

Ecole Nationale Supérieure Louis Lumière

Cité du cinéma, 20 rue Ampère –
BP 12, 93213 La Plaine Saint-Denis Cedex, France
Tel: 01 84 67 00 01
www.ens-louis-lumiere.fr

Mémoire de Master

Spécialité cinéma promotion 2013/2014 - Soutenance de juin 2014

La représentation de l'ennui au cinéma

François Nobécourt

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée :

« Le temps passe comme les voitures. »

Directeur de mémoire interne : John LVOFF

Directeur de mémoire externe : Antoine GAUDIN

Présidente du jury Ciné et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO

Ens Louis Lumière
Cité du cinéma, 20 rue Ampère – BP 12, 93213 La Plaine Saint-Denis Cedex, France
Tel: 01 84 67 00 01
www.ens-louis-lumiere.fr

Mémoire de Master

Spécialité Cinéma, promotion 2013/2014 - Soutenance de juin 2014

La représentation de l'ennui au cinéma

François Nobécourt.

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée :

« Le temps passe comme les voitures »

Directeur de mémoire interne : John LVOFF
Directeur de mémoire externe : Antoine GAUDIN
Présidente du jury Ciné et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier Giusy Pisano, Antoine Gaudin, et John Lvoff pour leurs précieux conseils tout au long de la rédaction de ce mémoire.

Marie-Pascale Delplancq pour l'aide considérable qu'elle m'a apporté dans la finition de ce travail.

Florent Fajole pour le temps qu'il a consacré à m'orienter dans mes réflexions.

Françoise Baranger et Michel Coteret pour leur suivi tout au long de mes études à Louis Lumière.

Ma famille pour son soutien inconditionnel.

Résumé

Le lien entre l'être humain seul et singulier et le monde est exploré aujourd'hui dans un registre de cinéma qu'on pourrait appeler « cinéma de l'ennui ». Ces films expriment tous dans une certaine mesure un rapport complexe au monde, une *inévidence* dans l'être-au-monde des personnages. De plus en plus répandue, cette tendance du cinéma possède désormais ses propres codes narratifs et esthétiques. C'est notamment à travers les films issus des œuvres des nord-américains Terrence Malick, Sofia Coppola, Gus Van Sant ou Harmony Korine que ce « cinéma de l'ennui », issu de la modernité cinématographique, a évolué au rang de cinéma grand public.

Que nous disent ces films et leurs personnages de l'intériorité et du corps de l'individu en proie à l'ennui ? Comment représenter au cinéma la rupture entre l'individu et le monde à travers la mise en scène de l'être au monde ? Comment représenter le sentiment d'ennui, le détachement du réel, en filmant les personnages dans leur rapport à l'espace et au temps ? Telles sont les questions que pose ce « cinéma de l'ennui », telles sont les problématiques que nous allons tenter d'explorer.

Afin de répondre à ces questions, j'ai choisi de restreindre mon champ d'étude à trois films dans lesquels le thème de l'ennui me paraît central :

- La Vie de Jésus, de Bruno Dumont, 1997,
- Last Days, de Gus Van Sant, 2005,
- Attenberg, d'Athina Rachel Tsangari, 2010.

Liste des mots clés : Cinéma ; ennui ; esthétique ; lenteur ; contemplation ; vide ; vacuité ; individu ; perception.

Abstract

The bond between the individual human being and the world is a theme currently explored in a type of cinema that could be called « cinema of boredom ». This films all express a complexe relationship to the world, a lack of fluidity in the being of characters. More and more widespread, this trend now has its own narrative and aesthetic codes. It is in particular through the filmographies of north-american directors Terrence Malick, Sofia Coppola, Gus Van Sant, or Harmony Korine, that this « cinema of boredom », coming from cinematographic modernity, has evolved to the rank of mass cinema.

What do these films and their characters tell us about the interiority and the body of the individual who is subject to boredom ? How can cinema represent the breach between the individual and the world through the mise-en-scène of the being ? How can boredom and detachment be represented by filming the characters in regards to their relation to space ? These are the questions that the « cinema of boredom » asks, these are the questions we will try to answer.

I have chose three films to explore this theme :

- La Vie de Jésus, de Bruno Dumont, 1997,
- Last Days, de Gus Van Sant, 2005,
- Attenberg, d'Athina Rachel Tsangari, 2010.

Keywords : Cinema ; boredom ; aesthetic ; slowness ; contemplation ; void ; vacuity ; individual ; perception.

Table des matières

INTRODUCTION.....	7
PARTIE 1 : CORPS ET PERCEPTION.....	14
CHAPITRE 1 : LA REPRÉSENTATION DU CORPS.....	17
La nudité crue.....	17
Le corps sauvage.....	20
CHAPITRE 2 : LE CORPS SENSITIF.....	23
L'expérience sensorielle.....	23
La réaction du corps.....	27
L'être au monde et l'ennui comme tonalité affective.....	28
CHAPITRE 3 / LE VIDE ET LE PLEIN DE LA NATURE.....	31
Le « Vide butée ».....	32
L'immensité des paysages et l'expérience sublime du vide.....	35
PARTIE 2 /.....	39
LES PERSONNAGES AU SEIN DE L'ESPACE, UN RAPPORT D'INÉVIDENCE.....	39
CHAPITRE 1 : LE COMBAT DES PERSONNAGES CONTRE L'IMMOBILITÉ.....	40
La vitesse, pulsion violente.....	40
La résistance des personnages face aux paysages.....	42
CHAPITRE 2 : L'INTÉGRATION DES PERSONNAGES AUX PAYSAGES.....	45
Paysage-maquette et personnages miniatures.....	45
L'opposition absurde architecture/nature.....	46
Les personnages forcés de tourner en rond.....	48
CHAPITRE 3 : LA CAMÉRA, OEIL DE L'ENNUI.....	52
Une sensation d'étrangeté.....	52
Regard béat/ corps décadré.....	55
Caméra sensitive.....	56
PARTIE 3 /	61
À TRAVERS LE TEMPS LONG, LE SPECTACLE DU VIDE.....	61

CHAPITRE 1 : LE TEMPS RÉVOLU.....	63
Des natures mortes, pour une temporalité vide ou révolue.....	63
CHAPITRE 2 : L'ENNUI ÉPROUVÉ.....	68
Le temps long et l'insouciance.....	69
L'insistance mortifère de la lenteur.....	71
CHAPITRE 3 : LES FIGURES OPPRESSANTES DU VIDE.....	74
L'irruption de bruits renvoyants à un hors-champ.....	75
Le vide induit par la vitesse.....	76
Le vide induit par la télévision.....	78
CONCLUSION.....	80
Bibliographie.....	85
Annexes.....	88
Dossier de la partie pratique.....	89

INTRODUCTION

« *Tout me lasse : je remorque avec peine mon ennui avec mes jours, et je vais partout baillant ma vie* » écrit Chateaubriand dans les *Mémoires d'Outre-Tombe*. L'ennui est ce sentiment de lassitude, cette impression de vide, d'inutilité, de découragement, d'« à quoi bon ? », qui ronge l'âme sans qu'on sache pourquoi, ou qui naît de désenchantements métaphysiques ou de renoncements affectifs...

Si l'ennui est devenu un sentiment fréquemment évoqué dans notre société contemporaine, cela n'a pas toujours été le cas. C'est le romantisme qui signe son acte de naissance. Avant lui, l'ennui, s'il existait, ne pouvait être qu'un phénomène marginal, réservé à la noblesse et au clergé : seuls les privilégiés, pouvaient s'offrir le luxe de s'ennuyer. Avec les romantiques, l'ennui apparaît dans la société et sur la scène littéraire. C'est lui qui mène Emma Bovary à sa perte. « *C'est l'Ennui ! – L'œil chargé d'un pleur involontaire* », note Baudelaire dans les *Fleurs du Mal*. Généralement associé à l'abattement, à la mélancolie, à la tristesse ainsi qu'au dégoût et au désœuvrement, l'ennui s'est aujourd'hui étendu à toutes les couches de la société, il a perdu son caractère exclusif, il est un sentiment ordinaire au sein de nos sociétés.

Tout au long du XIX^{ème} siècle et au XX^{ème} siècle, l'ennui a échappé au monde littéraire pour devenir un objet d'études. La théologie, la philosophie, la médecine s'y sont intéressées. Il a pris une dimension majeure en épousant « *le lent avènement des sciences du psychisme et de ses pathologies* »¹, c'est-à-dire de la psychiatrie, de la psychologie, de la psychanalyse. Longtemps péjorativement considéré comme « *une maladie morale* »² qui empêchait l'individu d'adhérer à la vie sociale et l'enfermait « *dans la médiocrité du sort individuel* »³, l'ennui a été progressivement associé à l'oisiveté, puis aux comportements à risques - alcool, tabac, drogue -, aux troubles alimentaires, à la dépression, mais aussi à la délinquance - agression, haine, violence, vandalisme – et au suicide, et perçu comme lourd de conséquences pour une société, et pas seulement pour l'individu qui l'éprouve.

Aujourd'hui, l'ennui fait partie de l'expression d'un sentiment largement partagé de dérégulation, de finitude, lié à la sécularisation de la société occidentale, à la perte des valeurs collectives et de ce sens métaphysique qu'offrait dans le passé la religion. « *Si Dieu n'est pas, je suis Dieu* », affirme Kirilov dans *Les Possédés*, de Dostoïevski. En l'absence de Dieu, il est « *obligé d'exprimer sa propre volonté* »⁴. L'individu se constitue alors comme centre de gravité dispensateur ou créateur de sens. Il est seul dans sa recherche de sens, qui en dernière instance est d'ordre existentiel ou

1 Alexandre Brierre de Boismont, *De l'ennui* (taedium vitae), cité par Jean-Christophe Coffin dans l'ouvrage collectif intitulé *L'ennui, histoires d'un état d'âme (XIX^e – XX^e siècle)*, Publications de la Sorbonne, 2012, p. 66.

2 Émile Tardieu, *L'Ennui. Étude psychologique*, Paris, Félix Alcan, 1903, p.277.

3 Christophe Granger, « Deux siècles d'ennui », *L'ennui : Histoire d'un état d'âme*, publications Sorbonne-Nouvelle, p.14.

4 Fédor Dostoïevski, *Les Démons (Les Possédés)*, Gallimard, 1955, p. 646.

métaphysique, ce que Lars Fr. H. Svendsen appelle « *conviction personnelle* » ou « *conviction romantique* »⁵. C'est l'idée de plus en plus répandue de « *singularité de notre être* », telle que l'exprime Peter Wessel Zapffe⁶ qui impose à chacun de façon impérative un haut degré d'exigence vis-à-vis de sa vie et du sens de celle-ci. Plus ce degré d'exigence est élevé, plus l'ennui devient un gouffre vertigineux face auquel l'individu est seul.

Ce lien entre l'être humain seul et singulier et le monde est exploré aujourd'hui dans un registre de cinéma qu'on pourrait appeler « cinéma de l'ennui ». C'est le cinéma de la lenteur et de la contemplation. Il abandonne la forme narrative classique pour faire advenir ce que j'appellerai la *poésie audiovisuelle*. Il décline la multiplication de situations qui existent individuellement et sont détachables du reste du récit. La non-action prévaut au bénéfice de « *situations optiques et sonores pures* », ainsi que l'écrit Gilles Deleuze⁷. Ces films expriment tous dans une certaine mesure un rapport complexe au monde, une *inévidence* dans l'être-au-monde des personnages. Quelque chose, dans la réalité, de l'ordre du non-sens, de l'absurde, empêche les personnages d'exister sereinement. Ils développent un malaise quant à la sensation même du réel. Une distance infranchissable s'instaure entre l'individu et le monde. L'un et l'autre sont déconnectés, et se font face, dans l'incompatibilité. L'ennui est le terme qui recouvre le mieux cet état d'âme où les choses et les événements apparaissent dépourvus de sens.

5 Lars F. H. Svendsen, *Petite philosophie de l'ennui*, 1999, Le Livre de Poche, p. 42.

6 Peter Wessel Zapffe, *Du tragique*, p.100.

7 Gilles Deleuze, *L'image-temps*, Paris, Éditions de Minuit – collection « critique », 1985, p. 7.

De plus en plus répandue, cette tendance du cinéma possède désormais ses propres codes narratifs et esthétiques. C'est notamment à travers les films issus des œuvres des nord-américains Terrence Malick, Sofia Coppola, Gus Van Sant ou Harmony Korine que ce « cinéma de l'ennui », issu de la modernité cinématographique, a évolué au rang de cinéma grand public.

Que nous disent ces films et leurs personnages de l'intériorité et du corps de l'individu en proie à l'ennui ? Comment représenter au cinéma la rupture entre l'individu et le monde à travers la mise en scène de l'être au monde ? Comment représenter le sentiment d'ennui, le détachement du réel, en filmant les personnages dans leur rapport à l'espace et au temps ? Telles sont les questions que pose ce « cinéma de l'ennui », telles sont les problématiques que nous allons tenter d'explorer.

Afin de répondre à ces questions, j'ai choisi de restreindre le champ d'étude à trois films dans lesquels il m'a paru clair que les personnages étaient sujets à l'ennui, et qui, dans le même temps, me semblait présenter des affinités dans la réinterprétation de l'ennui au cinéma.

Il s'agit de :

–*La Vie de Jésus*, Bruno Dumont, 96 minutes, 1997, France.

–*Last Days*, Gus Van Sant, 96 minutes, 2005, USA.

–*Attenberg*, Athina Rachel Tsangari, 97 minutes, 2010, Grèce.*

* Un résumé de chaque film est proposé en annexe.

Les trois films partagent une complexité dans la représentation d'un état psychique malaisé, qui conditionne une expérience éprouvante du quotidien, entre la mélancolie et l'ennui. Ils convergent dans la mise en scène de personnages déconnectés de la réalité, dont l'intimité est en disharmonie avec le monde extérieur. Le fait que Freddy, Blake, et Marina -personnages principaux des films dans l'ordre cité ci-dessus- soient tous les trois des jeunes adultes, ou "post-adolescents", permet de tisser des liens entre les problèmes existentiels qu'ils rencontrent, et entre les problématiques qui sous-tendent la représentation de ces problèmes. Ainsi, on retrouve les thèmes de l'identité en devenir, du rejet corps social, du débordement de désirs indomptés. Mais aussi et surtout se rejoignent les questions du rapport au corps, du rapport à la perception, et du rapport à l'espace et au temps. Avec toujours la particularité que ces motifs sont dominés par l'ennui, comme l'expérience d'une présence au monde en manque de fluidité ; comme l'expérience d'une absurdité des choses et des évènements qui adviennent. Pour les héros de ces films, le lien avec le monde est rompu et le réel a quelque chose d'inassimilable. Ils peinent à exister *dans* le monde tel qu'il apparaît à eux, et vivent comme derrière une vitrine, à distance du réel dont ils ne peuvent être que spectateur.

