louis Morin avait un plan sur ce village, il a effacé la maison qui était jolie avec son petit crépi blanc, il l'a effacée, et à l'intérieur de ça on a incrusté notre maison à nous, qui est en carton. Donc le pied de l'enfant qui écrase la maquette, c'est sur un fond bleu, et la plate dans laquelle c'est incrusté, c'est un film dont il a effacé la partie où il y avait la maison.

**Question 16 :** Dans *Mr. Nobody*, il y a eu des choses tournées aux studios de Babelsberg à Berlin, d'autres en Belgique... j'ai eu l'impression que les lieux abstraits, symboliques (le bureau du psy, le futur) ont été faits à Berlin, et les intérieurs plus concrets et figuratifs ont été faits à Bruxelles. Est-ce qu'il y avait une logique particulière ?

**Réponse 16 :** Alors ça les histoires de ... oui en effet ça s'est un petit peu passé comme ça, mais c'est vraiment un peu un hasard. Après... on a fait énormément de repérages pour ce film. Énormément énormément. Donc on s'est promenés un peu partout... au Canada... on savait, un film, ça se passe aussi comme ça, quand on est sur de gros projets comme ça, il y a des coproductions. Donc il y a des pays qui entrent en coproduction, donc on devait tourner au Canada, c'était imposé. On devait tourner en Allemagne, donc on voulait aller à Berlin parce qu'il y avait des studios, etc. Et on voulait tourner en Belgique et on a tourné un petit peu en Angleterre aussi. Mais donc tu dois répartir tous les lieux du film. Donc tu pars en repérages, et ce qui nous semble le plus cohérent, euh, dans nos repérages décide un petit peu de là où on va tourner. Mais voilà, ça s'est fait comme ça, ce n'est pas spécialement Berlin on a décidé que ça allait être un petit peu bizarre, pas du tout non...

**Question 17 :** Par rapport aux repérages : est-ce que vous parlez d'abord de l'idée du lieu avant de chercher le lieu ou bien est-ce que vous allez dans plein de lieux avec des idées qui se précisent au fur et à mesure ? Dans l'interaction entre la déco et la mise en scène, qu'est-ce qui est déjà fixé par Jaco Van Dormael ou qu'est-ce qui est proposé par vous ?

**Réponse 17 :** En fait en général les repérages ça commence par des repéreurs. On appelle des gens, c'est une catégorie de gens qui sont entre le décor et la mise en scène, ce sont des gens qui ont un carnet d'adresses comme ça [elle fait un geste indiquant un très gros carnet d'adresse], qui ont déjà plein de lieux où on peut tourner dans les différents pays où on va, on les aiguille, on leur donne en général des références : ça, c'est le décorateur qui travaille avec son metteur en scène, qui dit voilà : tel type d'univers, donc je ne sais pas quoi, le château machin, la pièce bidule, la maison... Donc nous on cherchait des maisons qui aient l'air de..., un village qui ait l'air de... donc il faut trouver ce village un peu américain, ou ce village un peu anglais... donc tout ça on a des espèces de références, on fait des petits dossiers comme ça. On donne aux repéreurs, pour qu'ils comprennent les intentions, ce que l'on recherche. Et puis après eux ils vont dans leur banque de données, ou ils font du repérage sauvage, ils vont visiter des coins, des machins, etc. Et puis ensuite ils nous envoient des paquets de photos, de lieux et nous on rebondit. Des fois ils nous proposent des trucs auxquels on n'avait pas pensé, mais nourri de tout ce qu'on leur a donné... ils ont aussi une part de créativité, ils peuvent aussi proposer des choses qui sont proches, mais qui ne sont pas forcément ça... tu vois c'est un dialogue qui s'installe comme ça.

Jusqu'au moment où nous, quand on en a suffisamment vu en photo, des choses qui nous paraissent intéressantes, on sélectionne, et on décide d'aller visiter. Là on fait ce qu'on appelle une séance de repérage, on part plusieurs jours, et on va visiter les lieux et voilà. On voit comment on peut s'imaginer là-dedans, et comment on peut les transformer. Et après on analyse tout ça, tous les lieux, ceux qui sont mieux, ceux qui sont plus intéressants, moins chers, plus chers mais plus ceci, moins cela... enfin voilà !

**Question 18 :** Sur la question du prix des décors, est-ce que c'est quelque chose dont vous tenez compte, ou bien est-ce que vous dites simplement les préférences et vous laissez la discussion du prix à Jaco Van Dormael et à la production ?

**Réponse 18 :** C'est à voir entre tout le monde ! Bien sûr, je dis que je pense que c'est ça le plus intéressant. Après je sais que, ok, ça me permet plein de fois de dire : "celui-là c'est le plus intéressant, ça c'est le décor du film, c'est le plus cher, mais c'est vraiment ça, après deuxième choix ça peut être ça..." Donc il y a des choses qui s'arbitrent, parce qu'il y a des choses qui peuvent être

chères, mais après il y a d'autres décors où on va avoir de la chance, et on va peut-être tomber sur quelque chose...

Donc tout ça c'est vraiment différentes compétences, et c'est un travail qui doit se faire en étroite collaboration avec le metteur en scène, avec la production, avec le chef décorateur et avec l'opérateur. Ces postes-là, c'est vraiment eux qui vont décider où on va choisir, qu'est-ce qu'on va choisir. Forcément, on n'aura pas tout. On n'a jamais tout. De toute façon, tu démarres un film, il n'y a jamais assez d'argent. Jamais, jamais, jamais. Jamais je n'ai vu un film où on disait : "oh mais on a trop d'argent !" Il n'y en a jamais assez.

Et en même temps, d'abord de pas avoir assez d'argent ça rend plus créatif, donc ça ce n'est pas quelque chose qui doit faire peur, et il faut, quand on est metteur en scène, à un moment donné bien arbitrer à quel moment il faut lâcher les choses. Parce que j'ai vu aussi des gens qui voulaient absolument tout, tout, tout, tout, tout... ne rien lâcher, ne rien lâcher, et du coup n'ayant vraiment pas assez d'argent, faisant petit, petit, petit... et du coup tout est un peu cheap. Donc il faut aussi à un moment donné dire : "ok, là je vais... Là je mets le paquet, et puis là je n'en ai pas vraiment besoin. Ou je vais le faire autrement, ou je vais raconter l'histoire autrement." C'est ça qui est important.

**Question 19** : Sur la question de la matière du latex utilisé dans *Mr Nobody* pour les personnages en hibernation dans le vaisseau, j'avais lu dans une interview que ça avait pris énormément de temps pour trouver la bonne matière, et qu'elle avait finalement été trouvée dans un magasin de S&M à Paris. Et Jaco Van Dormael disait : "pour quelques images, ça a été des mois de recherche". Cette phrase me semble valoir pour beaucoup de choses qu'on fait dans le cinéma, à savoir un grand écart entre le temps que ça prend à faire, et le fait qu'à la fin un film ce n'est pas si long, et un plan c'est pas si long. À quel point il y a cette idée -qui peut sembler paradoxale- de : quitte à ce que ça dure très peu de temps, autant en profiter au maximum en le préparant le mieux possible ? Ça peut sembler abstrait, mais cette attention même pour quelque chose qui va avoir très peu de présence à l'écran, c'est quelque chose qui, à mon sens, se sent dans les films quand c'est présent...

**Réponse 19** : Si, si, si je vois très bien de quoi tu parles. Bien sûr, c'est très juste. À un moment donné où oui, en effet, on a passé beaucoup de temps à savoir comment on allait faire hiberner ces

gens quoi, donc j'ai regardé tous les films de science-fiction, de plein de trucs, et puis finalement ça s'est pa trouvé dans un magasin de SM à Paris, il s'est trompé Jaco : c'était à Berlin, c'était un salon... je ne sais pas quoi... "sexy" je ne sais quoi, et c'est un assistant avec qui je travaillais qui y allait pour je ne sais pas quoi, et qui est revenu en me disant : "oh lala mais j'ai vu un truc" et puis on est partis là-dessus... parce que oui, c'est ça, lui il est allé faire son salon SM je ne sais pas pourquoi, je ne veux pas le savoir, et moi j'étais partie dans le trip, euh, quand je me promenais dans un supermarché je voyais les cuisses de confit de canard dans les frigos, lyophilisés... enfin pas lyophilisés, mais... sous vide, voilà. Et je me disais : mais c'est ça qu'il faut. Donc on a commencé à se dire : mais ça serait vachement marrant. Donc on essayait de se mettre un bras sous vide pour voir ce que ça faisait, on trouvait ça génial, on s'était dit : "mais est-ce qu'on peut faire un corps ?". Et lui il a trouvé qu'il y a des gens dans la SM qui font ça, qui adorent se mettre sous vide. Quand j'ai vu ça, j'ai dit : "Mais c'est génial !!!". En général ils prenaient des poches en latex noir. Et je trouvais que ça faisait trop SM, ce n'était pas ce qu'on voulait.

Donc du coup à Berlin il a trouvé dans ce salon un mec qui fabriquait plein de vêtements en latex, et qui fabriquait lui-même son latex. Donc on a pu lui demander un truc en couleur chair, mais légèrement nacré, donc on avait le choix de pouvoir choisir la couleur du latex, donc on a complètement déliré. Et puis surtout il pouvait nous faire des plaques super grandes dans lesquelles on pouvait taille exactement la chrysalide qu'il nous fallait quoi. C'était génial. C'était hyper drôle, oui c'est ça je parlais, je faisais des courses, et j'étais là avec tous les trucs sous vide et je me disais : "waouh, là c'est comme ça !" Il y avait un truc sur la conservation, parce qu'à un moment donné je regardais beaucoup comment les animaux hibernaient. Comment ils se couchent, comment les panthères sont sur des branches d'arbres, comment le corps est posé... on est partis dans des tonnes de trucs, et puis finalement on est partis dans ce truc de latex, et nan on a tellement rigolé avec ça !

Ohlala, on se mettait dans cette poche, et on avait bidouillé un truc avec un aspirateur, alors on branchait l'aspirateur et je mettais les assistants dedans, je branchais l'aspirateur et [elle fait le bruit de succion d'un aspirateur]. C'était hyper drôle ! Bon après quand il a fallu le faire en vrai, c'était plus des aspirateurs, il y avait un mec qui était chargé de... que le corps soit pas trop comprimé, les mecs ils restaient dedans toute la journée. Donc il ne fallait quand même pas qu'ils tombent dans les pommes, donc c'était un bordel après... mais c'était drôle quoi ! Évidemment on avait les moyens

de faire des prototypes, on a pas toujours les moyens de faire ça...

**Question 20 :** Toute cette partie intérieure du vaisseau a été construite à partir de vos plans...

**Réponse 20 :** Oui, oui, oui, on en a construit qu'un morceau en fait, on a construit une tranche et après ça a été prolongé.

**Question 21 :** Par contre le vaisseau vu de l'extérieur, c'est complètement de l'image numérique ?

**Réponse 21 :** C'est complètement de l'image numérique. Et cet univers-là, il était très déjà imaginé... c'était l'univers de François Schuiten, qui est un super, grand, génial et adorable... on s'est super bien entendus ! Donc lui était dans tout son univers SF, et moi je devais m'intégrer là-dedans pour faire tous les intérieurs, c'est-à-dire l'intérieur du vaisseau, l'intérieur de la chambre du vieux, enfin tout ce monde-là. Moi je m'occupais de designer tout qui était les intérieurs, et lui s'occupait de designer quels sont les paysages de Mars, quelle est la ville, quelle est la ville futuriste dans la chambre du vieux, c'est quoi ce qu'il voit par la fenêtre, c'est quoi la gueule du vaisseau spatial... mais l'intérieur c'était moi ! On travaillait tous ensemble en fait, ça ouais, c'était génial !

**Question 22 :** Sur la question de la répartition du travail avec Louis Morin [responsable des VFX], est-ce que c'était Jaco Van Dormael qui en amont disait : “ça, je veux que ça soit fait réellement et ça, j'ai envie que ça soit fait numériquement”, ou est-ce qu'il disait : “je veux que ça ressemble à ça”, puis vous vous disiez : “ok ça on va le faire en VFX ou ça on va le faire en maquette” ? Comment se passait la répartition du travail entre la déco et les VFX ?

**Réponse 22 :** Ben, c'est... en effet on part toujours du metteur en scène, de ce qu'il a envie de voir. On part, on tâtonne, avec des références de films, des références d'images, on arrive avec plein de documentation pour voir un peu, essayer de comprendre ce qu'il a dans la tête. Et puis après on essaye des trucs, après... c'est un peu un ping-pong. Il y a des fois Jaco qui dit : “non, non, il vaudrait mieux que ça soit plus effet numérique”, et puis il y a des fois des évidences, parce qu'on ne va pas se mettre à construire... enfin une maquette de vaisseau spatial comme ça, elle commence à coûter vraiment un peu cher. Et puis à un moment voilà, il y a des trucs qui sont quand même plus rapides en numérique, et là pour le coup, il avait envie que ça ressemble à, que ça ressemble quand même à de la SF des années 80' aussi quoi. Le design de Schuiten, il est quand même daté aussi et

c'est ça qui fait plaisir aussi.

**Question 23 :** Le plan où il y a Nemo enfant qui dort, la caméra recule et on sort et il y a des bâtiments de ville puis ça devient une photo. Je me suis demandé si, quand on voit la ville dans le travelling arrière, si ça n'était pas une partie faite en maquette ?

**Réponse 23 :** Ça, c'est du VFX complet ! C'est du plan synthèse.

**Question 24 :** Sur *Le Tout Nouveau Testament*, ce que j'ai lu c'est qu'à part pour le décor du bureau de Dieu, c'est que du décor naturel. Comme il y a dans le cinéma de Jaco Van Dormael un rapport aux lieux qui est très important, avec des personnages qui ont des rapports très forts avec les lieux qu'ils habitent, je voulais savoir ce que ça avait changé dans le travail d'être en décor naturel ?

**Réponse 24 :** Bah là en l'occurrence c'était une question de moyens aussi quoi ! C'est-à-dire que sur *Le Tout Nouveau Testament* on n'avait pas du tout le même budget. Donc très vite il y avait énormément de décors dans ce film aussi, et donc on n'avait pas la place pour construire. Donc on savait qu'on avait la place pour construire le bureau de Dieu, parce que là pour le coup il n'y avait pas moyen de le trouver en décor naturel, on voulait vraiment quelque chose comme ça avec des tiroirs à l'infini, donc on savait qu'il fallait le construire, qu'il fallait trouver une manière astucieuse de le construire pour que ça ne coûte pas une blinde. Mais ça, on ne voulait pas négocier, il fallait qu'on le construise. Après il y a des trucs à construire parce que Dieu passe dans des canalisations, les histoires de machine à laver, enfin bref.

Sinon, non, tout est en décor naturel, mais on réaménage. Moi je n'ai pas d'a priori non plus entre studio et décor naturel. Tu vois, je m'en fous. Quelque part, c'est pas... mon métier ce n'est pas... mon métier c'est de faire des lieux ! Donc voilà se retrouver avec trois fois rien, mais repérer le bon endroit, trouver le bon endroit, choisir la bonne maison, choisir le bon truc, rajouter trois trucs qui vont faire que ça s'aménage bien... À chaque fois on ramène les meubles, la symétrie, le machin... tout ça, ça raconte dans un espace.

**Question 25 :** Vous disiez que vous n'étiez pas toujours là sur le tournage : donc tout ça, ça se fait entièrement en amont ? Vous n'avez pas besoin d'être là au moment du tournage du plan pour voir comment la déco fonctionne une fois filmée ?

**Réponse 25** : Bah je n'ai pas tellement le temps, toujours de faire ça, je ne suis pas toujours là. En même temps, on a quand même avec les metteurs en scène bien parlé avant, donc je sais à peu près les séquences, comment ça va se tourner, je sais à peu près où vont être les choses. Donc en général quand ils arrivent, si on veut vraiment une histoire de symétrie, si on veut vraiment des choses comme ça, je sais à peu près quand même où ça va se placer, ça ne s'improvise pas complètement. La chambre à coucher en général on a dit : le lit on va le mettre là et pas là, pour des histoires d'orientation de fenêtre, de porte, de circulation, on sait à peu près. Du coup moi je peux quand même travailler les axes principaux, après en effet c'est à l'accessoiriste, aux assistants déco que je laisse sur place de vraiment être à côté du metteur en scène, au cadre, et surtout de l'opérateur... du cadreur en fait, qui va à un moment donné dire : "ah là il faut déplacer ça", "non ce meuble qui est là on le voit jamais, mets-le là"... oui, ça c'est un travail après de détail sur place qui peut tout à fait... il y a des choses qui arrivent, qui sont faites alors que je ne suis pas là. Mais en général je fais une grosse visite avec le metteur en scène, avec tout le monde la veille, ou en tout cas le matin, et on voit ensemble, on peigne un peu tout ce qui va se passer dans la journée. Euh... il n'y a pas tellement de surprise quoi.

Donc après je peux en effet partir... et puis après j'ai aussi envie de leur donner les clés et qu'ils se sentent aussi une liberté tu vois ? Ça peut être aussi angoissant d'avoir toujours le chef déco qui est toujours là : "il ne faut pas toucher mon truc !" Nan nan, moi tu touches ce que tu veux, le metteur en scène il est chez lui après ! C'est quand même important !

**Question 26** : Oui, dans les plans de présentation des nouveaux apôtres, ce sont à chaque fois des tableaux, et donc ça j'imagine que vous saviez exactement ce qu'on allait voir; c'est très précis.

**Réponse 26** : C'est très précis parce que de toute façon je le sais ce plan-là. Je sais à peu près où est la caméra, où est-ce qu'elle va être, donc moi je suis toujours en train de me positionner là, pour dire : "bon alors ça tu le mets pas, ça tu le places comme ça, ça tu places ça comme ça..." Je sais à peu près ça.

**Question 27** : Pour conclure sur le travail de scénographie avec le collectif *Kiss and Cry*, et sur *Cold Blood* en particulier : comment s'est organisé et réparti le travail sur ces projets, par rapport aux projets cinématographiques notamment ?

**Réponse 27** : Ça alors c'est un travail très particulier *Cold Blood* et *Kiss and Cry*, qui a été mis en place justement sur le spectacle *Kiss and Cry*, et qu'on a renouvelé avec *Cold Blood*. Ce qui s'est passé c'est qu'on s'est retrouvés, on se voyait un week-end par mois à peu près. Un week-end par mois, on se retrouvait, et en général j'arrive et j'emmène un tas de bordel. Tout ce que je peux trouver : je vais aux puces, j'amène de tout, de la terre, du sable, du carton, du papier... des plumes, des feuilles, des branches d'arbres... vraiment un bordel. Voilà. Euh, Jaco, Mimiche [Michèle Anne de May] aussi, chacun amène un peu les jouets de ses gosses, voilà on arrive on a plein de trucs. On étale tout ça sur des tables autour de nous, et puis il y en a un qui a une idée. Tiens je voudrais bien jouer, je ne sais pas quoi, j'ai une idée, je ne sais pas quoi, on essaye un truc. Hop ! Alors tiens on va sur la lune. Ah bah tiens on va faire une lune ! Ah bah tiens on va faire une lune alors on va prendre un ballon ! D'accord on prend un ballon ah bah moi je vais mettre du plâtre. Bah d'accord ok, moi je fais la lune. Bah moi je fais les doigts qui sont sur la lune. Ah bah moi j'ai trouvé j'ai une petite botte, donc... ça part comme ça. Et on fait plein de saynètes, euh ou bien j'arrive par exemple avec des verres. Euh, de la verroterie tu vois, des trucs en cristal tout ça. On met des petites loupiotes dedans, et on se dit : "Ah on dirait une comédie musicale des années 1940 !", "Oh bah moi je vais faire des claquettes !", "Oh bah moi je vais prendre des dés à coudre pour faire des claquettes !" Allez, c'est parti ! Hop, une scène ! Et caetera, et caetera. Et en délirant comme ça ensemble, on accumule des scènes. Des scènes qui n'ont rien à voir les unes avec les autres. C'est ça le concept. On fait plein de scènes qui n'ont rien à voir les unes avec les autres. Tiens c'est un personnage qui se promène dans une forêt. Alors, on fait une forêt, voilà on fait une forêt, voilà, et caetera. Plein de trucs, comme ça, on essaye des milliards de trucs. Après on a plein de scènes.

Et après, Jaco prend ces scènes, et il les met là, là, là... et il trouve un lien. Et donc c'est pour ça que ses histoires sont un peu abracadabrantes, parce qu'en fait c'est comme un cadavre exquis. C'est comme quand on dessine, et puis après on laisse un bout pour l'autre, et... donc ça va faire un truc un peu foutraque. On ne part pas du tout comme au cinéma d'un scénario que l'on va illustrer, où on va faire des petits décors. Pas du tout. On part... une idée, elle peut naître d'un matériau, elle peut naître d'une envie de chorégraphie, elle peut naître d'une envie de Jaco de parler d'un thème, elle peut naître d'un mot, elle peut naître de : j'ai mis un tas de sable et puis on a commencé à jouer dans le sable, voilà. Ça peut partir de plein d'endroits, donc au départ de ce travail, on est tous à

égalité, tout le monde se mêle de tout, on a le droit de créer... c'est comme : on enferme cinq gosses dans une chambre et on joue. Une fois qu'on a toutes les scènes, on sait qu'on va faire des claquettes dans un petit décor comme ça, on sait qu'on va aller sur la lune, on sait qu'on va prendre une bagnole et qu'on va aller au drive-in, on sait que blablabla... Toutes ces scènes, je te dis, Jaco les prend. Alors il met les claquettes avant ceci, ou après cela, et il va se démerder pour que tout ça fasse une histoire, et là, haha, bon courage ! Et il travaille avec Thomas Gunzig, donc qui est un écrivain, et qui lui aussi arrive là-dedans et raconte... et c'est comme ça que naissent les scénarios !