Par ailleurs, dans l'hypothèse de l'existence d'une tendance contemporaine du cinéma à faire des films sur l'ennui, il me paraissait intéressant d'essayer de faire des liens entre trois films parlant d'ennui, de nationalités différentes, mais dont les années de production étaient assez proches. Tout en choisissant des films appartenant au cinéma de fiction « classique » - par opposition au cinéma « expérimental » - . j'ai cherché à

étudier un corpus de films relativement "indépendants", dans le sens où ils font preuve d'une singularité dans la création qui est celle de leur metteur en scène.

PARTIE 1 : CORPS ET PERCEPTION

« C'est, directement ressentie, l'impression que se dresse soudain le pont-levis, par-dessus les douves entourant le château de notre âme, et qu'il ne reste entre le manoir et les terres avoisinantes, que la possibilité de les regarder, mais non de les parcourir. »

Fernando Pessoa, *Le livre de l'intranquilité*.

Cette formule de Fernando Pessoa à propos de l'« *intranquilité* » paraît assez juste pour décrire l'état d'âme dans lequel est plongé Freddy, le personnage principal de *La Vie de Jésus*, lorsqu'il contemple le paysage à travers une des fenêtres de l'hôpital. Si l'ennui paralyse l'esprit c'est parce qu'il s'accompagne d'une dissonance à l'intérieur même de l'être. Pessoa ajoute à sa métaphore que « *c'est un isolement de nous-mêmes logé tout au fond de nous* »⁸. L'ennui provoque une distance entre l'individu et lui-même, et pose la question intime du rapport du sujet à sa subjectivité, et de la relation à « soi ». Ainsi, la subjectivité est une condition nécessaire, constitutive, bien que non exclusive de l'ennui : « *pour s'ennuyer, le sujet doit être capable de s'appréhender en tant qu'individu* »⁹. Or il n'y a pas de conscience de soi sans conscience de son corps. La perception de son propre corps est un thème de l'ennui qu'on retrouve dans les trois films du corpus.

8 Fernando Pessoa, *Le Livre de l'intranquilité*, Christian Bourgois, 1999, p. 275.

9 Lars Fr. H. Svendsen, *Petite Philosophie de l'ennui*, Fayard, 1999, p. 45.

Dans la continuité de l'idée que les personnages sont de purs voyants impuissants, qui ne peuvent être que spectateurs du monde qui les entoure, ils sont aussi spectateurs d'eux-mêmes et de leur corps.

Ainsi, le corps est une des *matières expressives* principales des films choisis. Il est perçu comme un système complexe et autonome, comme une forme de « *matérialité et de spiritualité ouvrant à un accès plus immédiat au monde* »¹⁰. Il est filmé de manière presque individuelle, comme une entité à part entière, indépendante de l'intellect, et s'inscrit au sein d'un vaste système de représentations, qui le place au centre de la narration. Il est un pôle de subjectivité, il est la matière à travers laquelle les films font advenir l'« *intime désaccord* »¹¹ des personnages.

Nous évoquerons pour commencer un premier registre d'expression du corps, celui de son *étrangeté*.

¹⁰ Maryline Alligier. *Bruno Dumont, l'animalité et la grâce*, ed. Rouge Profond, 2012, p. 26.

¹¹ Fernando Pessoa, *Ibid.*

CHAPITRE 1 : LA REPRÉSENTATION DU CORPS

Dans chaque film du corpus, nous regardons le rapport des personnages à leurs propres sensations. C'est-à-dire la manière dont ils ressentent leur intériorité, comment ils vivent le fait d'être eux-mêmes. Ce rapport *intérieur à soi-même* est mis en valeur par la manière dont le corps est filmé. Or celui-ci est souvent présenté comme source d'un sentiment d'*étrangeté*, selon deux axes principaux. Le premier axe est celui de la nudité crue ; le second est celui de l'animalité sauvage.

La nudité crue

Dans chaque film la nudité advient de manière assez abrupte. Si l'on considère que la nudité relève de l'intimité des individus, alors, pour le spectateur, y être exposé, c'est être exposé au cadre intime, personnel, privé d'un tiers. Or l'intimité est liée à la retenue. C'est en quelque sorte un *code* social que de respecter une certaine distance vis-à-vis de l'intimité personnelle de l'autre, de même que c'est un code que de ne pas "dévoiler" son intimité. Pourtant par moment les films montrent des images de nudité et même de sexe qui court-circuitent cette distance sans qu'aucun signe d'érotisation, faisant monter une tension sexuelle, ni aucun signe de voyeurisme, créant un sentiment de gêne liée à la violation de l'intimité, ne

Planche de photogrammes n°1
"La nudité crue" (page 18)

Attenberg:



La Vie de Jésus:

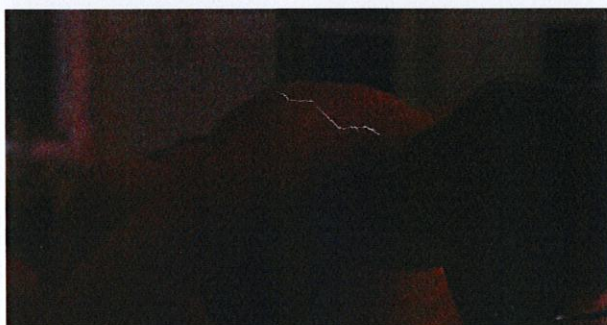


préparent le spectateur à autant de proximité. La caméra filme les corps nus seuls ou s'accouplant, sans détour, frontalement et promptement. Soudainement, à la suite d'un montage cut qui clôt une séquence, la caméra filme un ou plusieurs personnages dans une situation d'extrême intimité. Elle se pose, ou s'impose, à un endroit dans lequel aucun regard extérieur n'est censé exister. C'est particulièrement le cas dans *La Vie de Jésus*, où toutes les scènes d'intimité sont régies selon la même approche directe ; que ce soit les scènes de sexe, ou les scènes où les personnages font leur toilette. C'est également le cas dans les deux autres films, et notamment dans *Attenberg*, où les moments de sexe entre Marina et l'ingénieur sont filmés en plan-séquence à large échelle. Parce que l'approche est si directe, le corps-nu et les relations sexuelles sont démythifiés, "dés-érotisés". Les corps apparaissent alors dans une crudité "réaliste". Ils existent et s'expriment en dehors de toute dimension représentative. Ils ne *posent* pas. Cette frontalité a pour effet de donner une image ambiguë des corps, mais surtout des rapports sexuels. Le sentiment qu'elle produit oscille entre le réalisme d'une représentation "sincère" et inédite, et la verueur d'une représentation trop intrusive. Les scènes sexuelles de *La Vie de Jésus*, où la pénétration est froidement filmée en gros plan, en évitant toute emphase de l'orgasme, donnent une lecture complexe du plaisir sexuel. Il n'est pas exempt d'une sorte d'une frustration étrange.

Cette volonté de la caméra de filmer directement la nudité, participe d'un regard global qu'on pourrait qualifier d'obstiné, ou insistant, dont nous reparlerons par la suite. Elle est le signe d'une caméra qui, dans l'entêtement à *voir* une situation sans action, révèle une curiosité particulière pour le réel tel qu'il est, dans sa crudité même. Le corps et le sexe

Planche de photogrammes n°2
"La nudité crue" bis (page 19)

Last Days:



Attenberg:



La Vie de Jésus:



deviennent énigmatiques, et vecteurs de sentiments contradictoires. Ils révèlent une sorte d'obscurité, de mystère. Le corps est trop dense de complexité pour être appréhendé simplement. à l'image de Marina dans *Attenberg*, qui, dans la séquence du vestiaire, observe son corps dans le miroir. Elle reste à contempler le miroir plusieurs secondes, sans bouger. Elle semble perdue, incapable de déchiffrer ce qu'elle voit.

Parallèlement à cette frontalité, certains nus, moins intrusifs, semblent présentés avec un peu plus de tendresse. Le regard est empreint d'une certaine douceur, qui pour le coup passe par une représentation beaucoup plus fantasmatique que celle évoquée juste avant. Il y a une mise en valeur de la jeunesse des corps adolescents. Ils sont représentés par des images qui suggèrent une fraîcheur, voire même une pureté. Les peaux apparaissent parfaitement lisses. Le modelé des corps est tendu, tonique. C'est le mythe du corps jeune et dynamique, plein de vie. C'est notamment en filmant les corps à contre jour que l'image leur donne une aura. Les personnages sont sublimés sous une lumière qui, à l'inverse de ce que nous disions plus haut, *mysticise* les corps. De plus, ils paraissent d'autant plus "purs" que leur rapport à leur propre corps est naïf. Ils sont inexpérimentés et maladroits, et possèdent le charme d'ignorer leur propre beauté, de rester "innocents". Précisons que s'il ne s'applique pas à tous les personnages des trois films, ce motif esthétique est récurrent auprès des personnages secondaires – les amis de Freddy dans *La Vie de Jésus*, les deux évangélistes dans *Last Days* (dont la pureté et l'innocence font peut-être écho à l'imagerie classique chrétienne).

De manière générale la nudité et la sexualité sont placées sous le signe de l'étrangeté et l'hétérogénéité. Les personnages, ainsi que la caméra,

font face au corps comme si c'était un autre corps, dont il s'agissait d'étudier et de comprendre les comportements. Il est insondable, énigmatique.

Selon cette idée « d'autre corps », ceux des personnages expriment un aspect sauvage, évoquant leur *animalité*.

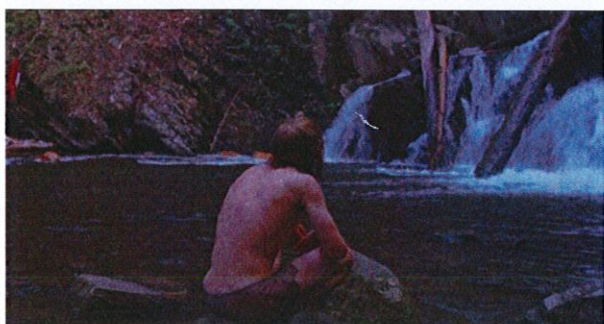
Le corps sauvage

L'animalité de l'homme s'exprime à travers des rapprochements explicites avec le monde animal. Dans *Attenberg* notamment, les personnages jouent régulièrement à imiter des animaux en reproduisant à la fois leurs cris et leurs gestes. Leurs corps adoptent des postures, des comportements animaux et, le temps de ces jeux de rôle, ils sont des êtres sauvages. Dans cette activité se décharge une dose intense d'énergie qui renvoie à leur part sauvage, celle qui ne s'aurait s'exprimer de manière civilisée. Plus explicites encore, de nombreuses images d'animaux sont montrées en alternance avec des moments sans action. Ainsi, lorsque Marina regarde un documentaire animalier, la caméra fait un champ contre-champ entre la télévision et le personnage. Le regard que Marina porte sur ces êtres vivants est le même que celui que la caméra porte sur Marina. Ils existent sur le même plan de mystère, d'hétérogénéité ; il s'agit de les comprendre. Dans *La Vie de Jésus* c'est avec le petit oiseau que Freddy semble tisser la relation la plus simple et la plus confiante, la plus dénuée d'angoisse.

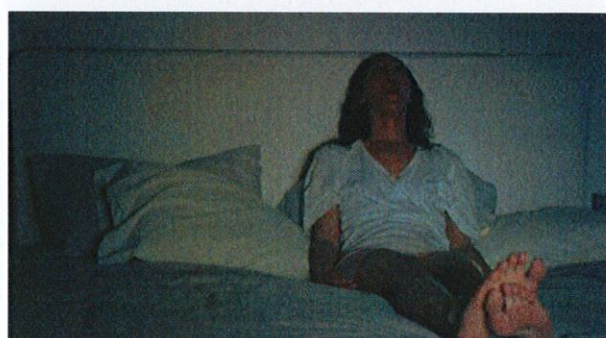
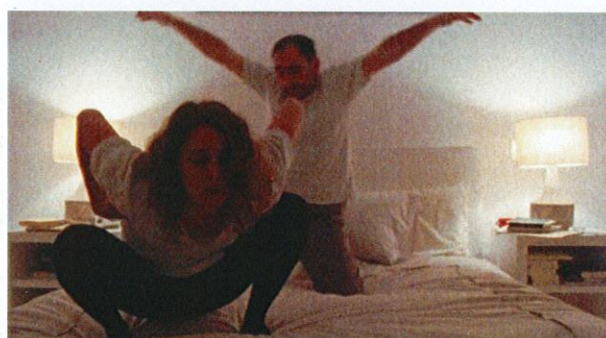
Comme s'il y avait une forme de sérénité dans le fait d'être au monde de manière spontanée, sauvage, comme si le conditionnement social

Planche de photogrammes n°3
"Le corps sauvage" (page 21)

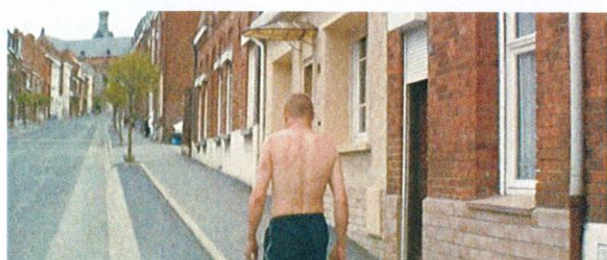
Last Days



Attenberg



La Vie de Jésus



était source d'inhibition et de frustration... Récurrente dans les films du corpus, cette insistance sur la dimension animale du corps cherche à montrer que le corps n'est pas totalement subordonné à l'esprit mais qu'il peut aussi se libérer de la raison et retrouver des expressions sauvages.

Notamment dans la démarche des personnages, plusieurs séquences sont empreintes d'images sauvages du corps. Leur manière de se déplacer peut sembler non maîtrisée, *indomptée*, même assez bestiale.

Freddy le personnage principal de *La Vie de Jésus*, a une démarche farouche quand il remonte la rue dans laquelle il vit pour rejoindre Marie qui habite quelques maisons au-dessus de la sienne. Selon un dispositif de travelling de suivi au steadycam, la caméra épouse le déplacement du personnage, donnant à l'image une perception précise de sa manière de se mouvoir. La force de ce plan, particulièrement long, est dans la proximité qu'il tisse avec le personnage, et la visibilité qu'il donne à son attitude. C'est parce que la caméra ne suit pas exactement la même trajectoire que Freddy, que l'échelle de plan dans laquelle elle le filme varie. On assiste ainsi à une représentation riche de l'attitude corporelle de Freddy. Et c'est l'agressivité avec laquelle il se déplace qu'on remarque. Dans les moments les plus serrés, c'est même une férocité qu'on lit sur son visage. Si ses yeux brillent d'intensité, son visage est figé par la raideur. De même, son corps tel qu'il est filmé semble très nerveux. Il marche à grand pas, impassiblement, en faisant rouler ses épaules tel un félin. Il donne l'impression de vouloir imposer sa domination sur la rue. Il marche comme s'il voulait affirmer son autorité, son pouvoir.