Et au moment où le scénario est écrit, que les scènes ont trouvé leur place, alors à ce moment-là tout le monde reprend sa place. Moi je m'occupe des décors et du coup là je rentre dans une phase de fabrication, et donc voilà, les décors je sais que c'est pour des mains, donc ça va être telle échelle, donc je vois comment, où est-ce que va être la caméra, où est-ce que les manipulateurs vont être... donc il y a toute une ergonomie de la maquette, qui est très particulière suivant ce qu'ils ont à faire, suivant quel plan, c'est comme ça, c'est comme ça... Voilà. Donc à ce moment-là je me mets à fabriquer les décors ! Mais avant, l'intervention est vraiment un travail de collectif.

**Question 28** : Sur la question des échelles, ce qui m'avait marqué c'est qu'au théâtre on est à une distance fixe de la scène, des corps. Et en ayant ce dispositif de filmer et retransmettre en direct, ça permet deux choses : d'une part, amener le spectateur beaucoup plus proche des corps et des décors, mais c'est plus que ça. Si on faisait se balader les spectateurs sur la scène, ils ne verraient pas exactement ce qu'on voit à l'écran quand c'est filmé en direct. C'est en associant le fait de se rapprocher et le fait de cadrer, éclairer, décorer d'une certaine manière qu'on construit quelque chose qui est une image, l'image qui est mise en scène. Et il y a des moments, dans *Cold Blood*, où même en voyant en direct les choses en train de se faire, je ne comprenais pas comment elles étaient faites ! Ça m'avait marqué quand je l'avais vu, parce qu'il y a cette idée qu'en fonction de la distance et du point de vue auquel on se situe, on crée des choses émotionnellement très différentes; et que justement on faisait entrer dans le théâtre dont on sentait que c'était fabriqué sur un mode de troupe de théâtre, mais dont le résultat visuel était du pur cinéma.

**Réponse 28** : Oui, alors dans *Cold Blood*... autant dans *Kiss and Cry* on sentait le côté un peu scotch et bouts de ficelle, et puis les jouets... autant sur *Cold Blood* on est partis un peu ailleurs et on

est plus dans le trouble, c'est-à-dire qu'à un moment donné en effet on voit un avion dans une tempête, et en effet la tempête elle est faite dans un aquarium, et tu as vraiment à un moment donné... si tu ne vois pas la baguette qui tient l'avion, tu te dis "putain, mais on est vraiment dans une tempête, c'est quoi ce truc?". Et puis après on arrive dans une forêt, on a l'impression que cette forêt est immense, infinie... en fait c'est un jeu de miroir, et il y a juste des troncs... enfin la maquette elle est con comme la lune. Mais en fait elle n'est pas con, elle est extrêmement astucieuse, par rapport à ce qu'on a besoin de voir. Donc c'est ça qui est génial évidemment au moment où on improvise tout ça... voilà moi j'étais arrivée, j'étais allée en forêt, j'avais ramené plein de troncs d'arbre de bouleau, et puis Jaco dit : "tiens si on faisait une forêt ! Alors attends mais tiens la forêt est pas assez grande, on va mettre un miroir ! Et on n'a pas un miroir sans tain, puis je vais la filmer, du coup le miroir reflète le miroir sans tain, et ça se reflète à l'infini, du coup on a l'impression que la forêt elle est immense... et si tu t'angles d'une façon un peu astucieuse tu ne vois jamais la caméra dans le miroir..." Et puis tu mets un peu de fumée, un peu de mousse et d'un seul coup on était tous là : "Ohlala, on est dans un sous-bois!" et nous-même on s'émerveille ! Bien sûr, nous-mêmes on s'émerveille, on adore ça !

On fait une aurore boréale, tu verrais comment c'est fait haha ! Il y en a un qui prend un vieux papier d'aluminium, et puis il met une petite gelatine verte sur sa, sur sa lampe de poche, et puis on a un petit bout d'écran de rétroprojection, et il tape avec sa lampe de poche sur le papier d'aluminium, et puis en jouant avec sa lampe de poche... et de l'autre côté on est là : "Oh on dirait une aurore boréale, ne bouge pas, qu'est-ce que tu as fait ?". Ouais, c'est que ça, c'est des gosses qui s'amuse quoi. Et alors au bout d'un moment on se dit : "ouais c'est astucieux". Alors on le met bien en scène, voilà, pour tirer le meilleur parti de nos trouvailles ! C'est ça !

### III. Retranscription de l'entretien avec Walther Vanden Ende

Entretien réalisé le 27 mai 2021 par téléphone.

À la demande de Walther Vanden Ende, qui n'avait pas parlé français depuis longtemps, j'ai corrigé dans la retranscription les quelques petites erreurs de syntaxe qu'il a pu faire. Je n'ai fait ces très légères modifications que dans la mesure où elles ne risquaient pas de changer le sens du propos.

**Question 1** : Est-ce que vous pouvez vous présenter, présenter votre travail et m'expliquer comment vous en êtes arrivés à travailler comme chef opérateur en général et à travailler avec Jaco Van Dormael ?

**Réponse 1** : En général, c'est l'école. À un certain moment j'ai décidé de suivre des cours, et voilà. Je suis tombé dans, disons, sur un opérateur qui faisait beaucoup de longs métrages en Belgique. Et j'ai travaillé comme assistant avec lui et puis ça a évolué. Et par rapport à Jaco, j'avais fait le court-métrage *E Pericoloso Sporgersi*, je ne sais pas si vous l'avez vu ? C'est un peu le vocabulaire de ses films après. Quand on voit *Pericoloso* et qu'on voit *Toto le héros*, bah il y a beaucoup qui revient, même dans la façon de raconter, d'employer le cinéma comme outil... comme moyen un peu autre que ce qu'on voit d'habitude.

**Question 2** : Ça rejoint ma deuxième question : est-ce que vous identifiez des choses dans le travail de Jaco et dans le rapport qu'il entretient avec l'image qui vous semble témoigner d'une spécificité, d'une particularité de son cinéma ?

**Réponse 2** : Oui ! D'abord il y a beaucoup de références à l'histoire du cinéma. Il y a beaucoup de choses qui sont basées sur des films bien connus, etc. Et sa façon... c'est des films qui sont réalistes, c'est-à-dire qu'ils se passent dans un environnement naturel, et c'est plutôt des actions plutôt naturelles, mais ils ont un côté un peu faux. Par la façon que cette mise en image, et... surtout comment c'est mis ensemble, qui fait que ça devient plutôt poétique, et un tout petit peu surréaliste. Mais plutôt poétique.

**Question 3** : Par rapport aux références, j'ai en effet eu l'impression d'en identifier beaucoup dans *Toto le héros* et dans *Le Huitième jour*. Je voulais savoir si ces références avaient fait l'objet de discussions dès le début ou si elles étaient implicites ? Comment se passe le travail de préparation par rapport à ces références ?

**Réponse 3** : C'est-à-dire que ça fait partie de la préparation. Parce qu'il y a eu une préparation assez forte dans ces films. D'abord, lui il a tout en tête, et il a aussi le montage en tête. Ce qui fait que quand on est dans le tunnel, pendant le tunnel, on fait de temps en temps des plans avec des références à d'autres plans qui n'existent pas encore. Donc il a ça tellement bien en tête...

Et pour la question des références : il y a des références en photo, des des références en peinture, des références en extraits de films, donc c'est un tout. C'est en parlant, on voit des choses ensemble, etc. Et aussi les couleurs : comment traiter la couleur... surtout en photo, parce qu'en photo il y a différents aspects : des trucs policiers, les années 60, les années 90... donc chaque fois c'est un peu différent, disons, en manière de filmer. Il y a des courtes focales, il y a des longues focales, il y a les couleurs, les contrastes...

Il y a des références tout à fait directes, et la référence la plus claire dans *Toto*, le début, c'est *Blue Velvet*. Ce n'est pas une copie, mais... c'est fort clair je trouve. Les autres, c'est plutôt : ceux qui le savent le voient, et ceux qui ne le savent pas, c'est normal.

**Question 4** : Quand vous arrivez à la fin de la préparation du film -et donc après au tournage- le découpage est très précis, tout est déjà clair pour vous deux, pour Jaco et vous ?

**Réponse 4** : Oui, oui, oui. C'est déjà dans l'écriture hein ! Déjà dans l'écriture, le montage est prescrit. C'est pour ça que les scénarios sont difficiles à lire pour quelqu'un qui ne sait pas comment Jaco traite... comment il emploie le cinéma pour son récit. C'est difficile à lire, parce que ça va de l'un à l'autre, ça saute d' un truc à l'autre... visuellement c'est beaucoup plus facile à comprendre qu'en texte.

Mais c'est sûr que tout est discuté, tout est préparé. Il fait un storyboard, mais il fait un storyboard chaque jour. Parce que de toute façon ça s'adapte... surtout avec Georges, dans l'histoire : on ne sait pas toujours si ça va se passer comme prévu. Donc c'est adapté de jour en jour, et même pendant la

journée, pendant le tournage. On ne tourne pas avec les mains liées. Donc il y a quand même beaucoup de liberté.

**Question 5 :** Et cette liberté, cette envie de s'adapter aux imprévus, ça fait partie, j'imagine, du plaisir de travail ? Ce n'est pas quelque chose qui est une contrainte en fait ?

**Réponse 5 :** Ah oui, c'est ça ! C'est ça le tournage, ce n'est pas... comment dire... ce n'est pas seulement exécuter. C'est vraiment faire le film. C'est pas : c'est noté comme ça et on doit faire comme ça. De temps en temps, oui, parce qu'il y a beaucoup de séquences qui demandent des techniques spéciales, donc à ce moment-là on est tout à fait obligés d'être précis.

Parce que disons que... dans *Le Huitième Jour* qu'est-ce qu'on a eu comme trucs techniques ? Tout ce qui existe sur le marché, je crois, ce n'est pas ce qui existait. Parce qu'il ne faut pas oublier que ça date d'avant le digital. Le fait est que maintenant, l'équipement, c'est de la miniature de ce qu'on avait à l'époque. À l'époque c'était des trucs de volume. Donc descendre verticalement au-dessus de quelqu'un jusqu'en bas, c'était quelque chose techniquement et mécaniquement, quelque chose... donc ça, ça devait être prévu ! Parce que maintenant on peut faire ça, on prend un drone et c'est fait !

Chaque emplacement de caméra était souvent compliqué. À cause de... Jaco il ne se limite pas, ou il ne se laisse pas limiter par la technique.

**Question 6 :** Jaco m'avait expliqué, par rapport à ses scénarios, que pour lui la complexité (et parfois la confusion) de ses scénarios était à l'image de l'existence, qui est elle-même chaotique. Est-ce que c'est quelque chose qui se retrouve dans le travail de l'image, cette idée de la confusion ?

**Réponse 6 :** Je dois dire que pour moi, le fait que j'avais fait *Pericoloso* m'avait déjà mis dans le système de pensée et de travail de Jaco. Donc pour moi c'était plus facile je crois de lire le scénario de *Toto*, parce que j'avais fait *Pericoloso*, qui éclaircit en effet beaucoup de choses que... quand tu les vois écrites, alors que c'est visuel, c'est plus simple quand on sait comment ça fonctionne.

**Question 7 :** Dans les films de Jaco Van Dormael, il y a une attention particulière aux raccords. Dans *Toto le héros*, entre le plan sur le corps mort de Thomas et sa toilette, il y a une analogie par le mouvement, comme si les deux plans rattachaient. Dans *Le Huitième Jour*, un travelling vertical au

début permet de passer du personnage Georges qui est au sol à celui de Harry qui est dans un avion dans les airs. Souvent, il y a cette envie de privilégier un lien entre les images plutôt que de faire des coupes...

**Réponse 7 :** Oui absolument ! C'est ce que je disais tantôt : on faisait des plans qui étaient basés sur des plans qu'on doit encore faire. Donc les liens d'un lieu à l'autre, d'une action à l'autre, ils étaient en effet construits comme ça. Donc... ça compliquait un peu ce qu'on était en train de faire parce qu'on devait savoir, ou déjà avoir réfléchi à comment on allait faire la suite dans un autre décor, avec une autre action, etc.

**Question 8 :** Et il y avait des techniques particulières pour ça, pour s'assurer que l'idée allait fonctionner ?

**Réponse 8 :** C'était plutôt artisanal, avec des polaroids, etc. Mais c'est surtout une question, par exemple : dans *Toto*, tu as la main qui frotte le dos et ça devient la main de Toto qui se lave au début. Donc c'est plutôt une question de vitesse, d'angle, de diagonale... c'était tout ce genre de chose qui était soit noté, soit prévu par la scripte et l'opérateur.

Parce que le travail de l'opérateur, chez Jaco, est très important. L'opérateur caméra. Pas le chef opérateur, mais l'opérateur même de l'appareil. Justement parce que c'est lui qui voit exactement ce qui est en train de se passer. Parce que tous les systèmes vidéos et de contrôle de rythme, c'était beaucoup moins normal que maintenant. Maintenant ça serait facile ce genre de choses.

**Question 9 :** Une de mes analyses, c'est qu'il y a une importance accordée aux variations d'échelle : recours à la maquette, échelle des plans (avec beaucoup de gros plans) et des échelles temporelles (avec des flashbacks). Qu'est-ce que vous pensez de cette lecture ? Est-ce qu'en termes d'image la question notamment des très gros plans représentait un enjeu particulier dans les films de Jaco Van Dormael ?

**Réponse 9 :** C'est sûr que tout ça joue. Il n'y a pas un plan qui n'est pas pensé. Donc tout ce qui est dans ces films c'est des plans sur lesquels il y a eu réflexion : pourquoi le faire ? Comment le faire ? La taille, etc. C'est comme les changements d'époque dans *Toto* : il y a des courtes focales pour une partie, des longues focales avec un rythme un peu plus lent, un mouvement plus souple dans le truc

moyen, et puis il y a contrasté et pur pour le côté policier... Donc tout ça c'étaient des trucs qui étaient assez bien établis à l'avance.

Me demande pas maintenant ce qui a été dit précisément, parce que ça date d'il y a trop longtemps !

**Question 10 :** Ce qu'explique Jaco Van Dormael, c'est qu'il veut faire un cinéma de la perception : lier ce qu'on voit à la perception individuelle, subjective d'un personnage. Par rapport à l'image et au cadre, est-ce que ça impliquait des choses en particulier ?

**Réponse 10 :** Euh... oui... disons qu'il y a beaucoup de points de vue. Points de vue qui sont faits même avec des amorces du personnage. Donc c'est vraiment... c'est comme si c'est vu de l'intérieur du personnage.

**Question 11 :** Il y a parfois aussi la volonté d'avoir une image un peu trouble, difficile à lire, qui force le spectateur à imaginer ce que lui n'arrive pas à voir ou à percevoir. Par exemple, un gros plan force à imaginer ce qu'il y a autour. Qu'est-ce que vous en pensez par rapport à *Le Huitième Jour* et à *Toto le héros* ?

**Réponse 11 :** C'est sûr que... La façon de filmer instaure une différence entre le personnage et le décor. Donc le personnage, en effet quand tu dis qu'il y a des moments où c'est vraiment des super gros plans, on ne sait même plus où on est : le fait de ne plus savoir où on est fait aussi que c'est plus facile d'être ailleurs au même moment. Donc quand ça change, et tout d'un coup on est ailleurs, ou que ça devient autre chose que ce qu'on est en train de montrer, ça aide dans ce genre de récit.

**Question 12 :** À propos de *Toto le héros* : dans la séquence de l'incendie de la maternité, il y a un traitement visuel particulier, avec du flou, des saccades, de la diffusion. Est-ce que vous pouvez m'en parler ?

**Réponse 12 :** D'abord il y avait la restriction qu'il n'y aurait pas de feu dans l'endroit où on tourne à cause des enfants. Pas de vraie fumée. Tout ça était inexistant. Donc ce qu'on a décidé, c'est de faire une fumée, mais qui est de la vapeur. Comme ce qu'on fait avec de l'huile pour faire de la fumée : c'est fait avec l'eau... pas évaporée, mais je ne sais pas... avec quelque chose pour humidifier un espace. Puis il y avait... On avait décidé le côté saccadé, on avait fait plusieurs essais. C'était tourné normalement, mais en ne copiant qu'une image sur deux. Je ne sais plus, quand je dis que

c'était tourné normalement... ou peut-être que c'était tourné à une vitesse un peu plus élevée pour que quand on enlève une image, que ça redevienne normal en temps, mais pas en manière de voir. On doublait les images en effet, donc chaque image, quand on a 24 images en 1 seconde, bah on avait 12 images en 1 seconde, mais doublées. C'est-à-dire qu'on enlevait chaque fois 1 image, et on doublait après. Ça, c'est le côté saccadé.

Puis le côté flou, etc. : on avait mis devant l'appareil, on avait monté deux disques en verre qui ne tournaient pas à la même vitesse, et qui étaient noircis avec la fumée d'une bougie, noircis en... disons en nuage. Et ces deux, comme ils tournent en vitesse différente, ça change tout le temps et avec ce côté mouvement, et puis tourné à la main et quand même... tourné à la main, mais avec des mouvements brusques. Donc pas tournés pour être souples, mais tournés pour être vraiment... un peu agressif.

Et voilà, et en plus on avait des lumières oranges dans le ton du feu en fait, et qui étaient modelées... on avait, le chef électro avait fabriqué un tube, avec une cellule, qu'on pouvait diriger vraiment sur la boîte d'une flamme, donc on avait fait des flammes à côté de la pièce, et cet engin était pointé sur les flammes, et la lumière était modelée sur des flammes réelles. Donc ce n'était pas modelé avec une table de mixage, non, c'était comme on module sur le son. C'était le même système. En plus, on avait des lampes, disons, à la main, et que de temps en temps on faisait des flairs sur les disques. Les disques tournants... donc le flou, et tout ce qui se passe, c'est produit comme ça. Donc c'était très artisanal.

**Question 13** : Il y a quand même des images où on voit des flammes... ?

**Réponse 13** : Oui, il y a des flammes dans une pièce à côté, derrière une vitre. Donc les flammes qu'on voit ça n'est que ça. Ou il y a des moments où il y a des flammes, mais qu'on a faites à part, quand il n'y a plus d'enfants. Tu vois, c'était un vrai mélange de tout, hein. Et les flammes qu'on voit quand il y a les enfants, ces flammes sont dans une pièce à côté derrière des vitres.

**Question 14** : Après ça, dans *Toto le héros*, on voit le personnage de Thomas dans une maison de retraite qui ressemble plus à une prison, avec l'idée que le personnage est comme enfermé dans sa propre vie. J'ai l'impression qu'à l'image ça passe par des zones avec beaucoup d'ombres dans sa

chambre...

**Réponse 14 :** Oui, aussi en couleur, les couleurs de la chambre c'est comme à l'armée hein. C'est sûr que tout ça, le côté contrasté, ça faisait partie de cette époque-là aussi. De ce qu'on avait en tête pour cette époque. On avait beaucoup d'idées là-dessus, parce que la toute fin devient un peu... un peu de la science-fiction, mais on n'avait pas les moyens. Donc on est revenus de cette idée. Mais il y a quand même des éléments qui sont restés.

**Question 15 :** C'était quoi cette idée à l'origine ?

**Réponse 15 :** C'était plutôt l'idée que c'était un genre de modernité qui a été reprise sur le décor. Quand on revoit la salle à manger, tu revois l'écran avec plusieurs images en même temps. À cette époque-là, il n'y avait pas ça. Maintenant tout ça c'est... c'est un peu ce qu'on voit maintenant, mais re-fabriqués à l'époque. L'extérieur, quand il y a la manifestation à la fin, l'idée c'était que c'était déjà dans une ville un peu futuriste. Mais tout ça... il y a encore des éléments qui restent, qui sont visibles. C'est le tunnel de câbles qui tiennent une passerelle qui n'existe pas, qui était dans l'idée... donc ça c'était fabriqué, on l'a installé, mais on a pas pu... on n'a pas mis d'intention. C'est comme tout le passage dans le marché, le soir, avec les petits étals. C'est un peu basé sur... je ne sais pas comment dire... beaucoup de maisons... je sais que l'idée c'était ça, parce que même à la villa, il y avait des tuyaux dans les rues, au lieu qu'ils soient en dessous de la terre ils sont au-dessus. Il entre dans la maison, etc. et finalement il y a des plans où il y a encore des tuyaux visibles. On avait ces tuyaux, c'est-à-dire l'idée : il y a des trucs qui sont restés traîner. Mais ils ne sont pas employés tout à fait justement. C'étaient des trucs qui sont restés traîner.

**Question 16 :** Il y a au tout début et à la toute fin un plan maquette avec un bateau. Comment est-ce que ça a été fait concrètement ?