Dans les premiers plans de *Last Days*, Blake le personnage

principal s'inscrit dans un registre analogue. Son apparence laisse penser qu'il a quitté la civilisation et qu'il vit dans la forêt. Il est seul au milieu des arbres, ses habits sont sales, sa démarche est lancinante. Il marche en zigzagant, son mouvement est heurté, maladroit. L'équilibre est très précaire et ses gestes sont incertains. L'espace apparaît comme un espace de peur et de dissension. On l'entend marmotter des bruits, qui ressemblent parfois à des mots, mais qui au final restent inintelligibles. Sa parole est incohérente, son apparence est sauvage. On ressent le corps comme survolté, brut, indompté. La caméra suit de si près ce corps malaisé qu'elle porte elle-même ce malaise. Elle l'expérimente – et en même temps transmet cette expérience au spectateur. D'abord dans la reproduction symétrique du mouvement : la caméra est portée à l'épaule, ce qui a pour effet de donner la sensation de marche. La perspective ainsi que le point de netteté sont concentrés sur le dos du personnage. Par proximité et focalisation du regard sur son corps, on perçoit précisément le corps et la démarche du personnage. On voit que ses muscles sont contractés, que son dos est voûté et crispé. On voit aussi que ses cheveux longs sont abîmés, que le vent souffle sur ses habits humides et froissés.

Il y a ainsi quelque chose de très physique, au sens propre du terme, dans les comportements de Blake et de Freddy. Leurs corps s'expriment dans un registre pulsionnel indompté. Ces images renvoient à une conception originaire de l'homme, en tant qu'être vivant, tout en nerfs et en muscles. Le corps est représenté comme déchaînement des « *pulsions et des instincts les plus archaïques* »¹², en particulier dans *La Vie de Jésus*. En

¹² Maryline Alligier. *Bruno Dumont, l'animalité et la grâce*, ed. Rouge Profond, 2012, p. 80.

effet il y a un retour à « *la matière première* » de l'homme, a son aspect « *sauvage, barbare* »¹³. Dans la continuité de cette conception du corps, celui-ci devient source du « *langage originel : celui de la sensorialité* »¹⁴.

CHAPITRE 2 : LE CORPS SENSITIF

Le corps réagit à l'environnement de manière fusionnelle et sensorielle. Ainsi, nous le verrons, l'image fait régulièrement interagir le corps et l'espace et lui attribue une *sensitivité*. Le corps exprime, à travers le comportement physique, une dynamique d'échange avec les phénomènes naturels.

L'expérience sensorielle

« Je suis cet animal de perceptions et de mouvements qui s'appelle un corps »¹⁵.

13 Mathieu Darras. « Le cinéma est pour le corps, entretien avec Bruno Dumont », *Positif* (Paris), n°511, septembre 2003, p. 38.

14 Maryline Alligier. *Bruno Dumont, l'animalité et la grâce*, ed. Rouge Profond, 2012, p. 25.

15 Maurice Merleau-Ponty. *Éloge de la philosophie*. Paris, Gallimard, 1953, p. 123.

Les personnages sont filmés au sein d'un réseau de micro-phénomènes perceptifs. La nature dans sa manifestation la plus concrète, à travers la sensation que procurent les matières, accaparent les sens et concentrent l'attention. Les micro-phénomènes naturels jouissent ainsi d'une présence significative, notamment dans l'expérience du toucher à travers l'image.

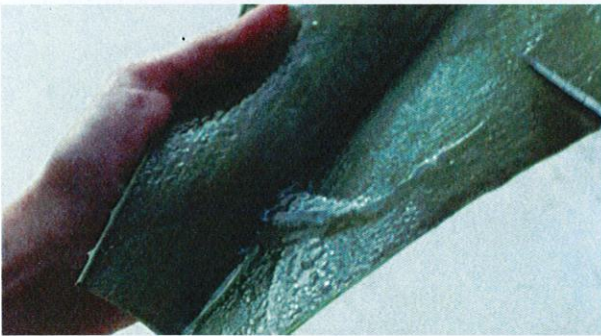
De nombreux plans sont centrés autour de matières naturelles fortement texturées, tel l'aloë vera dans *Attenberg*, ou les pierres du manoir dans *Last Days*. Et donnent, à travers la vue, une vive sensation de toucher. Dans *Last Days*, un travelling avant suit de dos le personnage principal qui marche le long du manoir, et on ressent intensément la texture grenue et rugueuse des murs de pierre contre lesquels il s'appuie par moment. L'aspect central de cette séquence est la reproduction d'un état sensoriel intensément affecté par l'espace. En polarisant le cadre sur le personnage, ces plans relèguent le décor au second plan. Il est flou, en périphérie du cadre, et les mouvements de la caméra à l'épaule sont désynchronisés des arbres fixes. Cette présence désaccordée du décor, en l'occurrence de la forêt, ne permet qu'un regard vague sur celle-ci. C'est un élément visuel difficilement lisible, qui n'accède pas à la conscience avec la même limpidité que le corps de Blake. L'environnement est comme nébuleux. Nous n'avons qu'une perception brouillée de l'espace. Il ressort aussi de l'image une sensation exacerbée d'humidité. D'abord à travers la texture moite des habits, mais aussi dans les matières végétales, et en particulier le bois des arbres, dont les couleurs saturées transmettent un effet de vitalité. C'est donc une impression plutôt fraîche et vivifiante qui est suggérée. Enfin dans la matière sonore du vent, qui s'abat féroce sur la forêt, s'exprime une forme de menace liée

Planche de photogrammes n°4
"L'expérience sensorielle" (page 25)

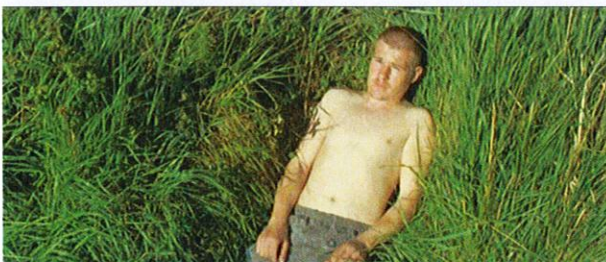
Last Days



Attenberg



La Vie de Jésus



à l'espace. La matière se ressent alors selon diverses nuances qui ensemble diffusent un sentiment complexe, difficile à déchiffrer clairement, mais dont l'intérêt réside justement dans l'intensité incontrôlable.

De la même manière que dans *Last Days*, on remarque dans *Attenberg* le soin particulier porté à la représentation de textures organiques. Le meilleur exemple est sans doute à nouveau l'aloë vera, dans la séquence où Marina en extrait le liquide pour en masser les mains de son père. Notons déjà qu'il s'agit ici d'appliquer une substance issue directement d'une feuille, elle-même directement extraite d'une plante vivante. L'action attribue explicitement une valeur soignante à la substance naturelle. Elle est la médecine liée à une forme d'amour, celui de Marina pour son père, comme celui de la Terre pour l'être humain. Mais c'est dans la représentation qui en est donnée que la plante transcende directement les sens. La pureté lisse de sa texture extérieure, et la fraîcheur brillante de sa texture intérieure contribuent à faire ressentir une jouissance au spectacle de la matière. Marina elle-même semble hypnotisée par les sensations que provoque en elle l'aloë vera.

Cette présence de la matière à travers les trois films du corpus fait de l'expérience sensorielle le lien de l'homme au monde. Il s'éveille par ses sens. Lorsque Freddy se couche dans l'herbe au bord de la route, à la fin de *La Vie de Jésus*, il est dans l'expérience pleine de la matière. Ce passage, plus lyrique que les exemples précédents, n'est pas sans rappeler le poème d'Arthur Rimbaud, *Le Dormeur du Val* :

*C'est un trou de verdure où chante une rivière,
Accrochant follement aux herbes des haillons*

*D'argent ; où le soleil, de la montagne fière,
Luit : c'est un petit val qui mousse de rayons.*

*Un soldat jeune, bouche ouverte, tête nue,
Et la nuque baignant dans le frais cresson bleu,
Dort : il est étendu dans l'herbe, sous la nue,
Pâle dans son lit vert où la lumière pleut.*

*Les pieds dans les glaïeuls, il dort. Souriant comme
Sourirait un enfant malade, il fait un somme :
Nature, berce-le chaudement : il a froid.*

*Les parfums ne font pas frissonner sa narine ;
Il dort dans le soleil, la main sur sa poitrine,
Tranquille. Il a deux trous rouges au côté droit.¹⁶*

Freddy est ce soldat blessé qui se laisse soigner par la chaleur de la nature. Il atteint la plénitude en s'ouvrant au contact des sensations que procurent l'herbe, le soleil, l'air. C'est cet échange qui lui permet d'exister *dans le monde*. S'il y a cette connivence du corps à l'espace, c'est parce que le corps, matière même de l'existence, enracine les personnages dans la terre. La plénitude est donc avant tout perceptive.

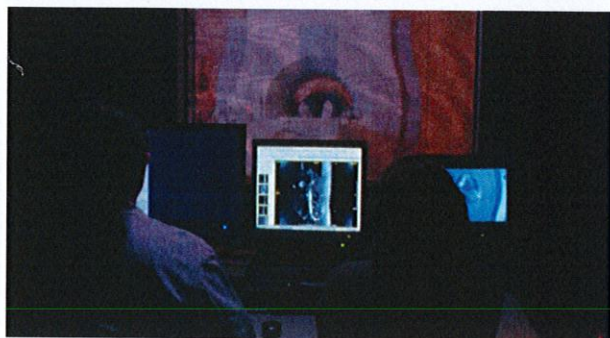
Ainsi les films font du corps « *le lieu à partir duquel il y a quelque chose à faire dans le monde* »¹⁷. Sa surface, liée aux sensations, est poreuse.

16 Arthur Rimbaud, première publication dans *l'Anthologie des poètes français du XIXe siècle*, tome IV. Lemerre, 1888.

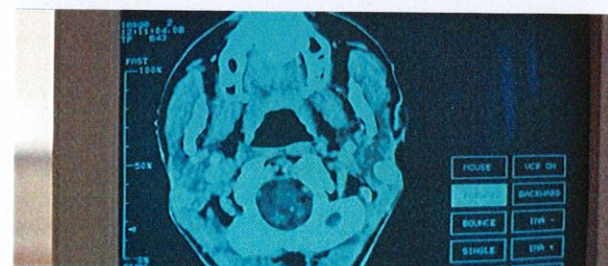
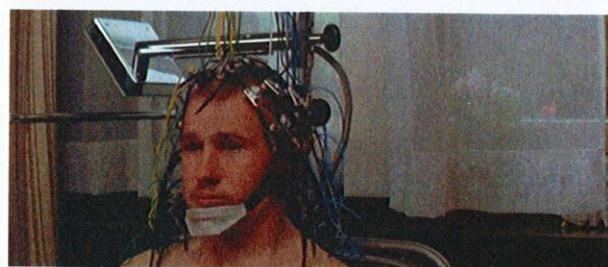
17 Maurice Merleau-Ponty. *Résumés de cours. Collège de France 1952-1960*. Paris, NRF-Gallimard, 1968, p.16.

Planche de photogrammes n°5
"La réaction du corps" (page 27)

Attenberg



La Vie de Jésus



La réaction du corps.

Au sein des films, semble contenue l'idée que l'homme parle à travers son corps, et comme l'animal, « *il ne répond pas mais réagit* »¹⁸. Les crises d'épilepsie de Freddy sont une réaction, qui le déborde et convulse sa chair. Son corps l'enchaîne à lui-même, il ne peut fuir ou s'en absenter. Cette expérience qu'il découvre est « *l'aliénation par excellence : sa servitude originelle, ce corps maître qui l'encombre et qui double sans rémission son moi* »¹⁹. Parallèlement à son expression animale, le corps est à plusieurs reprises représenté comme malade ou difforme. Ces images, qui poussent la sensation d'étrangeté à son extrême, contribue à faire du corps une entité sensible indépendante de la raison. C'est notamment à travers l'imagerie médicale, qui montrent le corps tel qu'on ne le voit jamais, qu'est donnée à voir le corps avec sa vie propre. Dans *Attenberg* comme dans *La Vie de Jésus*, des images de scanners médicaux montrent des vues abstraites du cerveau des personnages. Ces images sont le signe de l'irruption de la maladie dans le corps des personnages, devenus des corps étrangers, victimes de pathologies ou de contaminations. Ainsi, on découvre soudainement, cachée à l'intérieur des membres physiques, l'existence d'une vie biologique qui échappe à l'entendement. On ne peut qu'observer l'activité insubordonnée du cerveau, modélisée sous des formes rouges, bleues et jaunes qui se meuvent aléatoirement, ou du moins selon une logique imperceptible.

En représentant le corps comme entité indépendante et autonome,

¹⁸ Maryline Alligier. *Bruno Dumont, l'animalité et la grâce*, ed. Rouge Profond, 2012.
p. 27.

¹⁹ *Ibid.*

avant tout *sensitive*, ces films représentent la « *matière même de l'existence* »²⁰, c'est-à-dire *l'être au monde*.

L'être au monde et l'ennui comme tonalité affective

Le concept de *tonalité affective* a été développé par Heidegger²¹ pour expliquer qu'on ne peut pas tracer une limite claire entre ce qui existe réellement dans le monde et ce que nous y projetons. Notre rapport au réel ne se laisse pas emprisonner dans un schéma réducteur qui sépare l'intérieur de l'extérieur. « *Le monde de l'homme heureux n'est pas le même monde que celui de l'homme malheureux* » comme le dit Wittgenstein dans son *Traité logico-philosophique*²². Les dispositions affectives affectent le monde dans son entier, c'est fondamentalement à travers des *tonalités* que nous entretenons un rapport avec ce monde qui nous entoure. Une tonalité affective n'est ni purement subjective ni purement objective, elle se tisse au fil des rapports entre l'homme et ce qui l'entoure, mais comporte aussi une part qui précède cette interaction. Ainsi des tonalités affectives différentes nous donnent aussi des expériences différentes de l'espace. C'est pourquoi, si l'« *homme premier* » réagit, c'est parce que son corps est un « *déjà-là* »²³.

La tonalité affective forme un cadre fondamental et déterminant

20 *Ibid*, p. 26.

21 Martin Heidegger, *Concepts fondamentaux de la métaphysique*, cité par Lars F. H. Svendsen dans *Petite philosophie de l'ennui*, 1999, Le Livre de Poche, p 153-190.