**Réponse 16 :** Déjà, l'idée d'une maquette vient déjà de *Pericoloso*. Les trains, mais le bateau aussi il est dans *Pericoloso*. Dans *Pericoloso* tout était fait artisanalement hein, parce que c'était un court-métrage fait avec plein d'étudiants, donc c'était vraiment avec rien comme argent. Donc tout était artisanal et fait sur le moment. Et le bateau c'est la même chose : c'est un bac à eau qu'on a construit, de 30cm de profondeur avec un fond noir avec des petits trous dedans, avec des petites

lampes de Noël qui sont dans les trous, comme étoiles, beaucoup de fumée, et il y a une main qui tient le bateau, on voit le bras hein ! Je sais pas si tu as remarqué, mais on voit la main qui tient le bateau. Donc c'est sûr que ça déjà, ce n'est pas... ce n'est pas une réalité, c'est dans l'imagination de Pascal.

**Question 17 :** Dans la séquence du match de foot, j'ai l'impression que ce sont les plans serrés qui permettent de donner l'impression qu'il y a toute une foule. Est-ce que c'est ça, ou bien est-ce qu'il y a eu des plans plus larges de tournés et c'est ceux-ci qui ont été choisis au montage ?

**Réponse 17 :** Non, il n'y avait pas plus de monde. Il y avait le monde que tu vois, et on a coupé dans les bords pour dire : il y en a plus. C'est vraiment ça. Il y a beaucoup de choses qui s'installent et qui sont faites comme elles sont faites aussi parce qu'on n'avait pas l'argent pour faire autre chose, ou autrement. Mais comme on le savait à l'avance, tout ça c'est pris dans la préparation. Donc en effet ce n'est pas une restriction, au contraire, au contraire. C'est plus que ça : ça aide. Parce que les restrictions, elles sont souvent... c'est comme quand ils sont la nuit dans la plage, et qu'ils sont perdus là... Déjà Pascal qui marche sur une espèce de passerelle, puis on voit tout d'un coup les vagues... eh bien les vagues, c'est reconstitué avec du riz qu'on fait sauter, et ça donne l'impression de vraies vagues mais... En même temps, on voit que ce n'est pas vrai. Mais ce n'est pas du tout gênant, parce que l'idée c'est aussi que c'est dans l'imagination... l'imagination n'est pas vraie non plus, enfin ce qu'on imagine n'est pas vrai.

**Question 18 :** Je voulais justement parler de cette séquence dans la brume : il y a un cheval qui apparaît, il y a le personnage de la mère qui apparaît, il y a beaucoup de choses qui se passent...

**Réponse 18 :** Oui, c'est fait en studio, plein de fumée. Tellement de fumée que...et puis... le cheval il était dans le studio... et les bouts de dunes, c'est des paquets de sable qui sont amenés. Souvent c'est presque des décors de théâtre. Ou d'opéra, je trouve. Oui.

**Question 19 :** Il y a une grande importance des images d'enfance en Super 8 d'une part, et ensuite des images de films d'espions vus à la télévision. J'imagine que ces images ont été faites pour le film ?

**Réponse 19 :** Ah elles sont faites pour le film. Elles sont faites en Super 8 et projetées en Super 8 et re-filmées, donc on avait un projecteur lié... aussi ça, maintenant tout ça ça devient simple, mais à

l'époque c'était... il fallait une caméra qui était couplée à la vitesse du projecteur de Super 8, pour qu'il n'y ait pas de fluctuations, etc. Tout ça, c'était plus ou moins compliqué pour quelque chose qui, en fait, est simple.

**Question 20 :** C'est une idée importante j'ai l'impression, que malgré la complexité de la mise en place technique de certains effets, le but est que ça donne une impression de simplicité. Et d'ailleurs, il y a aussi l'idée que ça n'est pas grave si on voit que c'est "fait main", si ça n'est pas parfait.

**Réponse 20 :** Ah oui, oui c'est ça. Donc l'aspect un peu faux n'est pas du tout gênant, au contraire il aide.

**Question 21 :** Dans *Le Huitième jour*, il y a ce plan sur le réveil qui sonne à 7h30, qui revient à chaque fois dans une valeur de cadre plus serrée, jusqu'à ce qu'on puisse à peine lire le "7h30"...

**Réponse 21 :** Je ne me rappelle pas vraiment... mais... c'est sûr que si ça joue, c'est pensé. Je ne me rappelle même plus qu'il y avait une horloge à 7h30...

**Question 22 :** Il y a un autre plan où, au début du film, on a un travelling haut-bas pour arriver à Pascal, puis à l'inverse à la fin de la séquence on a un travelling bas-haut en suivant une coccinelle. Je voulais savoir comment vous avez fait ces plans ?

**Réponse 22 :** Je sais que celui du début, ça c'est fait avec une grue sur travelling. Avancer et descendre en même temps que ça devient vertical, donc assez compliqué pour les machinos. Et il y a aussi des montées dans *Le Huitième Jour*, il y avait les montées quand ils sont à l'arbre. Il y a des montées verticales, et ça on avait d'abord essayé avec un petit hélicoptère, comme un drone maintenant, un petit hélicoptère, mais ça ne volait jamais bien vertical. Et puis finalement on l'a fait avec un ballon. Il y avait un français qui était spécialisé de filmer en hauteur parce qu'il avait fait un film dans les forêts de Guyane, juste au-dessus des arbres. En volant au-dessus, en montant et en descendant, et puis on avait vu ça quelque part je crois, et puis on lui avait demandé. Et puis on a fait ça avec un ballon, deux personnes : un opérateur et... je ne sais pas comment ça s'appelle, ça, celui qui conduit le ballon. C'était assez compliqué. Il y avait du vent, et puis on avait mis un grand câble pour le rattraper, pour pouvoir le faire plusieurs fois, puis on ratait le câble, etc. Donc c'était... donc de le faire c'était un peu l'aventure !

**Question 23** : Il y a deux sensations très différentes entre les images de la vie de Harry, qui semblent être en monochrome bleu, et celles de la vie de Georges, beaucoup plus multicolores. Je voulais savoir comment s'était fait ce travail-là, avec j'imagine aussi les costumes, la déco ?

**Réponse 23** : Disons que c'était surtout en matière première, ce que moi j'appelle matière première, ce qui était devant la caméra. Donc c'était bien recherché là-dedans. Et en image, ça pouvait être de décider de faire la lumière plus de face ou... ça je me rappelle plus...

**Question 24** : Toujours dans *Le Huitième Jour*, il y a le personnage de la mère qui est une apparition. La manière de la faire apparaître et disparaître fonctionne très bien, je voulais savoir comment avait été mise en œuvre à l'image cette idée de l'apparition ?

**Réponse 24** : Je ne me rappelle plus vraiment, mais je crois que c'était de discuter comment faire, etc. On avait peut-être fait des essais dans la préparation, pour voir si ça fonctionne, et une fois qu'on voyait que ça fonctionnait de telle manière, on l'a fait de telle manière. Sans doute que c'était plus complexe que ce qu'on avait fait en préparation, mais l'idée, on savait comment la faire.

**Question 25** : Il y a un autre moment, quand il y a la souris qui se met à parler en pleine nuit, où au contraire il y a beaucoup d'effets : la souris parle, les vêtements se mettent à danser, il y a l'apparition de Luis Mariano, Georges se met à voler... et la mère apparaît !

**Réponse 25** : Oui, Georges qui vole, ça il était tendu à un câble et la caméra était en mouvement contrôlé. C'est-à-dire que c'était avec un système pour que le déplacement soit toujours le même. Donc on faisait une fois tout le mouvement et puis on pouvait répéter le même mouvement dans la même vitesse, même angle, etc. Donc on avait un système pour ça. Et donc on l'a fait plusieurs fois, une fois avec Pascal lié avec des câbles bleus pour pouvoir les effacer facilement, et puis une fois que c'était réussi le vol réel, on a repris ce même mouvement, mais sans Pascal pour avoir tout ce qui était décor nécessaire pour reconstruire après, pour effacer les câbles, pour qu'on soit sûr qu'on ait l'image qui est derrière le câble, etc. Donc c'est des doubles passages, une fois avec et une fois sans personnage. La façon dont il était monté sur ces câbles, ça dans le détail je me rappelle plus, mais je sais qu'il volait vraiment dans l'espace qu'on voit.

**Question 26** : Et dans les plans des feux d'artifice sur la plage, à la fin du film, je me suis demandé à

quel point les réflexions de la lumière sur la maison étaient réelles ? Il y a eu un vrai feu d'artifice ?

**Réponse 26 :** Non, celle-là c'est en réel. Donc c'est fait sur le moment. De vrais feux d'artifices, et les réflexions dans les vitres des vrais feux d'artifice... mais qui étaient juste à côté de la caméra. C'est comme dans les flammes dans Toto quand la grange brûle : tous les plans qui sont faits sur Thomas, sur Toto, ils sont éclairés avec les flammes hein. Et c'est des flammes à côté de la caméra. Donc ce n'était pas des lumières clignotantes ou... c'était avec des flammes. Et là dans le feu d'artifice, les feux d'artifice c'étaient des feux d'artifice contrôlés, donc c'était pas un vrai feu d'artifice, c'était à nous quoi.

**Question 27 :** À ce moment-là il y a un gros plan sur les visages de Harry et de sa fille, alors qu'ils sont très loin l'un de l'autre. Ils entrent en communication par ces cadrages. Je trouve intéressant cette idée de la bonne distance à laquelle il faut se mettre pour lier des personnages par exemple...

**Réponse 27 :** Attends je suis en train de regarder la séquence du feu d'artifice là. Ce que je vois c'est, en effet, toutes les réflexions. Les vraies réflexions... Parce que votre demande, en effet, m'a fait re-regarder les deux films. Parce que je ne savais même plus, *Le Huitième Jour*, comment ça évoluait, etc., je ne me rappelais plus.

Tout d'un coup, on est dans les deux visages. Tout d'un coup, il n'y a rien d'autre. Donc toute la séquence feu d'artifice il n'y a pas mal de plans larges qui montrent l'ampleur... et tout d'un coup on est vraiment dans les visages et il n'y a plus rien d'autre. Et le moment où il n'y a plus rien d'autre, c'est vraiment entre les deux. Et il y a souvent ça, qu'on voit dans les visages, qu'on se met dans le même angle. Quand il y a deux personnages, normalement quand on les filme, on est plutôt de profil. Et bien là on est presque en face et il y a beaucoup de plans comme ça où on est presque devant. Donc on est presque le personnage qui fait face.

**Question 28 :** Il y a même un certain nombre de plans en regard caméra...

**Réponse 28 :** Oui, c'est-à-dire il ne regarde pas vraiment dans l'objectif, mais sur le bord de l'objectif. C'est des regards qui sont presque... mais ils sont encore dans la direction gauche-droite correcte. Et c'est très près, c'est presque dans... il y avait des bouts de tape sur le bord de l'objectif pour qu'il y ait une direction de regard, mais en même temps c'est dans la caméra... sans être dans la

caméra.

**Question 29 :** À la fin du film, quand Harry et Georges sont en boîte de nuit et que Harry aide Georges tombé au sol, il y a un motif de Pietà. Je voulais savoir comment vous travailliez avec ce genre de références ?