22 Ludwig Wittgenstein, *Tractatus Logico-philosophicus* (1921), Cosimo, 2010.

23 Maryline Alligier, *Bruno Dumont, l'animalité et la grâce*, ed. Rouge Profond, 2012, p. 28.

pour la compréhension et l'appréhension du monde. Quand elle est favorable, le monde apparaît comme un champ infini de possibilités. Les films qui prennent pour thème l'ennui se singularisent en ce que, à travers l'ennui profond, couvrant un temps long – à distinguer de l'ennui de situation qui est passager –, c'est-à-dire l'ennui en tant que tonalité affective, ils se placent dans un paradigme phénoménologique dans lequel les notions d'objectif et de subjectif, d'intérieur et d'extérieur, ne sont plus confondues. Le monde n'est plus objet et l'individu n'est plus sujet. L'un et l'autre coexistent et forment ensemble la réalité de chaque individu, non pas à travers une relation que la conscience peut maîtriser, mais à travers une relation principalement sensorielle, dans laquelle le sens n'est pas fabriqué par l'intellect mais vient directement de l'expérience perceptive.

L'être au monde est ce sentiment de présence issue de la perception et des sens, dont le corps est la caisse de résonance. S'ouvre alors à une complexité et une diversité inépuisables de nuances sensorielles, émotionnelles, perceptives, constamment en mouvement et en évolution, qui converge dans un système de représentation dont l'enjeu est de « *transmettre d'abord une sensation, produire un affect, avant que ceux-ci se transforment en signification, en récit* »²⁴.

L'ennui se différencie de la plupart des autres tonalités affectives en ce qu'en lui, les possibilités se retirent. De la même façon que, dans

²⁴ Propos de Robert Bresson recueillis par Jean-Louis Provoyeur, in *Le Cinéma de Robert Bresson. De l'effet de réel à l'effet de sublime*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2003, pp. 255-256.

l'ennui existentiel, le temps implose littéralement pour céder à une sorte d'éternel ici et maintenant sans relief, de même tout ce qui entoure l'individu devient à son tour sans relief, et la différence entre le proche et le lointain s'efface entièrement. Au sein des films étudiés, ce sentiment de vacuité dans laquelle l'ennui plonge l'être s'exprime sous une dimension métaphysique, dans un double rapport à l'espace, entre immanence et transcendance.

CHAPITRE 3 / LE VIDE ET LE PLEIN DE LA NATURE

« Le beau nous fait oublier le temps, parce que grâce à son caractère éternel et se suffisant à lui-même, il nous place dans l'éternité et nous remplit de félicité. Mais si le vide d'une conception devient si grand que nous remarquons le temps en tant que tel, nous ressentons alors le manque de contenu du temps pur, et ce sentiment est l'ennui. »²⁵

L'ennui est fondamentalement un état d'absence qui a trait à la finitude et au néant. On est entouré d'une infinité de temps et d'espace sans contenus. Le sentiment de temps se transforme à tel point que *« passé et avenir disparaissent, résorbés dans un maintenant impitoyable »²⁶*. Ainsi, l'ennui, en ce qui concerne l'espace et le temps, se caractérise par une immanence dans sa forme la plus dépouillée, et s'exprime sous forme de vide : *« Je reste étendu, inactif ; la seule chose que je vois, c'est le vide ; la seule dont je vis, c'est le vide : le seul milieu où je me meus, c'est le vide. Je ne ressens même pas les souffrances »²⁷*.

Dans des situations de face à face entre les personnages et les paysages, les films montrent directement *l'action du vide sur leur corps*. Ces situations s'insèrent dans le montage comme des ponctuations légères qui souvent ne raccordent pas avec les séquences précédentes ou suivantes. Se sont la plupart du temps des moments isolés dans le montage où les

²⁵ Karl Rosenkranz, *Esthétique de la laideur*, Leipzig, Reclam, 1990, p. 240.

²⁶ Lars Fr. H. Svendsen, *Petite Philosophie de l'ennui*, Fayard, 1999, p. 54.

²⁷ Soren Kierkegaard, « Diapsalmata », dans *Ou bien... ou bien*, p.43.

personnages sont eux-mêmes seuls.

L'expérience du vide constitue alors « *un drame optique* », à travers laquelle les personnages sont « *vidés* » et souffrent d'une « *absence à eux-mêmes* »²⁸. Entre les paysages et eux, « *ce vide est celui de l'homme que rien n'habite* »²⁹.

Le « Vide butée ».

Dans les films qui nous concernent, la caméra bénéficie d'une forme d'omniscience qui lui permet de multiplier les différents point de vue sur les personnages. Tout en ayant une présence matérielle dans l'espace (elle est posée à un endroit), elle adopte facilement une diversité de positions vis-à-vis des personnages. Cette omniscience dans l'espace s'accompagne également d'une autonomie vis-à-vis du temps accordé à chaque plan. Il est fréquent que la caméra filme des paysages fixes ou qu'elle attende les personnages à la fois quand ils apparaissent dans le champ et quand ils en disparaissent, laissant le cadre vide pendant plusieurs secondes. Ces plans portent une forme d'opacité dans le passage du temps, notamment à travers l'absence de mouvement. On touche ici au cœur du temps long : faire d'un plan une photographie, ou d'une photographie un plan.

La nature que Bruno Dumont filme dans *La Vie de Jésus* s'inscrit dans ce même registre. De par son aspect radicalement désertique, le

28 José Moure, *Vers une esthétique du vide*. Paris, L'Harmattan, 1997, page 17.

29 Maryline Alligier, *Bruno Dumont, l'animalité et la grâce*, ed. Rouge Profond, 2012, p. 36.

paysage porte en lui quelque chose d'un espace dangereux. Il paraît plus habité par la mort que par la vie. Visuellement, il donne le sentiment d'être inaccessible. Il est comme une sorte de barrière immatérielle et invisible entre l'ici et le lointain. Le paysage se ressent comme une impasse physique et visuelle. D'abord pour les personnages du film : les champs leur barrent la route, les empêchant d'accéder au lointain. Ils sont contraints à se déplacer en suivant les petites routes qui serpentent timidement à travers les champs. Puis visuellement ces vues présentent une opacité pour la simple raison qu'aucun élément n'accroche le regard. Ce sont des paysages difficilement lisibles, fait d'aplats ternes. L'échelle est si large et la perspective si étendue que la perception n'a plus de repères spatiaux. Le regard, en manque d'accroche, est soumis à l'immensité du paysage. Ça devient un espace étranger, hétérogène, énigmatique. C'est la représentation de notre environnement sous son caractère inassimilable. En effet ces paysages, de par leur impénétrabilité, plongent la perception dans une sorte de brouillard visuel. On se retrouve en quelque sorte aveuglé, incapable de percevoir. C'est l'anéantissement des sens, en tant qu'absence absolue de sensation, ou sinon en tant que sensation de l'absence.

La présence au monde n'est plus une sensation transparente, mais devient une « *butée* » pour reprendre le terme employé par José Moure dans l'ouvrage *Vers une esthétique du vide*. C'est fondamentalement dans cette représentation du temps que les films ouvrent l'espace-temps à une dimension métaphysique :

*« Ce vide butée, figure de l'émergence de
l'hétérogène, se manifeste à travers l'insistance*

énigmatique de certains plans (fixes ou panoramiques) vides de tout personnage, non focalisés, déconnectés de tout enjeu fictionnel, pures injonctions contingentes du réel, qui se donnent à percevoir comme des fragments de visible, des sensations illisibles, inconsommables pour le personnage et le scénario, témoignant du silence de Dieu ou tout du moins de l'inévidance du monde, du lien perdu entre l'homme et le monde. »³⁰

Par là la caméra transmet au spectateur la sensation du temps comme matière non évidente, subie, imposée. Comme l'écrit Gilles Deleuze à propos du néo-réalisme, qui utilisait déjà ainsi le plan-séquence, le réel tel qu'il est représenté est un réel « à déchiffrer, toujours ambigu ». ³¹ L'enjeu de ces images est le lien qu'elles établissent avec la pensée du spectateur. Elles « empêchent la perception de se prolonger pour la mettre en rapport avec la pensée » et ainsi porter l'image « au delà du mouvement »³².

C'est en ça que ces images restent *ouvertes*. Elles donnent accès à un autre degré de conscience, et permettent la transcendance du vide-butée par le vide lui même. Les paysages sont l'abîme dans lequel les personnages plongent ; un monde sensible, contenant « *tout ce qui sera jamais dit et qui pourtant reste à créer* »³³.

30 José Moure, *Vers une esthétique du vide*, Paris, L'Harmattan, 1997, p. 99.

31 Gilles Deleuze, *L'image-temps*, Paris, Éditions de Minuit – collection « critique », 1985, p.7.

32 *Ibid.*

33 Maurice Merleau-Ponty, *Le Visible et l'Invisible* (1964), Paris, Gallimard, 1979, p. 223

L'immensité des paysages et l'expérience sublime du vide.

« Sur ces monts déserts, où le ciel est immense, où l'air est plus fixe et les temps moins rapides : là, la nature entière exprime un ordre plus grand, une harmonie plus visible, un ensemble éternel. Là, l'homme retrouve sa forme altérable mais indestructible : il respire l'air sauvage, son être est à lui comme à l'univers : il vit d'une vie éternelle dans l'unité sublime. »³⁴.

Dans ce monde sensible, si les paysages sont vides, ils sont *en même temps* la résonance primitive des personnages, et l'expression de leur vertige comme de leur plénitude. Ils sont filmés dans leur grandeur, à travers des cadres à échelle macroscopique, offrant des vues panoramiques concentrant des étendues immenses d'espace. Il y a dans cette manière de représenter l'espace la volonté de le sublimer. Les lieux géographiques des films se caractérisent par la puissance supérieure qui leur est accordée et qui leur confère une dimension mystique. Ils assument la fonction d'entités supérieures, voire suprêmes, splendides.

Cette représentation se rapproche de celle décrite par José Moure, d'un « *cinéma chrétien du vide* »³⁵ qui filme des paysages sous-tendus par l'omniprésence du vide. Les images *ouvrent* ainsi les espaces du film au

³⁴ Michel Crouzet, *Le Naturel, la grâce et le réel dans la poétique de Stendhal. Essai sur la genèse du romantisme 2*, Genève, Slatkin reprints, 2009, p 111.

³⁵ José Moure, *Vers une esthétique du vide*, Paris. L'Harmattan, 1997, p 92.

« *Dehors* » en tant qu'instance spirituelle supérieure. « *La mystique rend compte, sur le mode symbolique et poétique, de cette plénitude du vide* »³⁶

Ces sentiments de vide et de finitude constituent le cœur des films sur l'ennui, à la fois dans la source de narration et dans l'expérience cognitive originale que propose ce registre cinématographique. Ils sont le noyau sensible de la représentation de l'ennui. Ils plongent les personnages dans une frustration existentielle et conditionnent toutes leurs actions sous l'emprise de l'absurde. À travers l'hétérogénéité de la nature et du contact impossible de l'homme à elle, de par son mutisme, la réalité se révèle dans une forme d'aberration insaisissable. José Moure parle de « *figure de l'inévidence comme effet d'un contact raté avec le monde* »³⁷. La quête mystique définit le vide comme un « *moment pur* »³⁸, étape préliminaire de la compréhension qui plonge l'individu dans les vertiges du manque et de l'absence. À partir de ce vide originel peut alors surgir tout le champ du possible, constitué de virtualités qui, peu à peu, prennent forme. La nature en état de virginité ou de liberté native, monotone, effroyable ou apaisante, offre aux personnages de quoi être débordés. Leur esprit se met en branle, en mouvement, et de l'immanence, ils sont transcendés par le sublime.

Le double effet de l'expérience du vide sur les personnages, entre immanence et transcendance, et entre néant et plénitude, est cristallisé dans ce que Simone Weil décrit comme « *l'uniformité* » :

36 Vladimir Biaggie, *Le nihilisme, textes choisis*, Paris, Flammarion, 2013, p. 27.

37 José Moure, *Vers une esthétique du vide*, Paris, L'Harmattan, 1997, page 98.

38 Vladimir Biaggie, *Le nihilisme, textes choisis*, Paris, Flammarion, 2013, p 31.

« L'uniformité est à la fois la chose la plus belle et la plus repoussante. La plus belle si elle reflète l'éternité. La plus laide si elle est le signe de quelque chose d'infini et immuable. Le temps vaincu ou le temps stérile. Le symbole par la belle uniformité est le cercle. Le symbole pour l'horrible uniformité est le tic-tac du pendule »³⁹.

L'évocation du « *tic-tac du pendule* » est, en ce qui nous concerne, pertinente, en ce qu'elle évoque la sensation du temps qui passe, thème que nous étudierons plus loin dans le mémoire.

En résumé, dans les films abordés, la complexité du rapport des personnages au monde s'exprime en premier lieu à un niveau personnel, intime, à travers l'*étrangeté* que provoque leur corps. Il est porteur d'absurdité. Sa représentation au sein des films fait ressortir son aspect irrémédiablement sauvage et primitif, signes de l'*animalité* de l'être humain. Ce regard énigmatique sur le corps comme s'accompagne de la mise en image d'un contact originaire, ou naïf, à l'espace et au temps du monde. Les films s'inscrivent par là dans un paradigme phénoménologique, en ce que le corps et le monde sont inhérents l'un à l'autre dans l'expérience de l'être-au-monde. Une notion précise cette vision de l'homme dans le monde, évoquée par Antoine Gaudin dans sa thèse intitulée *L'image-espace, pour une géopoétique du cinéma* ; la « *géographicité* » :

« La notion de "géographicité" désigne la base de l'existence de l'homme comme une "géographie" originaire, primitive, de proximité et de contact immédiats avec la Terre ; une "géographie" qui ne serait pas une science fondée sur l'explication causal, mais bien un processus dynamique

39 Simone Weil, *La Puissance des mots*, Oslo, Solum, 1990, p. 20.

de "rencontre" avec la matière du monde. »⁴⁰

Si l'on peut dire que l'ennui sous-tend la narration des films étudiés, c'est dans le sens où les différentes représentations des personnages, dans leur rapport à eux-mêmes et dans leur rapport au monde, convergent vers l'*inévidence* de ses rapports. Le *sens* manque car le corps, la conscience, et le monde, ne s'accordent pas harmonieusement. Dans la mesure où l'ennui est une forme de rejet, par l'individu, de la réalité telle qu'il la perçoit, il convient d'analyser, dans les films, la mise en scène des déplacements des personnages et voir dans quelle mesure on y trouve les signes d'une dissension entre corps, conscience et monde.

40 Antoine Gaudin. *L'image-espace. pour un géopoétique du cinéma*. Paris, thèse de doctorat sous la direction de Philippe Dubois, 2011, p. 340.