**Réponse 29 :** Oui, la Pietà c'est une référence qui n'a pas besoin d'être exacte, mais tout le monde voit tout de suite que c'est ça. C'est des références qui sont tellement communes que ça n'a pas besoin d'être juste. Même si c'est pas juste, physiquement exactement la position, tout le monde sait que c'est ça. C'est l'idée, en effet... c'est l'idée que quand on voit ça on fait tout de suite l'association à la peinture ou à la sculpture. En effet, c'est des références... j'appelle ça des références explicites. Il y a des références qui sont cachées, et il y en a qui sont vraiment... Voilà !

**Question 30 :** Est-ce qu'il y a quelque chose dont vous vous souvenez tout particulièrement du travail avec Jaco ?

**Réponse 30 :** C'est des films où chaque jour est mémorable ! C'est presque ça hein... je ne vais pas commencer à trouver, à chercher des anecdotes, mais vraiment chaque jour est mémorable. Il y a toujours quelque chose... on est toujours devant l'impossible aussi avec Jaco. Il n'a pas peur que quelque chose soit techniquement difficile à réaliser. Il n'a pas peur de ça. Donc même si ce n'est pas possible, c'est possible.

C'est comme la caméra qui tombe : ben la caméra tombait vraiment. Avec un câble, contrôlée, etc., mais quand la caméra se rapproche du sol... c'est pas un effet optique. C'est la caméra qui descend à une vitesse... c'est fait avec une espèce de système avec des freins, câble qui est freiné avec une turbine qui va d'autant plus vite que ça tombe vite, et c'est la turbine qui freine. Donc à la fin, la turbine aide à freiner et puis c'est des freins à main, il faut juste arrêter au moment même, et on a même eu le pare-soleil qui était dans le sol hein. C'est... souvent c'est le genre de trucages qui sont en même temps du réel. C'est comme quand Pascal vole : ben il vole. Quand la caméra tombe, elle tombe. Quand on monte, ben on monte. C'est souvent physique. Quand Luis Mariano est sur le capot de la voiture, il est sur le capot de la voiture. C'est fait en projection, le décor c'est une projection.

Donc tous les jours il y avait quelque chose dans ce genre... on se disait : comment on va faire... même si on avait réfléchi et qu'on avait les moyens pour le faire, c'était toujours quand même un peu l'aventure. Et c'est agréable, moi j'aime bien, je peux dire que j'aimais bien !

**Question 31** : C'est des films qui font d'autant plus rêver que celles et ceux qui l'ont fait en parlent comme d'une aventure !

**Réponse 31** : Oui c'est ça, on ne peut pas être plus motivé que par Jaco je crois !

**Question 32** : Et c'est toujours fou dans un film de travailler avec des gens qui finissent toujours par trouver des solutions...

**Réponse 32** : Oui, c'est ça, parce que tu vois on a parlé de *Toto* et du *Huitième Jour*, mais dans *Pericoloso* on n'avait pas de moyens du tout hein. Mais pas du tout. Donc tout ce qu'on a fait là, c'était Méliès hein !

Moi j'ai toujours pensé que les films, ils se font... le réalisateur c'est celui qui a tout en main, etc., mais dans la pratique, ils se font avec le réalisateur, le directeur photo et le chef opérateur. Et toute la préparation est dans les mains de ces gens-là. Tout ce qui suit découle des discussions de préparation entre ces trois-là. Comme ça sur le plateau, quand on est coincé quelque part, c'est là que se trouve la solution, toujours, dans la combinaison de ces trois gens-là.

**Question 33** : C'est vrai que dans le travail sur les deux derniers films que j'ai fait avec Sacha, qui est cheffe opératrice, ce qui est bien c'est qu'on passe beaucoup de temps à préparer le film. Et ensuite il y a beaucoup d'imprévus, mais comme on en a beaucoup parlé on trouve toujours les solutions et c'est très agréable...

**Réponse 33** : Oui, c'est ça ! Quand il y a une bonne préparation, quoi qu'il se passe, tant qu'on continue à travailler dans l'esprit qu'on a recherché dans la préparation, ça sera toujours juste !

## IV. Retranscription de l'entretien avec Jean-Michel Martin

Entretien réalisé le 26 mai 2021

Jean-Michel Martin est le responsable technique secteur diffusion à la C.S.T.

**Question 1** : Quelle est la taille minimale et maximale, en hauteur et en largeur, d'un écran de cinéma en France ? Est-ce qu'on a des données sur la taille moyenne d'un écran de cinéma en France ?

**Réponse 1** : Alors le plus petit écran que je connaisse, il fait 2,50 mètres de large. Et le plus grand, le plus grand, il doit faire 19 mètres je crois. Voilà.

Après, les formats d'écran sont un peu normalisés au cinéma : il y a deux types de formats d'écrans, on va dire... courants, qui sont le format scope, qui aura un rapport largeur sur hauteur de 2,39, et le format dit "panoramique", anciennement "panoramique américain" quand le 35mm existait, qui a un rapport 1,85, qui est toujours le rapport de la largeur sur la hauteur.

Après on a quelques salles polyvalentes, qui eux ont des écrans polichinelles : ce sont des écrans qui descendent du plafond et qui peuvent prendre toute la hauteur dont il y a besoin. Alors là, il n'y a pas... le rapport normalisé du type cinémascope ou 1,85 il existe plus. Ils mettent une image dedans et généralement ils essaient de faire l'image la plus large. Voilà, je ne sais pas quoi vous dire de plus...

**Question 2** : Au-delà de l'écran le moins large et le plus large, est-ce qu'il y a une taille minimum (et éventuellement une taille maximum) normalisée ?

**Réponse 2** : Non, alors là ça dépend entièrement de l'exploitant, selon ses locaux, il va faire la taille de l'image qu'il veut à l'intérieur de sa salle. Donc s'il veut faire une petite salle, il va faire un petit écran, ou alors il peut faire un grand écran et ne pas mettre beaucoup de sièges. Ça c'est vraiment son choix, après quand il construit une salle de cinéma, enfin quand il demande à un architecte de lui faire des plans pour une salle de cinéma, il a une norme à respecter.

Cette norme, elle s'appelle la norme AFNOR 27-001. C'est l'Association française de normes...

enfin c'est tout ce qui régit les normes françaises. Et celle qui parle de l'architecture des salles de cinéma, c'est la NF S27-001. Voilà. Si vous répondez à cette norme, c'est celle qui vous permettra d'avoir une autorisation d'exercice au niveau du CNC, pour exploiter cette salle-là. Et donc dans cette norme, elle va déterminer les emplacements de fauteuils suivant la largeur de votre image.

**Question 3 :** D'accord, donc il n'y a pas de largeur d'écran imposée, mais il y a une architecture de la salle de cinéma imposée en fonction de la largeur de l'écran ?

**Réponse 3 :** Voilà, il n'y a pas de largeur imposée d'écran, mais il y a des distances minimum et maximum à respecter pour poser les sièges.

**Question 4 :** Ces distances minimum et maximum on peut les consulter dans un document accessible ?

**Réponse 4 :** Dans cette norme-là... elle est consultable, mais sinon, bon... c'est un peu mon boulot moi de faire les études de plans, de valider les plans et de contrôler sur place si c'est bien réalisé. Donc je peux vous donner toutes les infos que vous voulez !

La distance minimum, où on peut implanter ses sièges, est égale à 0,6 fois la largeur maximale de votre image. Alors c'est vraiment 0,6... en sachant qu'un homme constitué normalement a les yeux devant la tête. Donc on considère que c'est 20cm devant le faitage du dossier. Donc en fait en gros c'est :  $(0,6 \times \text{largeur de l'image la plus grande}) + 20 \text{ cm}$ . Et c'est par rapport au dossier dans ce cas-là.

Et la distance maximum autorisée, c'est 2,9 fois la largeur de l'image.

**Question 5 :** D'accord. Et ça, c'est pour pas que des spectateur.ice.s se retrouvent trop loin par rapport à l'écran c'est ça ?

**Réponse 5 :** Voilà, trop loin ou trop près, pour les deux extrêmes.

**Question 6 :** Donc on ne peut pas, dans une logique de rentabilité, faire une salle très grande avec un petit écran ? Cette norme, elle permet de normaliser l'expérience du spectateur de la taille de l'écran par rapport à la distance à laquelle on est de celui-ci ?

**Réponse 6 :** Tout à fait, voilà.

**Question 7 :** Là vous avez parlé des tailles extrêmes des écrans, mais est-ce qu'il y a des données (chiffrées ou non) sur la taille moyenne d'un écran de cinéma en France (ou chez certains exploitants) ?

**Réponse 7 :** Non, il n'y a pas de taille, mais la taille moyenne, elle a tendance à augmenter.

On va dire qu'il y a 5 ans, la taille moyenne, c'était plutôt 8 mètres. Maintenant j'ai plutôt tendance à trouver des salles qui vont entre 9,50 m et 10m. On va dire que c'est la taille moyenne.

Les écrans ont tendance à s'élargir en ce moment. Et le format d'écran, c'est surtout le format cinémascope.

**Question 8 :** Donc on a une tendance qui est à des écrans plus larges, et des formats qui tendent vers le cinémascope ?

**Réponse 8 :** Voilà, plus vers le cinémascope.

**Question 9 :** Est-ce qu'une interprétation possible de cette tendance, c'est qu'il faut que l'expérience au cinéma se démarque de l'expérience qu'on a chez soi des films (à la télévision, ou sur des plateformes de VOD)... Ou bien est-ce qu'il s'agit d'un impératif de rentabilité de chaque salle, un écran plus grand permettant d'avoir une salle plus grande ? Ou bien les deux ?

**Réponse 9 :** En fait, les salles qui sont au-dessus de 400 places sont quand même assez rares. On en trouve dans des multiplex, mais c'est quand même rare. La salle moyenne, elle tourne autour de 150 ou 200 places quoi.

Et pourquoi on fait plus d'écrans au format cinémascope : parce qu'il y a plus de films qui sont faits en cinémascope. Plus de films produits comme ça.

**Question 10 :** Est-ce qu'il y a une angulation maximale recommandée ou fixée quant à la hauteur de l'écran par rapport à la hauteur des sièges ?

**Réponse 10 :** Il y a une angulation qui est fixée. Elle dépend de la distance écran-premier rang. Et il y a deux angles à déterminer, qui sont les angles maximums : quand on regarde le centre de l'écran, l'angle, pour le premier angle, doit être au maximum de 30°. Et quand on regarde le haut de l'écran,

l'angle maximum doit être à 45°.

**Question 11 :** Vous en avez déjà un peu parlé, mais donc dans les ratios d'images, il y a soit des écrans au ratio scope, soit des écrans au ratio 1,85, soit des écrans hybrides qui s'adaptent par rapport à la taille maximum d'écran qu'ils permettent et ajoutent ensuite des bandes noires ?

**Réponse 11 :** Tout à fait. C'est soit des bandes noires, du noir de projection, soit, pour ceux qui veulent travailler proprement : ils mettent des rideaux. Des rideaux noirs sur les bords, et c'est beaucoup plus propre. Ou alors des frises en haut... mais ça on en voit très rarement.

**Question 12 :** L'hypothèse que je fais, sur laquelle je veux bien votre avis, c'est que ces normes sont là pour conserver la plus grande qualité possible dans l'expérience des spectateur.ice.s au cinéma, mais je voulais savoir si c'était bien ça la philosophie générale de ces règles ?

**Réponse 12 :** En fait, pour faire du cinéma il y a deux normes. Il y a une norme architecturale, qui elle est pour le confort du spectateur; et il y a une norme projection numérique, qui, elle, indique les quantités de lumière, que les couleurs soient bien réglées, que l'uniformité de couleur soit faite, que le son soit réglé correctement. Et en fait, il y en a une qui est plus pour le confort du spectateur, et l'autre qui est plus pour la qualité de la projection en fait.

**Question 13 :** Les différentes règles et normes, est-ce que c'est vous qui les fixez ? Est-ce qu'elles ont évolué avec le temps ? Est-ce qu'il y a eu des changements récemment ?

**Réponse 13 :** Alors, ces deux normes sont fixées par l'AFNOR, qui est la société française de normalisation. Alors bien sûr, on travaille avec eux. La règle... enfin la norme architecturale existe depuis... pfiou... moi la première que j'ai connu elle était en 1977, donc elle existait peut-être même avant, je n'en ai aucune idée. Après, la norme pour la projection numérique, qui elle s'appelle la NF S27-100, elle existe depuis 1986, donc c'est l'arrivée du cinéma numérique au cinéma.

Alors est-ce qu'elles évoluent ces normes ? Oui elles, évoluent. Justement, la dernière norme qui concerne l'architecture datait de 2014. Là elle a été revue, et elle est à l'approbation du conseil d'étude des normes, en fait. Elle devrait paraître dans les deux ou trois mois, là. Alors qu'est-ce qui a changé, vous allez me dire, entre la norme qui datait de 2014 et la norme qui va apparaître ?

C'est qu'il y a des conditions acoustiques de la salle qui ont été rentrées dans la norme. Avant, l'architecture ne concernait que le positionnement du spectateur, le positionnement du faisceau de projection, en gros tout le confort du spectateur. Et on s'est aperçus qu'avec cette norme-là, les salles étaient de moins en moins traitées acoustiquement. C'est-à-dire qu'on arrivait à entendre le son quand les salles étaient mitoyennes, d'une salle par rapport à l'autre. Ou il y avait des niveaux de bruits de fond, qui sont générés soit par de la clim, soit par des machines qui sont à l'extérieur ou alors, je ne sais pas, si vous êtes derrière une voie ferrée : des trains. Bah ça, ça générerait un bruit de fond et un bruit parasite à l'intérieur de la salle. Donc il a été réintroduit des conditions acoustiques pour la nouvelle norme, voilà.

La norme, la deuxième, qui est la norme de projection numérique, elle est en ce moment à la révision. Elle datait aussi de 2014. Elle est à la révision. Pour l'instant, c'est un comité d'experts qui se réunit et qui est en train de la faire évoluer. Pour l'instant je ne peux pas vous en dire plus sur celle-là.

**Question 14** : Et ces comités d'experts sont constitués comment ? Il y a des spécialistes des questions techniques, j'imagine, et des membres de l'AFNOR, mais est-ce que c'est fait, par exemple, indépendamment des acteurs économiques du secteur ?

**Réponse 14** : Ah non, non, c'est fait vraiment avec les acteurs économiques. À l'intérieur vous avez des installateurs de cinéma, des architectes, vous avez la FNCF : la Fédération Française de Cinéma, vous avez bien sûr la C.S.T., et vous avez des consultants indépendants -mais du secteur "cinéma" quoi. C'est souvent des consultants architecturaux, des acousticiens, enfin des choses comme ça.

**Question 15** : Certaines salles se targuent d'avoir l'écran le plus large du quartier, d'une ville ou d'une région : est-ce qu'il y a un lien avéré entre la taille d'un écran et la fréquentation de la salle ?

**Réponse 15** : Là, je n'en ai aucune idée. Il faudrait demander aux cinémas... mais j'ai pas les retours de fréquentation, j'ai pas les données. Il y a un cinéma à côté de chez moi qui communique là-dessus, qui a le plus grand écran d'Europe, mais bon... voilà je ne sais pas si ça influe sur sa fréquentation.

**Question 16** : Est-ce que vous savez s'il y a le même genre de normes à l'étranger, ou si c'est une

spécificité française ? Est-ce qu'il y a des normes internationales ou européennes ?

**Réponse 16 :** Alors là, je ne pourrais pas vous répondre. Le spécialiste des normes, il n'est pas là aujourd'hui. Mais il y a des choses qui existent, sur les qualités justement. Euh... ça parle à l'étranger puisqu'en fait pour l'instant ça, c'est une norme française, mais il existe des normes internationales qui sont à l'ISO [Organisation internationale de normalisation, N.D.L.R.], qui elle gère le monde. Mais je ne peux pas vous dire si au niveau de l'architecture il y a exactement les mêmes critères.

Après, il y a des discussions qui sont mondiales... mais là il faudrait que je vous passe la personne qui gère les normes. Il serait plus à même de vous parler de ça.

**Question 17 :** Il y a de nouvelles technologies de salles de cinéma avec des écrans LED plutôt qu'un projecteur. Est-ce que l'arrivée de ces nouvelles technologies peuvent influencer sur l'évolution des exigences architecturales et techniques des salles / de l'image ?

**Réponse 17 :** La projection par écrans LED, ça coûte très cher un écran LED. Il n'y a que Samsung et Sony qui en font. Ils sont très très chers, et ce qu'il faut savoir, c'est qu'au cinéma, les enceintes sont placées derrière un écran microperforé. On ne peut pas placer d'enceintes derrière un écran LED. On va pas avoir ce rendu, il n'est pas microperforé. Donc le système sonore, il faut le travailler énormément pour obtenir un agrément sur la norme qualité cinéma numérique, qui, elle, intègre le son dedans.

Après, est-ce que c'est viable ou pas ? Oui, ça fait une très belle image, vous avez des noirs qui sont très noirs, parce qu'en fait le problème du cinéma numérique c'est que les noirs ne sont pas noirs entièrement, il y a toujours une bande grisâtre autour des images, et c'est ce qui disparaît avec ces écrans LED.

Alors il y a un autre constructeur qui est en train de se lancer dedans, qui est LG. Pour l'instant on n'a pas de retours sur les écrans cinéma dédiés LG.

Alors l'autre question, c'est pourquoi on ne mettrait pas plein de petites télé l'une derrière les autres ? C'est parce qu'elles ne sont pas capables d'être réglées parfaitement pour l'uniformité de colorimétrie. D'une télé par rapport à l'autre.

**Question 18 :** Merci pour toutes ces réponses. Je tourne sans cesse dans mon travail autour de l'idée que c'est important de faire l'expérience de ce qui est filmé pour le cinéma sur un grand écran. Est-ce que sur ce sujet en général il y a des choses qu'il vous paraît important de souligner ?

**Réponse 18 :** En fait, ce dont on s'est aperçus, c'est que plus l'écran était grand, moins on avait besoin de lumière à l'écran pour avoir cette sensation lumineuse pour un spectateur assis. Ce que je veux dire, c'est que la norme, elle demande une certaine quantité de lumière. Et plus l'écran va augmenter... on aura cette sensation de luminosité qui va rester identique en envoyant un peu moins de lumière à l'écran, au niveau... l'unité c'est le candela au mètre carré. Ce qui est demandé généralement, sur les écrans qui sont en dessous de 15 mètres de large, c'est 48 candelas au mètre carré. Au-dessus, on tolère une limite basse qui va à 38 candelas/m<sup>2</sup>. Donc on peut avoir moins de lumière sur l'écran quand il commence à être très grand. Et on n'aura pas de gêne d'un manque de lumière...

**Question 19 :** Parce que, j'imagine que l'image étant plus englobante, le champ visuel dans lequel il y a de la lumière est plus important et donc il y a besoin de moins de lumière, c'est ça ?

**Réponse 19 :** Ça doit être ça, oui.

**Question 20 :** Ça me fait penser que dans un échange avec un réalisateur, il soulignait l'importance, quand on voit un film au cinéma, du chemin de l'œil, qui ne voit pas toute l'image d'un seul coup d'œil...

**Réponse 20 :** Oui, mais ça c'est vrai si vous êtes près, mais si vous êtes complètement au fond de la salle ? C'est comme si vous regardiez une télé, vous avez toute l'image dans le champ de vision de l'œil...

**Question 21 :** Il y a des calculs pour les normes qui sont faits à partir de cette idée du champ de vision et du champ de vision périphérique de l'œil ? Ou c'est encore une autre question ?

**Réponse 21 :** Nan, nan, il n'y a pas de calculs qui sont faits. Le calcul c'est champ vision de l'œil, pourquoi il a été fait à 0,6 : c'est pour avoir un champ global de l'image en hauteur sans avoir à déplacer la pupille de l'œil. Voilà. C'est pour ça qu'on est à 0,6 en minimum. Bon il existe une tolérance qui est donnée par le C.N.C., mais ça c'est autre chose...

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

## **Partie Pratique de Mémoire de master**

Spécialité cinéma, promotion 2019-2021

Soutenance de juin 2021

### *Elle rêvait d'incendies*

Paul BERNARD

**Cette PPM fait partie du mémoire intitulé : *Corps et échelle, penser les variations d'échelle au cinéma à la lumière du travail de Jaco Van Dormael***

Directeur de mémoire : Michel MARX (enseignant - scénariste)

Directeur de mémoire externe : (en cours)

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO

## **Sommaire**

<b>CV.....</b>	<b>page 175</b>
<b>Note d'intention de la PPM.....</b>	<b>page 176</b>
<b>Synopsis.....</b>	<b>page 179</b>
<b>Liste du matériel employé.....</b>	<b>page 180</b>
<b>Plan de travail du tournage et de la postproduction.....</b>	<b>page 181</b>

# Curriculum Vitae

Paul Bernard

## Formation

2018-2021	École Nationale Supérieure Louis-Lumière – département Cinéma
2018	Stage d'assistant d'écriture à Ubisoft Motion Pictures (6 mois)
2015-2018	École Normale Supérieure de Lyon - Master 1 & 2 - Cinéma et audiovisuel
2014	Licence « Lettres et Cinéma » délivrée par l'Université Paris Diderot
2011-2014	Classes préparatoires aux Grandes Écoles au Lycée Jean-Pierre Vernant de Sèvres, section Lettres spécialité Cinéma
2011	Baccalauréat Scientifique au Lycée franco-allemand de Buc

## Expériences

2020-2021	Réalisation de courts-métrages dans le cadre de l'École Louis-Lumière : <ul style="list-style-type: none"><li>- <i>Elle rêvait d'incendies</i>, Paul Bernard, 2021, en post-production</li><li>- <i>La Mer est immense</i>, Paul Bernard, 2020, en post-production</li><li>- <i>La Maison</i>, Paul Bernard, 2019</li></ul>
2019	Assistant réalisateur <i>La Piade</i> (film de fin d'études de Pauline Broulis) - tournage de 15 jours à Toulon
2015-2016	Président du Bureau des Élèves de l'ENS de Lyon
2016	Atelier d'écriture à l'ENS de Lyon avec Léonor Serraille (réalisatrice)
2015	Réalisation d'un court-métrage ( <i>Super 8</i> ) dans le cadre de l'Atelier de Réalisation de l'ENS de Lyon animé par Chantal Richard (réalisatrice)
2012	BAFA - multiples expériences d'encadrement de mineurs.