**PARTIE 2 /
LES PERSONNAGES AU SEIN DE L'ESPACE, UN
RAPPORT D'INÉVIDENCE**

Comme nous l'avons vu, les films étudiés attribuent une importance particulière à la notion de *présence au monde*. En ce sens, ils approfondissent le rapport sensible de l'homme à la nature dans ce qu'on pourrait appeler une poétique de l'espace⁴¹. En même temps que les films montrent une perméabilité du corps et de l'environnement, elle montre une résistance des personnages face aux contraintes d'immobilité et de finitude que leur impose leur condition physique.

CHAPITRE 1 : LE COMBAT DES PERSONNAGES CONTRE L'IMMOBILITÉ

La vitesse, pulsion violente

Les personnages sont filmés à plusieurs reprises sur des scooters ou des mobylettes, dans une forme d'extase liée à la vitesse. Dans ces séquences, les personnages semblent chargés d'une énergie qui oscille entre le divertissement détendu et la pulsion destructrice.

La vitesse semble être pour le groupe d'adolescent la principale source d'évasion et d'échappatoire à l'ennui. Elle est l'activité qui les réunit.

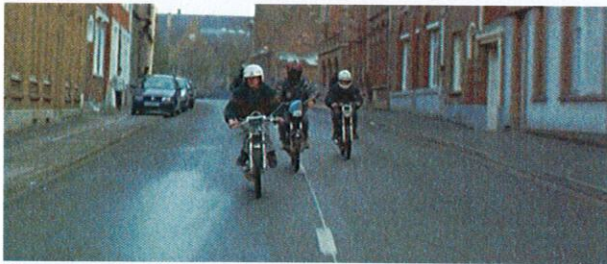
⁴¹ Pour un approfondissement de ce thème d'esthétique cinématographique se référer à la thèse de doctorat d'Antoine Gaudin évoquée précédemment, et notamment au chapitre II de la troisième partie, intitulé, « *Géopoétique du cinéma : Essai sur la géographie de l'homme au cinéma.* », p.336.

Planche de photogrammes n°6
"La vitesse" (page 41)

Attenberg



La Vie de Jésus



qui les caractérise au sein de la ville. et surtout celle qui leur permet d'exprimer un désir. La mise en scène choisit de la représenter sous différents aspects avec des nuances multiples.

Lors de leurs virées, les cinq jeunes sont toujours représentés groupés en une entité, un corps solidaire. C'est dans ces séquences que la caméra opère des mouvements les plus spectaculaires ; des travellings de suivi des mobylettes, les devançant ou les suivant. Se crée un jeu dans lequel la caméra prend part au mouvement des mobylettes et retranscrit tel un raccord regard la perception des personnages.

Au delà d'une jouissance de la vitesse, ces plans portent aussi un agressivité, une violence. Celle-ci se lit dès le premier plan du film dans le portrait de Freddy alors qu'il fonce sur sa mobylette. Il y a dans son regard à la fois une tension et une sorte d'absence, comme si son corps était possédé par une fureur alimentée par l'adrénaline que procure la vitesse. Dès l'ouverture du film, c'est cette agressivité qu'on décèle dans le regard nerveux de Freddy. Accompagnée du bruit strident du pot d'échappement et du défilement rapide des décors, la restitution de la vitesse des mobylettes s'inscrit dans un cadre presque belliqueux qui s'oppose radicalement au silence et à l'immobilité des plans fixes des paysages. Notamment dans la première partie du film, lors de la séquence où la bande de motards quitte la clinique : l'énergie qu'ils mettent en œuvre pour obtenir la sensation de vitesse paraît d'autant plus brutale qu'elle s'oppose au vide et à la fixité ambiante. En contrepoint, on remarque que la seule fois où la caméra prend de la vitesse sans que la voiture ou les mobylettes soient impliquées, c'est pour filmer les cinq jeunes qui courent pour rattraper Kader en lui criant des injures, et en lui promettant de lui « *casser la gueule* ». Et là encore, dans ce

travelling de suivi. inertie et férocité sont inextricablement mêlées.

Ainsi dans *La Vie de Jésus*, dès la séquence d'ouverture, les plans de Freddy sur sa mobylette sont montés en alternance avec des plans de l'intérieur vide du bistrot de sa mère. Ici le contraste intervient à travers l'alternance, ce qui a pour effet de faire monter une tension sur la durée du montage alterné. La disparité de tonalité entre les deux types de plans produit une contradiction dans les sensations éprouvées, ce qui redouble le sentiment de nervosité. Et ce d'autant plus qu'il existe une autre dissemblance tonale créée par la télévision que la mère de Freddy regarde.

La résistance des personnages face aux paysages

*« Le vide, c'est aussi sentir dans cette magnitude démesurée des choses de quoi bouleverser les échelles et relativiser sa place ».*⁴²

Le plan d'ouverture de *La Vie de Jésus* restitue la sensation de mouvement avec précision. Le cadre est serré et centré sur le visage du personnage, la courte profondeur de champ rend flou l'espace autour, et le mouvement du personnage est exactement reproduit de manière à ce que le corps du personnage reste fixe dans le cadre pendant la durée du plan. On est de nouveau dans le ressenti direct du mouvement du personnage. On

⁴² Maryline Alligier. *Bruno Dumont, l'animalité et la grâce*, ed. Rouge Profond, 2012. p. 36.

ressent l'inertie de son déplacement, le poids des différences forces qui s'exercent contre ou avec lui, que ce soit la vitesse de la mobylette dans le défilement du paysage, ou la pesanteur de la gravité dans la fixité rigide du cadre. Ici l'intérêt des plans réside dans la place que vient prendre l'individu au sein du mouvement induit par le cadre. L'individu est le pôle des forces qui s'appliquent à lui-même. On peut même dire qu'il est dans une sorte de bulle, qui le maintient dans le mouvement pur et l'isole du reste de l'espace. Le personnage en mouvement devient un nœud de tensions duquel émane une énergie qui s'oppose à l'immobilité de la nature. Lorsque le personnage principal d'*Attenberg* se déplace dans sa voiture, la caméra filme de l'intérieur du véhicule, en gardant toujours les montagnes en fond de cadre. Bien que Marina ignore continuellement le paysage autour d'elle, absorbée nerveusement dans ses pensées, le relief du paysage assure constamment une présence tenue mais discrète. On peut identifier ici deux mouvements perpendiculaires qui se heurtent. D'abord le déplacement du personnage qui suit une trajectoire le long des montagnes. On voit celles-ci défiler dans le fond du cadre, balayées par le mouvement de la voiture. À première vue ce n'est qu'un paysage qu'on traverse sans y faire attention. Et dans le même temps, un deuxième "vecteur", perpendiculaire au premier, vient créer un point de tension sur la personnage de Marina. Dans ce plan, les montagnes, bien qu'elles défilent, constituent un fond continu qui ne s'arrête jamais. Les reliefs se succèdent, toujours aussi massifs et immenses. Filmées à contre-jour, les montagnes deviennent des masses uniformément sombres, avec peu de détails. On se retrouve de nouveau dans un rapport de force. Les montagnes font face au regard, tel un mur. Notre vue ne peut que les contempler passivement. Dans la contemplation de cette immensité, le

regard est renvoyé à lui-même. Mais ce "reflet" se décharge dans le mouvement de la voiture, parallèle aux montagnes. Ces deux forces se heurtent en Marina, qui semblent être le point de tension dans lequel la force des montagnes est convertie en mouvement perpendiculaire. Sans l'annuler, ce mouvement orthogonal au premier dilue le voltage que provoquent les montagnes. Le paysage, de par l'immobilisation qu'il engendre, force le personnage dans un déplacement compulsif. Marina décharge sa nervosité dans la vitesse.

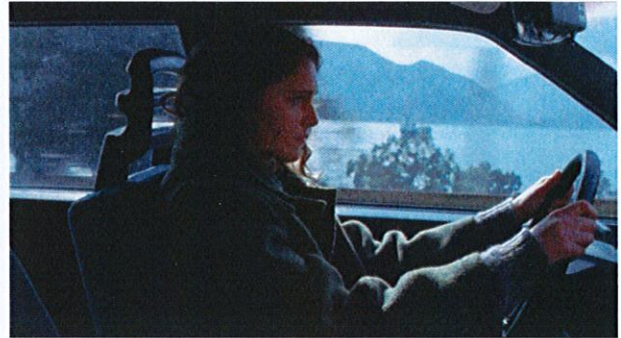
Planche de photogrammes n°8
"Les personnages et les paysages" (page 45)

La résistance des personnages au paysage:

La vie de Jésus



Attenberg



Paysage-maquette et personnages miniatures

Attenberg



Last Days



L'opposition absurde architecture/nature (Attenberg)



CHAPITRE 2 : L'INTÉGRATION DES PERSONNAGES AUX PAYSAGES

Paysage-maquette et personnages miniatures

Dans *Attenberg* plusieurs plans intègrent la ville dans un paysage plus large. Ils offrent une vue d'ensemble sur l'espace dans lequel est inscrite la ville. Lorsqu'ils sont filmés du haut des montagnes, ils sont un contre-champ aux plans filmés du bas de la vallée. On voit la ville entourée par la chaîne de montagne d'un côté et la mer de l'autre. À cette échelle, ce lieu prend l'apparence d'une maquette. Les éléments sont tellement réduits dans le cadre qu'on ne perçoit plus aucun mouvement ; l'ensemble paraît figé. Il y a ici une recontextualisation spatiale, à travers l'intégration des habitations dans un paysage beaucoup plus vaste. La caméra prend du recul vis-à-vis des personnages et les insère dans un paysage. La ville, ainsi ceinte de paysages naturels immenses et infranchissables, apparaît comme un paradis perdu. Un lieu isolé, presque secret, qui évolue à l'écart du monde à l'abri de l'agitation, un lieu sauvage, comme si le fait d'être isolé par la nature l'avait préservé de devenir une métropole moderne et sophistiquée.

Cette idée d'un conflit dans l'occupation de l'espace, s'exprime également dans un déséquilibre, une forme d'impuissance dans le déplacement des personnages au sein d'un espace dont la fixité s'oppose au mouvement. Par exemple, dans la séquence de début de *Last Days*, Blake est

submergé par la densité et l'étendue de la forêt. La différence d'échelle entre les arbres et lui, ainsi que le contraste entre sa démarche nerveuse et l'immobilité calme des arbres, créent un sentiment de déséquilibre, voire de dérèglement dans son mouvement. La forêt et le personnage sont porteurs d'énergies en opposition l'une à l'autre. L'une immobile, infinie, stable, celle de la forêt. L'autre branlante, vagabonde, et petite, celle de Blake. Cette tension ne se résout pas dans la durée, puisque les deux mouvements ne s'accordent jamais. De sorte que se dégage une sorte de relation d'incompatibilité entre la nature et Blake, l'une ignorant l'autre. Ce sont deux entités hétérogènes qui ne communiquent pas.

L'opposition absurde architecture/nature

Ces images portent en elles la rencontre de deux forces antagonistes, l'une venant de la nature et l'autre de l'homme. D'abord à travers l'opposition entre les reliefs naturels et l'architecture construite par l'être humain. Il y a en effet un jeu d'opposition entre les volumes ; ceux des paysages naturels et ceux des paysages urbains. Dans *Attenberg* par exemple, l'élément qui délimite l'espace dans lequel évoluent les humains est la chaîne de montagne qui encercle la ville. Elle est l'obstacle qui isole cette ville du reste du monde. Elle existe d'abord à travers un point de vue qu'on pourrait appeler point de vue "humain" puisqu'il filme les montagnes telles que les personnages les voient. C'est-à-dire en contre-plongée, à forte distance, et dissimulées derrière l'architecture de la ville.

Dans cette configuration spatiale, les montagnes sont à l'arrière-

plan du cadre. Elles exercent une présence discrète, tout en dominant l'image. On pourrait presque attribuer un comportement à ces montagnes ; celui d'un sage qui veille sur le monde tel un ancêtre. Mais le caractère singulier de ce paysage réside dans la manière dont son volume agit sur les autres éléments du cadre. Il y a une forme d'exubérance d'abord dans la taille des montagnes, mais aussi dans l'irrégularité de leur relief. Ce sont des excroissances aléatoires. Elles témoignent du déploiement sauvage de la nature. Leur forme est opposée à celle des bâtiments qui leur sont superposés dans le champ. Ces derniers sont symétriques, carrés ; ils appartiennent à une géométrie contrôlée, précise. Quelque chose là est de l'ordre de la contradiction absurde. Ces plans expriment l'idée de conflit de territoire ; les humains dénaturent le relief sauvage en y construisant un relief « rationnel ». Une relation antinomique, belliqueuse, liée à la conquête de l'espace géographique, est signifiée. Dans la superposition visuelle de l'avant plan urbain et de l'arrière plan naturel, se révèle une rivalité dans l'occupation de l'espace du cadre. Puis la tension s'exprime dans l'opposition de l'architecture construite aux reliefs sauvages des montagnes, comme deux visions différentes de l'occupation de l'espace. Seulement cette volonté est représentée dans l'absurdité qu'elle contient. L'architecture artificielle et limitée paraît insignifiante en regard du relief fondamental et insurmontable des montagnes.

Les personnages forcés de tourner en rond

Autre exemple de la représentation des personnages en mouvement. les déplacements en mobylette dans *La Vie de Jésus* se résorbent toujours dans le paysage à travers un crescendo puis un decrescendo visuel et sonore. Dans un cadre très large, le personnage émerge du fond du champ, passe près de la caméra, puis disparaît dans le paysage symétriquement à son apparition. La caméra anticipe toujours le déplacement des personnages, elle sait déjà dans quelle direction ils vont aller, et elle les attend. Les déplacements sont prévisibles, comme s'ils étaient toujours les mêmes. L'espace, avec ses chemins encerclés par les paysages, donne le sentiment d'être un labyrinthe sans issue.

Prenons par exemple la séquence d'ouverture lorsque Freddy parcourt le décor à toute vitesse sur sa mobylette - en oubliant le côté primordial du rythme de ces plans pour ne considérer que la manière dont ils font ressentir l'espace. Nous sommes dès cette séquence confrontés au motif visuel du champ / contre-champ de déplacement. Le champ filme l'avancement du personnage de la profondeur jusqu'à la caméra, et le contre-champ filme, en raccordant dans le mouvement, l'éloignement du personnage dans la profondeur. Il y a, au sein de cette séquence, un plan qui fusionne le champ et le contre-champ dans un seul mouvement de panoramique (1'20"). La caméra, étant placée au croisement de deux rues perpendiculaires, est en mesure de filmer le personnage s'approchant puis s'éloignant dans un même plan, en opérant un panoramique de 90°. On remarque dans ce plan la similitude des cadres de début et de fin de plan, avant et après le panoramique. Ils sont composés selon la géométrie

Planche de photogrammes n°7
"Des personnages forcés de tourner en rond" (page 49)

La Vie de Jésus



rigoureuse de l'architecture urbaine. Ils centrent la route et concentrent le point de fuite au milieu de l'image, avec pour effet une perspective allongée qui paraît immensément longue. Les façades des maisons, de par leur hauteur, forment un cadre à l'intérieur du cadre qui se déploie non seulement en deux dimensions mais aussi dans la profondeur. Ces images font des rues de Bailleul des tranchées, qui visuellement fonctionnent comme des oeilères en empêchant de voir l'horizon. Les lignes de fuites donnent la sensation d'engouffrer le personnage, de le forcer dans son déplacement. Cette sensation forte qu'exprime la composition de ces deux cadres est démultipliée par le mouvement de panoramique.

Si d'abord le plan, de par sa fixité, s'inscrit dans le registre, évoqué précédemment, d'anticipation des déplacements des personnages, et les contraint ainsi à un espace dans lequel ils "tournent en rond", le mouvement amorcé par la caméra laisse pressentir la sensation de mobilité. Pendant le panoramique, l'image est prise dans la vitesse de la mobylette. Les éléments au second plan du décor défilent rapidement, et l'image épouse le mouvement du personnage. Mais cette sensation est de courte durée puisqu'elle fait place à un cadre identique à celui du début, comme son jumeau, fixe, arrêté, qui est une sorte d'impasse puisqu'il concentre le regard sur un point vide. À l'instar du mouvement de travelling décrit dans le chapitre précédent, qui porte l'image vers la représentation du paysage immense et vide, la caméra participe ici à la même sensation d'immobilité irrémédiable. L'image se fixe sur une impasse.

Toujours dans *La Vie de Jésus*, deux plans symétriques opèrent un mouvement vers le vide. Ce sont deux travellings à la grue répétant le même

mouvement dans des contextes différents. Le premier travelling accompagne le départ en mobylette du groupe d'amis de Fred. Le plan commence en les cadrant tous ensemble, puis à mesure qu'ils s'éloignent la caméra s'élève jusqu'à centrer l'horizon visible entre les façades des maisons.

Dans l'abandon des personnages au profit d'un paysage vide et impassible, le plan est saisi par le vide, toile de fond de ce village du désert du nord de la France. On peut toutefois avancer que ce plan, dans l'élévation de la caméra, contient une forme d'évasion et de légèreté. Quelques instants plus tard, alors que Freddy le personnage principal fait une crise d'épilepsie sur une des routes qu'ils arpentent en mobylette, la caméra réopère le même mouvement. Du groupe de jeunes qui entourent Freddy allongé sur le bitume, ne sachant quoi faire et disant explicitement qu'il n'y a rien autour d'eux pour les aider - « *Y'a rien par ici, on n'est pas dans la merde.* », la caméra s'élève dans le même mouvement que celui explicité précédemment, et finit par décadrer les jeunes et ne filmer que la campagne indifférente et sans issue. Si on retrouve la même élévation du cadre, ce n'est clairement plus dans l'évocation d'une légèreté de l'instant, ou de la liberté du mouvement, mais au contraire s'exprime ici l'immensité vide de l'espace qui encerclent les personnages. Les personnages sont résorbés dans le paysage, et existent à peine tant l'échelle des paysages est immense. Il y a ici le retour à la condition limitée de l'homme, qui d'un point de vue physique n'est qu'une infime partie de l'espace terrestre. Mais de ces plans émerge une certaine beauté, celle de l'idée d'appartenance de l'homme au paysage. De ce déséquilibre entre l'immensité de la nature et la finitude de l'homme naît une sorte de poésie. Le regard est tendre. Une dimension métaphysique insère les êtres humains dans leur condition spatiale et géométrique, mais vus du

dessus, vus du ciel, comme en quelque sorte d'un point de vue christique.

Les paysages instaurent une relation complexe et ambiguë entre les personnages et l'espace. Ils sont à la fois filmés frontalement, dans leur immensité présentant une forme de splendeur. Et dans le même temps, un vertige est inhérent à cette beauté. Les paysages plongent les personnages dans un vide non seulement physique, mais aussi existentiel. Ils sont confrontés à la finitude de leur corps. Cette finitude se révèle en particulier à travers la représentation de leur déplacements.. La mise en scène du mouvement, et notamment la place que prend la caméra, contribuent à cultiver une complexité dans la représentation de cet espace comme à la fois transcendant et paralysant.

CHAPITRE 3 : LA CAMÉRA, OEIL DE L'ENNUI

La caractéristique la plus marquante du regard de la caméra est son omniscience. Comme nous l'avons analysé, il est fréquent que la caméra précède et suive les déplacements des personnages. Avant même qu'ils rentrent dans le champ, la caméra est déjà là. Quand ils sont sortis, elle est encore là. La caméra fait ainsi preuve d'une sorte de liberté dans l'espace-temps, elle flotte, comme suspendue sans être rattachable à des éléments concrets.

Une sensation d'étrangeté

Ces plans ont ceci de particulier qu'il est difficile d'attribuer un *foyer* à ce regard. Il est trop libre et mobile pour pouvoir être identifié précisément. Par exemple, au début de *Last Days*, la caméra est dans une sorte de contemplation légère de la nature qui ne renvoie pas un état d'ennui mais plus à un état de *disponibilité*. Le premier plan est un plan fixe des bois vides, avec un chant a capella plutôt léger et entraînant. C'est au moment où le personnage de Blake apparaît dans le champ que la caméra amorce un panoramique de suivi. Comme si la caméra était habitée d'un regard qui à la vue du personnage décidait de le filmer, répondant à une curiosité. Il y a une forme d'observation neutre dans le regard de la caméra, simplement

attentive : c'est petit à petit, au cours d'un rapprochement mutuel quelque part accidentel, que Blake et la caméra se retrouvent à quelques mètres l'un de l'autre. L'aspect arbitraire, contingent, de cette rencontre, fait du contexte du film un hasard mystérieux. Il n'y a pas de raison a priori pour filmer ce personnage, mais uniquement une coïncidence de temps et de lieu et une *disponibilité* de la caméra.

Bien que dans les deux autres films il n'y ait pas la même entrée en matière que dans *Last Days*, le « regard » de la caméra sur les personnages garde quelque chose de flottant. Seule la curiosité semble le faire face à l'acteur. Il observe attentivement, sous différents angles, les êtres qu'il rencontre. On ne sait jamais vraiment pourquoi la caméra est là à ce moment précis. Il y a une ambiguïté, qui, au delà du manque d'indice sur la raison d'être là de la caméra, se caractérise à la fois par une distance vis-à-vis des personnages, et par le temps accordé à chaque plan. Quelle est la nature du regard de la caméra ? Elle semble se rapprocher de l'« *énonciation violemment arbitraire* », « *qui ne renvoie à aucun point de vue, qu'on ne peut référer à aucune instance narrative* » que José Moure décrit pour parler des films d'Ozu⁴³, ou selon l'expression d'Alain Bergala, d'une « *énonciation sans Auteur* »⁴⁴. Cette énonciation précède les personnages et possède une « *antériorité* », une « *souveraineté* »⁴⁵, vis-à-vis de l'espace et du temps. Elle est maître de sa *spatialité*, et, comme nous le verrons dans la deuxième partie, de sa *temporalité*. Le fait est que face à cette narration, le spectateur est alors un « *spectateur flottant, légèrement décentré, jamais aspiré dans la*

43 José Moure, *Vers une esthétique du vide*, Paris, L'Harmattan, 1997, p 131

44 Alain Bergala, « L'homme qui se lève », in *Cahiers du cinéma du cinéma*, n°311, Paris, mai 1980, p. 30

45 Alain Bergala. *Ibid.*

fiction, maintenu en quelque sorte à la périphérie »⁴⁶.

Par exemple dans la séquence d'*Attenberg* où Marina pousse son père en chaise roulante dans les couloirs de l'hôpital. Dans un premier temps la caméra semble chercher à s'intégrer à la scène de manière transparente. Les travellings suivent le mouvement des personnages en adoptant son rythme, s'arrêtant quand Marina s'arrête, reprenant en même temps qu'elle repart. Entre ces travellings s'insèrent des plans fixes la plupart du temps de dos, la caméra se cachant des personnages, dans un angle mort du décor. Elle donne la sensation de vouloir être invisible, de se fondre dans le paysage. Cependant il subsiste un léger retard entre les mouvements des personnages et la réaction de la caméra qui trahit sa présence. On distingue lors des travellings au steadycam des légers recadrages, des petites variations de vitesse, et surtout une désynchronisation au moment où Marina arrête promptement de pousser la chaise roulante. Dans ces légers décalages, la caméra trahit la discrétion qu'elle s'était imposée, et porte à l'image une subtile tension dramatique. Elle devient tout à coup regard actif et témoigne d'une « *insistance à soi des choses* »⁴⁷, en gardant une identité indéterminée et énigmatique.

⁴⁶ Alain Bergala, *Ibid.*

⁴⁷ José Moure, *Vers une esthétique du vide*. Paris, L'Harmattan, 1997, p 131.

Regard béat/ corps décadré

C'est sous cet angle qu'il convient d'aborder un motif de cadre particulier qu'on retrouve dans chacun des trois films. Il a pour caractéristique de couper les personnages au niveau du cou, ne laissant à l'image que leur corps sans visage. Ces plans participent à la création d'un rapport de proximité entre les personnages et la caméra. Ils surviennent dans des endroits exigus, dans lesquels l'emplacement semble imposé à la caméra, sans autre choix possible. La plupart du temps, les personnages se déplacent dans l'espace que couvre le champ, en se rapprochant et en s'éloignant de la caméra, mais en même temps celle-ci reste immobile. La caméra est assimilable à un meuble. Fixée dans un coin de la pièce, immobile, elle précède les personnages et leur succède, ce qui a pour effet, dans les moments où les personnages sont près de la caméra, de couper au cadre une partie de leur corps.

Notamment dans *Last Days*, les plans d'intérieur dans les différentes pièces du manoir sont tous régis selon cette fixité. Ainsi le personnage de Blake est souvent partiellement cadré. Les actions se déroulent sans considération pour l'emplacement de la caméra et sont d'une certaine façon filmées partiellement, ce qui entraîne un manque de lisibilité. C'est un découpage "contre-productif" d'un point de vue de l'action, qui considère l'espace selon la permanence des objets qui le peuplent. On pourrait presque y voir l'emprise d'un espace mort dans lequel plus aucun mouvement n'est possible. Dans le même temps, cela a pour effet de développer une forte proximité entre la caméra et les personnages, mais celle-ci est sous-tendue par un sentiment d'intrusion, un peu comme une

caméra cachée, dont la présence est un secret. Cette proximité participe d'un *comportement* de la caméra. On ressent la présence d'un regard incarné par une pensée, presque malin, avec même une dimension humoristique quand les images se rapprochent du registre comique, notamment dans les plans où Blake joue au chasseur dans *Last Days*, ou le plan d'ouverture d'*Attenberg*, lorsque les deux personnages principaux s'embrassent langoureusement à quelque mètres de la caméra sans qu'aucune explication contextuelle n'ait été fournie au spectateur.

Caméra sensitive

On perçoit dans ce comportement l'incarnation d'un regard extérieur et en même temps concerné par le ressenti de l'espace. La caméra évolue elle-même *dans* l'espace, dans l'immobilité, face au même vide. Les problématiques de mouvement et d'immobilité qui s'appliquent aux personnages s'appliquent également à elle. C'est une entité physique, puisqu'elle existe matériellement et occupe l'espace ; mais aussi "consciente", dans la mesure où elle est mue par une perception de l'espace. Elle interagit avec l'espace au même titre qu'un corps sensible. Si la matière se ressent à l'image, c'est que l'image elle-même réagit en tant que corps sensible.. Dans le cas des textures, il s'agit de l'impression des photosites sur la pellicule. De la même manière, lors du plan-séquence de la voiture au milieu de la forêt dans *Last Days*, le phénomène optique que provoque le reflet semble *tenir* l'image. Le plan dure pour et par ce phénomène, tel un

regard hypnotisé. Ainsi quand elle suit les personnages dans leurs déplacements, et quand elle filme le rapport des personnages à l'espace, la caméra est encore une fois elle-même sous l'emprise du réel. Elle exprime un vécu de l'espace.

La caméra fait aussi preuve d'une sensibilité particulière, d'une attention aux phénomènes naturels. Comme nous l'avons vu dans la première partie, les films suggèrent toute une gamme de sensations liées au ressenti de la nature, par la mise en valeur de textures, de couleurs, et de sons. Et lorsque la caméra capte un jeu de déformations optiques dans les reflets du hors champ dans un élément du cadre (casque, pare-brise), celles-ci participent aussi à focaliser les sens sur un phénomène naturel et provoquent la même hypnose.

C'est la scène du faux magicien chinois dans la voiture, dans *Last Days*. Il s'agit d'un long plan-séquence, filmant les personnages à travers le pare brise, mais qui se caractérise par les reflets omniprésents de la forêt sur celui-ci, qui empêchent de bien distinguer les personnages. La caméra semble jouer avec les différents éléments pour créer un espace mobile riche de motifs sensibles, et le plan devient une expérience optique pure pour le spectateur. Ce dispositif visuel rend perceptible la densité des situations, mais en s'écartant de ce qui semble se passer de primordial – cet homme qui parle –, pour le sous entendre. Il privilégie un système complexe qui démystifie celui-ci et place au centre de notre perception un rapport à l'espace, un jeu entre l'homme et la forêt. Les arbres retrouvent la présence déterminante déjà soulignée dans les premiers plans de Blake dans la forêt, ils ont de nouveau un rôle actif à jouer. De nouveau ils ont un pouvoir, une puissance, et influencent la perception du spectateur. De la même manière,

dans *La Vie de Jésus*, lorsque le groupe de jeunes quitte l'hôpital où ils ont rendu visite à leur ami "Cloclo", un plan d'une dizaine de secondes filme de face le personnage de Michou sur sa mobylette. Dans le reflet de son casque, défilent les façades déformées des maisons de Bailleul. Bien que moins spectaculaire que dans le plan de *Last Days*, ce phénomène contribue aussi à réintroduire le décor naturel dans le mouvement des personnages. Dans le reflet du casque, les façades sont étirées et courbées. Elles prennent des allures surréalistes, renvoyant le temps de ce plan à un monde poétique et énigmatique.

Ces plans renvoient à un regard à la fois naïf et en même temps transgressif. La déformation du réel provoque une expérience jouissive, dans le même registre que l'expérience de la matière décrite ci-dessus, mais cette fois-ci exclusivement à travers un effet visuel et non plus tactile. Nous sommes en effet dans un rapport direct, naïf, à la matière visuelle où les perceptions sont primordiales. On se rapproche d'une forme poétique du cinéma, basée sur les émotions suscitées par les images et les sons, et non sur le sens que ceux-ci dégagent au sein d'une narration. De ces expériences optiques naît une distraction de l'esprit. L'attention s'égare vers quelque chose d'éphémère. Cet état d'âme résonne avec celui de l'ennui, qui, dans l'indifférence généralisée à ce qui se passe, se caractérise par une disponibilité aux moindres phénomènes susceptibles d'exciter la perception.