## Compétences

<i>Langues</i>	Français, Anglais et Allemand parlés/écrits couramment.
<i>Logiciels maîtrisés</i>	Adobe Première, d'Adobe After Effect, d'Avid Media Composer et de Da Vinci resolve
<i>Autres</i>	Flûte traversière (10 ans), voile

## **Note d'intention PPM**

### **L'échelle, le corps et le tragique**

En février 2017, Michèle Anne De Mey, Jaco Van Dormael et le collectif Kiss & Cry présentaient *Cold Blood* au théâtre des Célestins à Lyon, une pièce qui consistait à raconter des histoires au moyen de miniatures et de mouvements de mains, le tout filmé en très gros plan et retransmis en direct dans la salle. En juillet 2018, Thomas Jolly présentait au festival d'Avignon une mise en scène de *Thyeste* dans laquelle les décors jouaient un rôle prépondérant : deux gigantesques statues, l'une d'un visage et l'autre d'une main encadraient l'espace central de la scène. Souvent, le personnage de Thyeste jouait de ces éléments de décors, en se blottissant au creux de la main ou en escaladant la tête monumentale. Ce qui lie selon moi ces deux expériences au demeurant très différentes, ce sont trois choses : un jeu sur les échelles, la représentation de l'intime et la dimension tragique. Dans les deux cas, un recours à des échelles extrêmes (monumentalité dans *Thyeste* ou fragilité, petitesse dans *Cold Blood*) permet de modifier la perception du corps et de son intimité -et dans les deux cas, la dramatisation repose sur le fait d'avoir le corps humain comme repère, comme point de comparaison. A ce titre, l'image cinématographique, dont les valeurs même de plan sont définies par ce qui est montré du corps ("plan poitrine", "plan taille", etc.), embrasse cette idée du corps humain comme mètre étalon. Or je suis convaincu que la mise en scène cinématographique permet de s'emparer de ces trois questions et de les lier de manière inédite. Dans la prolongation de mon travail de mémoire, le but sera d'explorer comment le travail sur les échelles permet de créer une esthétique de la fragilité. Ainsi, l'ambition de ma PPM est de jouer sur l'échelle à tous les niveaux de la représentation : échelle temporelle au niveau de la narration (flash back et ellipses), échelle des décors (la maison choisie présente une certaine monumentalité qui sera au centre de la mise en scène), échelle des plans (j'y reviendrai plus tard) et enfin échelle dans l'image avec un recours ponctuel mais essentiel à la maquette.

### **Intimité et destruction**

Le film commence par l'image finale : l'incendie de sa maison de famille par la mère. Cet incendie représente un enjeu dramatique fort, éminemment tragique : en détruisant le lieu de son enfance où elle a tant souffert, et en tuant ses enfants qui la font souffrir, elle fait le choix terrible et radical

d'être fidèle à elle-même plutôt que de "faire avec" ou de "faire semblant". Le but sera de donner à voir cet incendie au moyen d'une maquette de la maison. Il s'agira ainsi de faire brûler une version miniature de la maison, image qui sera ensuite intégrée au plan de contemplation de la mère face à son œuvre. Cet enjeu technique de la représentation d'une destruction spectaculaire au moyen d'une maquette est d'autant plus important qu'il permettra de faire écho à ce qui est réellement important pour le personnage principal : ce ne sont pas les lieux, la valeur marchande des choses, ça n'est pas ce qui est tangible ou rationnel; ce sont les souvenirs, les rêves et les frustrations, les secrets et les blessures, autant de chose qui constituent le vaste territoire de l'intime. C'est cette reconquête d'une intimité mise de côté et bafouée par tous que le film souhaite mettre en scène -reconquête aussi exaltante que terrible.

### **L'influence du passé**

La figure du flash-back sera rendue présente dans le temps du film par la présence fantomatique de l'alter-ego du personnage de la mère, qui se revoit lorsqu'elle avait 20 ans et qu'elle habitait la maison. Le passé joue ainsi un double rôle. D'abord, il joue un rôle mémoriel : ce sont les souvenirs qui, en s'incarnant dans un corps (le personnage qui joue la mère jeune) et dans une voix (ce personnage est associé à la figure de la narratrice), permettent de comprendre immédiatement la frustration -et le terrible projet- de la mère. Mais le passé n'est pas uniquement la représentation de qui était la mère lorsqu'elle avait vingt ans; c'est aussi l'évocation de ce qu'aurait pû -et peut-être aurait dû- être l'existence de ce personnage.

La confrontation du personnage principal à son passé est l'occasion d'une double projection : projection de la mère dans la jeune femme qu'elle était -jeune femme pleine de rêves, d'ambitions et d'audace- et projection en retour de cette jeune femme reprochant par sa seule présence à la mère (c'est-à-dire à elle-même) ce qu'elle est devenue. Car la mémoire est moins celle des événements (ce qui s'est passé) que celle des désirs (ce que j'aurais voulu qu'il se passe), avec l'idée que l'on est bien plus défini par ce que l'on projette d'être que par ce que l'on est. Ainsi, la présence de la narratrice dans le tissu visuel et sonore du film dépasse la simple évocation d'un fantôme du passé : elle donne corps à la conscience du personnage.

## Image

Je souhaite tourner cette PPM avec Sacha Lévêque, qui sera la cheffe opératrice du film et pourra elle-même travailler à son projet de recherche lors de ce tournage. Je partage son intérêt pour la lumière disponible, tant pour son rendu esthétique que pour la méthode de travail que cela implique sur le plateau. J'ai eu l'occasion de travailler avec elle pour un autre projet personnel lors d'un film tourné en mer et j'ai été marqué par sa vision personnelle du cadre et de la lumière.

Un certain nombre d'idées ont déjà émergé, certaines liées à son axe de recherche et d'autres liées au mien, parmi lesquelles l'envie de travailler avec la couleur jaune, tant dans la lumière que dans l'image. Cette envie est très liée aux références picturales et visuelles que j'ai commencé à rassembler, ainsi qu'au souvenir que j'ai du lieu de tournage, maison d'enfance aux murs ocres et baignée d'une lumière orangée. Sacha a déjà des pistes afin de travailler sur cette idée, l'ambition étant d'avoir une image marquée par le lieu et la lumière disponible dans cette région.

L'idée du recours à une grue vient d'un échange, lors d'un F2 sur lequel j'étais chef machiniste, avec Cécile et Robert, de l'entreprise Camagrip. En parlant avec eux, ils m'avaient montré la grue miniature dont ils disposaient, vantant sa simplicité et sa compacité. La possibilité d'y avoir recours m'a permis d'imaginer certaines images jouant avec les échelles de plan au sein d'une même prise, passant d'un gros plan à un plan d'ensemble tout en faisant évoluer les perspectives.

Enfin, il y a l'envie de filmer une séquence (la séquence finale du dîner) en improvisation dirigée : il s'agira pour moi de prévoir une partie des répliques de la séquence, tout en demandant aux comédien-ne-s d'improviser autour de cette trame. Cette envie d'expérimentation s'accompagne d'un désir de mise en scène visant à capter des réactions à une réplique au moment même où elle est dite, nous orientant vers une séquence tournée à deux caméras. Ayant eu l'occasion d'expérimenter ce dispositif lors d'un atelier en décembre avec Renaud Personnaz, je suis persuadé que le recours à deux caméras, s'il n'est pas systématique et qu'il est bien pensé, peut permettre de produire des images uniques.

## Synopsis

Lorsqu'elle avait vingt ans, au moment de partir de chez ses parents, *la mère* s'était jurée de ne laisser personne entraver ses rêves de devenir écrivaine.

Trente ans plus tard, elle retourne dans la maison parentale afin de la vider en vue de sa vente. Avec elle, ses trois enfants, de jeunes adultes ingrats et insolents qui méprisent leur mère.

C'est au cours du dîner final que la mère a décidé d'accomplir la promesse qu'elle s'était faite à elle-même des années auparavant.

## Liste du matériel employé

### Liste principale

- 1 ARRI Alexa Mini (monture PL et Hot Swap)
- 1 série Zeiss Go T 2.1
- 1 série de filtre IR ND
- 1 filtre polarisant
- 1 série de Black Promist
- 1 valise opérateur
- 1 follow focus HF avec 6 bagues de point
- 1 alimentation secteur
- 8 batteries bebob V-Mount pour la Alexa mini + chargeurs
- 1 Mattebox 4\*5.6
- 1 moniteur Starlight
- 1 oscillo leader sur secteur
- 1 moniteur Sony 17"
- 2 disques durs
- 2 cartes 126 Go + 1 carte 64 Go
- 2 BNC tourets
- 2 BNC 10m
- 2 BNC 5m
- 1 grande branche
- 1 petite branche
- 1 tête
- 1 poignées bleues
- 1 petit plateau de travelling
- 2 paires de rails 2m
- 2 paires de rails 1m
- 1 grue Camagrip
- 2 Fresnel 500 avec prolongs
- 2 Fresnel 2kw avec prolongs
- 1 joker 1600 avec ballast et montée de lampe
- 1 jeu de drapeaux
- 1 jeu de mama
- 6 pieds de 1000
- 1 jeu de cubes
- Pincés, rotules, cyclones
- Gélâtines CTO / CTB / ND / dif

### Liste pour caméra B (seulement 3 jours pour la séquence à deux caméras)

- 1 ARRI Alexa Standard (monture PL et Hot Swap)
- 1 Follow focus avec bague de point
- 1 starlight
- 2 batteries Anton Baueur + chargeur
- 1 moniteur Sony 17"

## Plan de travail du tournage et de la postproduction

<b>Écriture du scénario</b>	novembre 2020 - février 2021
<b>Prise matériel et essais</b>	12-18 avril 2021
<b>Tournage</b>	19 au 29 avril 2021
<b>Rendu matériel</b>	30 avril 2021
<b>Montage</b>	mai 2021
<b>Étalonnage</b>	juin 2021