La caméra porte sur l'action un regard flottant, sans lieu d'énonciation, et tout à la fois insistant. Il y a une dimension énigmatique dans ces images. De même, la fluidité et la continuité des mouvements de caméra analysant l'espace renvoient à une notion d'insaisissabilité ainsi que de flux du temps.

La mise en scène utilise fréquemment le plan-séquence, ou alors, même lorsque la séquence est découpée, elle est découpée de manière minimaliste. Cette vision d'un espace à la fois lié et en mouvement a pour objet de renforcer le sentiment d'antériorité et de succession, entraînant la notion d'*écoulement*. Ainsi, la longueur des plans permet un retour du *temps réel* dans chacun des plans. Ceux-ci se caractérisent par le fait qu'ils sont « *fragments du monde* »⁴⁸ et accentuent ainsi la sensation de réalité que provoque chaque plan. Merleau-Ponty, dans la conférence intitulée « *Le cinéma et la nouvelle psychologie* »⁴⁹, faite en 1945 à l'Idhec, développe l'idée selon laquelle, à travers la forme temporelle qui lui est inhérente, faite d'enchaînement de plans, le cinéma est « *opérateur de temporalisation dont la perception est le foyer vivant* »⁵⁰. C'est-à-dire que le film permet aux spectateurs d'éprouver l'effet d'un *déroulement*, conférant au plan une « *objectivité temporelle* », laquelle nous permet d'appréhender l'expérience du film et de « *vivre les affects qu'implique le présent continué de notre perception immédiate* »⁵¹.

Dans la mesure où ce regard insistant de la caméra s'incarne

48 José Moure, *Vers une esthétique du vide*, Paris, L'Harmattan, 1997, p 90.

49 Maurice Merleau-Ponty, *Le cinéma et la nouvelle psychologie* {1945}, Paris, Folio Plus philosophie, 1996.

50 Pierre Parant, *Trois questions posées au texte*, in Maurice Merleau-Ponty, *Le cinéma et la nouvelle psychologie* {1945}, Paris, Folio Plus philosophie, 1996, p. 84.

51 *Ibid.* p. 41.

dans une temporalité très lente, faite de temps morts et de temps vides, pendant lesquels les héros n'apparaissent pas à l'écran, il fait du film l'expérience même de l'ennui pour le spectateur. Ou, tout du moins, il fait partager au spectateur la *tonalité affective* dans laquelle se trouve le personnage, non plus en filmant son comportement, ses gestes, mais en transposant directement à l'écran l'expérience qu'il fait du monde. Ainsi, la caméra, en se plaçant elle-même dans une disposition affective propre à l'ennui, attentive à la vacuité de l'espace et du temps, met le spectateur à l'épreuve du vide face à l'opacité et l'inévidence du réel.

**PARTIE 3 /
À TRAVERS LE TEMPS LONG, LE SPECTACLE DU
VIDE**

Dans l'ennui, le temps n'est pas quelque chose qui a été vaincu, mais une prison. C'est un temps sur lequel la conscience bute. Il représente la vie à échelle macroscopique, étendue sur le temps infini de l'éternité. C'est *Chronos*, selon la nomenclature du temps dans *Le Temps au Cinéma* d'Yvette Biro, « *le temps physique symbolisé par l'horloge* »⁵², et qui fonctionne selon ses propres lois immuables. Ce temps, lorsqu'il s'impose à un être humain, peut être source d'un sentiment profond; il met l'homme face à la finitude de son existence. Il le renvoie à sa condition d'étant, c'est-à-dire de ce qui existe dans le monde matériel - par opposition à l'être, qui est ce qui doit être pensé, et qui appartient au monde des idées⁵³, et existe indépendamment du temps. Face au silence du temps qui passe, l'homme est confronté au fait qu'il vit dans le temps et qu'il est donc mortel. Il ne peut s'extraire de ce temps pour atteindre l'être et exister éternellement. Il doit vivre *dans* le temps. La confrontation de l'homme à ce temps est la confrontation de l'homme au *silence du monde*.

C'est précisément ce vide qui ponctue le rythme des films du corpus. On en revient constamment à ce temps stagnant, qui joue le rôle de temps de référence.

52 Yvette Biro, *Le temps au cinéma*, 2007, ed. Aléas, p. 25.

53 Il faut comprendre la notion d' « étant » comme ce qui *est* dans le monde, par opposition à l'être qui relève de la « *structure ontologique* » de l'homme ; Maurice Corvez, *L'Être et le néant dans la philosophie de Martin Heidegger*, in *Revue philosophique de Louvain*, volume 63, 1965, p. 259.

Dans cette partie nous allons analyser les différentes figures esthétiques qui opèrent un mouvement *vers* le vide. Du point de vue de l'ennui, il s'agit d'analyser le contexte dans lequel il s'exprime.

CHAPITRE 1 : LE TEMPS RÉVOLU

*« Par-delà les promesses de l'avenir, la mort est, à nouveau, notre seule certitude, notre mort personnelle et celle du monde qui nous entoure ».*⁵⁴

Les films du corpus sont teintés d'un certain aspect baroque, comme si l'ennui et le vide donnaient « un léger avant-goût de la mort »⁵⁵. Notamment dans *Attenberg*, et dans une moindre mesure dans *Last Days*, le présent y est *mourant*. La société s'est dissoute dans une désaffection générale, et les lieux, laissés à la vacuité, laissent penser que la vie se passerait ailleurs. Cette vacuité ne se traduit pas par la violence, « la révolte ou le cri », mais par une sorte « d'indifférence au sens, une absence inéluctable, une esthétique froide de l'extériorité et de la distance »⁵⁶. Le vide du temps long plonge ces espaces dans une ambiance désenchantée qui installe un sentiment romantique de déchéance et de fin du monde.

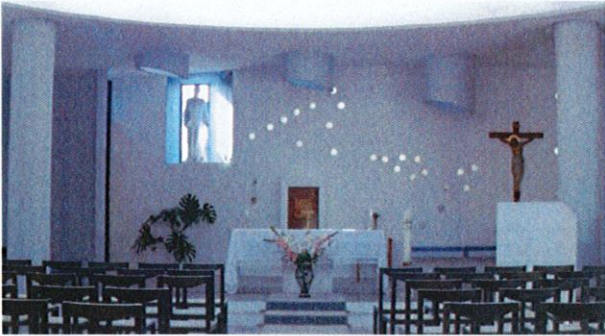
54 Pierre Pitiot, *Cinéma de mort, esquisse d'un baroque cinématographique*, Fribourg, Éditions du signe, 1972, p. 11.

55 Lars Fr. H. Svendsen, *Petite Philosophie de l'ennui*, Fayard, 1999, p. 54.

56 Gilles Lipovetsky, *L'Ère du vide*, Folio, 1983 réédition de 1993, p. 54.

Planche de photogrammes n°9
"Des natures mortes pour une temporalité vide ou révolue" (page 64)

Attenberg



Des natures mortes, pour une temporalité vide ou révolue

La figure dominante de la dérélition est le *désert*. En effet dans chacun des trois films les lieux sont dépeuplés, ou tout du moins relativement inhabités. Dans *Attenberg* notamment, la présence rare d'êtres humains, en contraste avec la densité de l'architecture urbaine, fait penser à un abandon de cet endroit par ses anciens habitants.

Dans une volonté de caractériser les lieux, la caméra d'*Attenberg* répète plusieurs fois ce même motif visuel : filmer les infrastructures, l'aménagement urbain, intérieur comme extérieur, comme des natures mortes. À l'écran, on voit des lieux soigneusement aménagés pour accueillir des activités sociales – un restaurant, un terrain de tennis, une église -, mais qui dénotent par l'absence d'êtres humains. Ces espaces sont vidés de ce qui les fait exister, la présence humaine. Le vide assume dans ces plans une fonction résonante : l'agitation et le bruit d'un temps révolu, suggérés par les décors, envahissent le silence et l'immobilité du lieu. De la même manière, les plans de l'hôpital filment les couloirs vides. La longue profondeur de champ et la perspective exagérée de ces images exacerbent le vide spatial qu'elles montrent.

Ces images montrent *la désagrégation* d'une société donnée. Néanmoins, étrangement, les infrastructures dépeuplées restent entretenus, opérationnels, prêt à servir et c'est là une nuance importante au sein de ce climat apocalyptique. En fait la vie reste entretenue par une volonté mystérieuse dont la rigueur est exprimée par le systématisme des plans. Tous font entre 7 et 8 secondes, et dévoilent la même temporalité vide, latente.

Les cadres sont toujours frontaux, cadrés de manière strictement géométrique, avec des lignes de forces parallèles aux lignes du cadre. Les objets qui ornent le cadre sont actifs. Non seulement ils sont en bon état, mais ils sont rangés. Ces plans montrent donc un ordre certain dans ce qui serait un post-monde. Il y a une dimension résistante, de ne pas abandonner la vie, malgré le travail de la mort. Toute fois la mort du père, thème constant du film, s'inscrit dans une forme de décadence dans laquelle la vie se fait inévitablement de plus en plus rare. Bien qu'affichant une volonté d'immortalité et de jouissance de la vie, ces plans vides d'espaces urbains, de par la mort qui y résonne, ressemblent aux Vanités de la Renaissance. Comme l'écrit Deleuze, dans ces plans les objets « *s'enveloppent en eux-mêmes ou deviennent leur propre contenant* »⁵⁷, c'est à dire qu'ils deviennent des entités indépendantes en représentant l'apparaître au delà du contenu, ce à quoi ces choses font référence dans l'esprit du spectateur, plutôt que leurs fonctions. Même s'ils ne sont pas sur la même symbolique, ces objets convergent avec ceux des Vanités dans l'évocation de la toute-puissance de la mort, et l'inconsistance de la vie. Avec des nuances dans l'ambiguïté de certains plans/tableaux : notamment dans la persévérance d'une volonté de vie malgré la conscience de la finitude. On peut par exemple mentionner le jeu de présence des arrosoirs qui tournent continuellement, ou des bancs de l'église, solennels face à l'autel. Comme si les décors et les objets, dans l'intimité de la solitude, avaient pris vie et désormais existaient pour eux-mêmes, dans une seconde vie, mais que cette seconde vie était elle-même conditionnée par la mort.

57 Gilles Deleuze, *L'image-temps*, Paris, Éditions de Minuit -- collection « critique », 1985, p.27.

De la même manière dans *Last Days*, ce sont encore les décors et les objets à l'abandon qui suggèrent un temps révolu et remplissent la fonction de Vanités. Ce décor existe surtout en tant que lieu en décomposition. Les chaises de style bourgeois renvoient à un passé prospère et luxueux. Cette mise en scène d'attributs de richesse sous-tend l'inévitable mort de l'homme malgré l'accumulation de possessions.

De plus, on remarque la récurrence de plans dans lesquels les textures sont en décomposition, et suggèrent le passage mortifère du temps. Par exemple, dans *Last Days*, les plans à l'intérieur de la maison montrent la peinture écaillée des murs, des traces d'humidité sur le frigidaire, des murs poussiéreux. Dans *Attenberg*, la caméra filme les structures métalliques de l'usine rongées par la rouille ; des plantes oxydées par le gaz qui sort des tuyaux d'échappement de l'usine. Les décors prennent alors l'aspect de Vanités emprisonnées dans les ravages du temps et dans leur finitude. Mais ces textures disent aussi que la décadence qu'induit le temps est lente. C'est dans l'immobilité du temps que ces matières paraissent mourir lentement.

La désertion porte les objets au rang de derniers vivants, en leur attribuant une dimension romanesque de témoin du temps qui passe, de Vanités . Si l'idée de mort est bien présente dans ces films, elle est liée à la mort d'une culture ou d'une société. Mais c'est une mort qui se répand dans la lenteur. Elle n'est jamais donnée comme accidentelle, ou brutale. De même que pour celle des personnages de Blake dans *Last Days* et du père de Marina dans *Attenberg*, la mort est le fruit, la résultante du temps qui passe. La différence entre la mort des deux personnages et celle qui hante ces espaces, réside dans le fait que dans le premier cas, il s'agit de « *décrépidité* », au sens où la mort les affecte biologiquement, c'est-à-dire à

travers leur chair, en amenant « *le déclin de leur esprit* ». Alors qu'ici, cette dérélition, est « *décomposition* », au sens où elle est de type sociologique, puisqu'elle entraîne la « *désagrégation d'une société donnée* »⁵⁸.

Cette état de stagnation plonge les personnages dans l'ennui, selon diverses inerties qui conditionnent leur expérience du temps et de l'espace.

58 Pierre Pitiot, *Cinéma de mort. esquisse d'un baroque cinématographique*, Fribourg, Éditions du signe, 1972, p. 20.

CHAPITRE 2 : L'ENNUI ÉPROUVÉ

Les temps vide se manifestent à de nombreuses reprises dans les films du corpus, et on observe au fur et à mesure des séquences, la superposition de différentes nuances de temporalités. En plus du ressenti lié directement au temps *chronos*, caractérisé par sa lenteur, se développent d'autres sensations du temps. Bien qu'elles ne soient pas entièrement subjectives, ces autres temporalités se rapprochent de la subjectivité des personnages et de leur perception du temps selon l'état mental dans lequel ils sont. Ces nuances de temporalités sont le signe de dispositions ou tonalités affectives uniques, notamment parce que la conscience, à travers le processus perceptif, génère elle-même une autre réalité. On se rapproche du concept de *tempus* qu'Yvette Biro développe par distinction avec celui de *chronos*, comme temps lié aux « impressions » et « expériences »⁵⁹ provoquées par la perception du *chronos*. Parmi les différentes nuances de *tempus* qui sont développées dans les films que nous étudions, nous en décrivons deux. La première relativise le temps long dans l'insouciance, tandis que la seconde insiste sur la dimension mortifère de la lenteur.

⁵⁹ Yvette Biro. *op.cit.*, p. 25.

Planche de photogrammes n°10
"Le temps long et l'insouciance" (page 69)

La Vie de Jésus



Le temps long et l'insouciance

Le temps long est avant tout une figure du rapport *inévident* des personnages au monde. Il peut, comme nous allons le voir, se développer sous une forme pesante et mortifère. Mais à l'inverse, il peut aussi évoquer la légèreté du temps qui passe vécu dans l'insouciance.

Dans la séquence la plus "ennuyée" de *La Vie de Jésus*, les cinq jeunes sont assis sur les marches de l'église au soleil. Le temps se dilate jusqu'au point où on en perd conscience.

Formellement, cette séquence est épurée. Il y a très peu de dialogues ; un montage fait de longs plans dans lesquels il n'y a pas ou quasiment pas d'action. Aucun enjeu dramatique majeur ne vient remplir l'absence d'action. Au delà de quelques micro-événements qui ont pour fonction de tenir la séquence – la crotte de pigeon, la voiture qui passe à toute allure-, rien ne semble se jouer de particulier. Les uniques paroles sont celles de Michou quand il dit, l'air surpris « *Il est déjà trois heures un quart* ». Dominée par le même vide temporel que le reste du film, cette séquence en présente néanmoins un vécu agréable. Elle fait du vide un moment paisiblement calme. Il y a l'idée que de cet ennui partagé naît une intimité. Elle se construit dans la succession de signes *positifs* ou *stimulants*, qui développe un cadre sécurisant pour les personnages.

La légèreté du moment est d'abord exprimée par la pose des personnages. Ils sont assis sur les escaliers de l'église, et leur esprit semble flâner, divaguer, sous la chaleur étourdissante du soleil. La chaleur les

anesthésie sans qu'ils lui opposent de résistance. Ils donnent au contraire l'impression de se laisser aller à l'insouciance. Ensuite, le fait qu'ils sont torse nu, et que la caméra inclut dans le cadre leurs épaules nues, leurs bras nus, sert à érotiser la scène et à créer une légère tension sexuelle. La texture de la peau est très présente. Sous le soleil elle devient moite, légèrement transpirante. On retrouve un peu là l'esthétisation érotique des adolescents que Larry Clark a faite dans ses films et ses photographies. Ces poses, ces attitudes, traduisent une forme de désinvolture qu'on pourrait interpréter comme une revendication d'être-là. Les personnages s'imposent, affirment leurs corps. C'est toutes ces intonations qui concourent à tenir le fil de cette séquence, et à la colorer d'une tonalité chaleureuse.

Les plans, par leur lenteur, semblent à leur tour vouloir adopter ce laisser-aller et laisser pénétrer dans le montage la détente des personnages. Seules quelques micro-actions permettent de tenir la scène, et viennent accentuer l'aspect positif qu'elle présente : notes d'humour (la crotte de pigeon ; la surprise de Michou qu'il soit « *déjà trois heures un quart* » alors que le temps passe très lentement), allusion aux bienfaits du temps qui passe, lorsque Michou ôte le bandeau noir de son poignet, signifiant ainsi la fin du deuil de son frère Cloclo. Un échange de regards complices entre Michel et Gégé, vient ponctuer cette scène d'une nuance de tendresse et d'affection. On repère d'ailleurs une marque d'amitié comparable dans une autre séquence mettant aussi en scène l'ennui en groupe. Au cours de celle-ci Michou confesse à Gégé sous forme de confiance qu'il ne couchera avec aucune fille pour respecter le deuil de son frère.

La simple succession de micro-événements agréables au sein d'un temps long, fait ainsi naître une complicité bienveillante. En quelques

regards, une confiance s'établit entre les personnages. Le vide, en tant que sensation intense et intime, semble être un vecteur de cohésion et d'ouverture vers l'autre. On assiste à la mise en lumière de liens affectifs similaires dans les deux autres films. Dans *Attenberg*, les trois personnages principaux, Marina, son père, et sa meilleure amie, entretiennent une relation de familiarité tendre. Dans *Last Days*, si le personnage principal se caractérise par son isolement, les quatre personnages secondaires avec lesquels Blake partage la vie au manoir sont toujours représentés ensemble, comme un groupe exclusif et soudé.

La désillusion et la dérégulation ambiantes tissent une *disposition affective commune* aux différents personnages. Le partage de ce temps long est source d'intimité ou au moins de complicité, dans une spirale positive. Toutefois une autre facette de l'ennui, moins apaisé, s'alterne avec celui-ci.

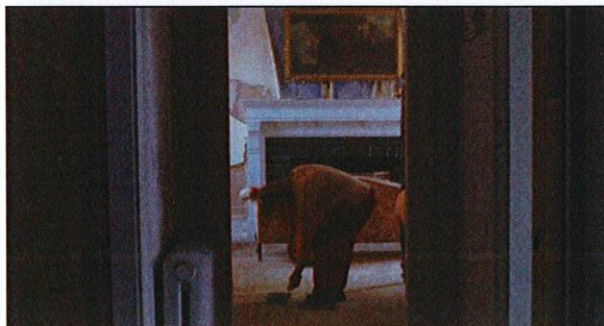
L'insistance mortifère de la lenteur

Par moments, cette latence est exploitée et étirée de manière presque expérimentale. Elle devient une autre forme temporelle qui dénote son extrême lenteur et l'aspect mortifère qu'elle induit. Le temps vide de l'image s'étend, ayant pour effet de ralentir le rythme jusqu'à ce que la non-action devienne hypnotique.

Dans certains plans les personnages donnent la sensation d'évoluer au ralenti tellement leurs mouvements sont lents. Le plan dure plusieurs secondes avant qu'un personnage n'apparaisse à l'écran ce qui injecte un

Planche de photogrammes n°11
"L'insistance mortifère de la lenteur" (page 72)

Last Days



surplus de lenteur. Prenons l'exemple, dans *Attenberg*, de la séquence dans laquelle Marina pousse son père en chaise roulante dans les couloirs de l'hôpital. Il y a 6 secondes entre le raccord et l'entrée de champ des personnages. Symétriquement, il y a 5 secondes entre la sortie de champ et la fin du plan qui ferme cette séquence. Ce sont des laps de temps particulièrement longs d'autant qu'il ne se passe rien à l'image. Celle-ci est littéralement fixe, représentant les couloirs vides de l'hôpital. L'espace d'un instant le plan est une photographie. Cette immobilité avant l'entrée de champ a pour effet d'amorcer la temporalité dans laquelle va se dérouler l'action. Par la suite, tous les plans sont d'une longueur aussi marquée, soit sous forme de travelling avant (de derrière) ou arrière (de devant) de suivi ; soit de panoramique qui filme de dos toute une partie du discours de Marina ; ou alors à la fin en un plan fixe, large, mais surtout extrêmement profond. C'est dans la durée que croît l'effet de la lenteur, devenant de plus en plus présent, comme si celle-ci s'additionnait au fur et à mesure.

S'entremêlent deux mouvements lents, tellement lents qu'ils semblent encore se ralentir l'un et l'autre. Il y a d'abord ce *regard* de la caméra, qui, dans la continuité des autres séquences, paraît en décalage avec l'action, qui reste flottant vis-à-vis du réel. Puis ici vient s'ajouter l'extrême lenteur des personnages, la mollesse de leurs déplacements. Ils paraissent saisis par la même consternation triste que la caméra. Et ainsi, dans une succession de micro-mouvements qui tendent vers l'immobilité, la séquence se caractérise par une forme de *dépression temporelle*. Le mouvement ralentit de plus en plus. De la même manière, dans les séquences d'intérieur de *Last Days*, c'est-à-dire dès que la caméra filme dans le manoir, celle-ci semble saisie d'une pesanteur qui la rend en quelque sorte *léthargique*.

Comme lors de la séquence d'*Attenberg* évoquée ci-dessus, cette pesanteur exacerbée va de pair avec la lenteur aberrante des déplacements des personnages. Ils sont également happés par une sorte de paralysie, comme atrophiés. En comparaison de Marina et de son père, Blake et ses "colocataires" semblent encore plus éteints. On voit dans leurs déplacements que leur esprit paraît absent. Dans son observation des personnages, dans l'empathie qu'elle exprime, la caméra est contaminée par cette immobilité. Comme pour *Attenberg*, le mouvement est de plus en plus lent. Il donne le sentiment qu'il ne va jamais conclure l'action – Blake montant les marches, s'asseyant sur le lit – mais qu'il va se figer. La lenteur se ressent alors comme une force en elle-même, qu'on pourrait qualifier de force *dépressive* ou *décadente*, dans le sens où elle inhibe le mouvement. C'est en quelque sorte la présence de la mort, qui réduit petit à petit l'énergie vitale.

Comme nous l'avons vu, le vide est un espace-temps de base, il est commun aux trois films. Toutefois, son rôle diffère d'un film à l'autre, notamment dans le rapport que les personnages entretiennent avec lui. Nous avons isolé ici deux tendances de l'ennui dans les films étudiés. L'une, créatrice, puise dans l'ennui une forme de quiétude. L'autre, dépressive, est anéantissement. De manière plus générale, dans l'ensemble des films du corpus, une *hypersensibilité* au vide s'exprime à travers des figures et des motifs récurrents.

CHAPITRE 3 : LES FIGURES OPPRESSANTES DU VIDE

L'aspect oppressant du vide passe d'abord par l'utilisation *intrusive* de symboles du monde extérieur. Notamment dans *Last Days*, la narration multiplie l'irruption de signes du dehors, ayant pour effet de construire un hors champ actif et oppressant.

L'exemple le plus dense est sans doute la séquence qui alterne la rencontre entre les deux évangélistes et les amis de Blake, et la phase de transe dans laquelle celui-ci est plongé alors que la télévision projette un clip de R'n'B. Comme nous l'avons décrit précédemment, la temporalité du manoir est régie par une lenteur exacerbée. Le passage du temps a quelque chose de vaseux, et le mouvement donne le sentiment de ralentir et de s'étouffer. Dans cet espace-temps, les personnages sont cachés du monde, à l'écart de la civilisation et de son activité. Ils s'abandonnent à la léthargie, dans une ambiance dépressive. Au moment où commence la séquence, la caméra est à l'extérieur et filme l'arrivée des deux adolescents évangélistes à la porte d'entrée. Ils sonnent, puis le montage raccorde dans la continuité avec un plan de l'intérieur où l'on voit un des personnages secondaires monter les escaliers.

L'irruption de bruits renvoyants à un hors-champ

Le bruit de la sonnette retentit dans le manoir venant en interrompre le relâchement. Soudain une présence externe perturbe le huis clos. Effet répété quelques secondes plus tard quand retentit la sonnerie du téléphone. Ces bruits fonctionnent comme des rappels arrachant les personnages à leur langueur. L'insistance avec laquelle ces bruits stridents et amples déchirent le silence du manoir les rend oppressants. Puis le personnage de Scott répond au téléphone. Au cours du film, le spectateur assiste à deux conversations téléphoniques et elles sont toutes deux placées sous le signe de la contrainte et du malaise. Dans les deux cas la caméra filme l'échange en restant près des personnages du manoir, c'est-à-dire en adoptant le point de vue d'abord de Blake, puis celui de Scott. Et on entend en off la voix de personnes énervées ou impatientes qui leur demandent des comptes ou leur font des reproches et leur rappellent leurs promesses non tenues. Close par la conversation téléphonique qui force Scott à sortir de sa torpeur, cette séquence est consacrée dans sa continuité aux bruits qui viennent perturber l'apathie ambiante..

De la même manière, plus tard dans la séquence, lorsque Blake allume la télévision on assiste à un moment d'immobilisation, ou de stagnation de son corps, tel ceux décrits dans la Partie I. Il paraît s'affaiblir sous le poids de forces abstraites qui s'abattent sur lui, et là encore c'est le son qui joue un rôle déterminant. D'abord, on entend la musique d'un clip, diffusé par la télévision. Les paroles évoquent un déchirement amoureux, et cherchent à créer l'émotion. Le registre de la mélodie est donc plutôt romantique et tient même du mélodrame. Intégré aux images du film, le

morceau se caractérise par la tension qu'il génère. La réaction physique de Blake, son abattement, rendent l'ambiance d'autant plus étrange que l'intensité de la musique est en inéquation avec l'immobilité de l'image. Toutefois, c'est dans l'irruption d'un autre registre de sons que la scène se teinte d'angoisse. Se superposent à la musique des bruits qui décrivent un paysage sonore qui évoque la rumeur d'un port, les bruits les plus récurrents étant des cris d'oiseaux, de vagues, et un avertisseur sonore grave et pesant, identifiable à un bateau. Ces sons amènent à imaginer l'état mental de Blake. On les ressent comme des hallucinations qu'il est peut-être en train d'avoir. On le soupçonne de se rapprocher d'un état dégradé de folie. Les sons s'amplifient en crescendo à mesure que la musique baisse et que son corps se dévitalise petit à petit jusqu'à tomber par terre. Cela donne l'impression que Blake quitte peu à peu la réalité et, dans un état de transe obscure, se rapproche de la mort.

Les hallucinations auditives de Blake sont présentes dès le début du film. Elles s'inscrivent toujours dans le registre des moyens de circuler, de se déplacer. Ainsi on entend, toujours en off, des bateaux, des trains, des motos, des voitures. Cet ensemble de sons renvoie à un espace-temps marqué par la vitesse et produit un hors-champ agité, qui se manifeste dans l'esprit de Blake sous forme de névrose. Il fait de sa pensée un enchevêtrement incohérent d'images mentales agressives.

Le vide induit par la vitesse

Le cinéma est friand de plans qui montre un avion ou un train

passant à toute allure. Dans les films qui parlent d'ennui, les déplacements rapides de machines sont un motif récurrent. Au sein du corpus qui nous concerne, on repère deux actions de ce type : le train qui traverse la forêt dans la première séquence de *Last Days* ; les mobylettes qui parcourent la campagne dans *La Vie de Jésus*.

Dans le plan de *Last Days*, le passage du train est particulièrement agressif. La caméra filme Blake à une grande distance. Elle suit sa marche en travelling latéral d'accompagnement. La distance séparant Blake de la caméra, et le choix d'un objectif à courte focale rendant une image à large échelle, font que le déplacement de la caméra est très lent.

L'immobilité droite des arbres, et le silence de la forêt, produisent un espace-temps qui pourrait paraître apaisé, harmonieux. Au passage du train, Blake ainsi que la caméra s'arrêtent. Le train arrive si brutalement et passe si vite qu'il est effrayant. Le mouvement du plan se fige. Comme si l'action avait tétanisé l'espace-temps du début du plan, et comme si Blake, la caméra, et la forêt, étaient saisis de peur au passage du train. Celui-ci est telle une masse robuste et puissante qui écrase l'espace et le temps à son passage.

Lors des déplacements en mobylettes de *La Vie de Jésus*, le cadre, typique du film, est composé d'une ligne d'horizon séparant les nuages blancs/gris des champs couleurs terre ; seule une petite route de campagne, souvent courbée, vient rompre le parallélisme du cadre. C'est dans la perspective que le(s) personnage(s) sur sa/leur mobylette(s) apparaît/ssent, accompagné(s) d'un vif bruit de moteur. Le paroxysme de cet événement survient au moment où le mouvement croise le point fixe où se trouve la caméra. À ce moment, le personnage prend visuellement le dessus sur le

paysage, occupant plus d'espace dans le cadre ; et le bruit de la mobylette provoque un pic d'excitation nerveuse. C'est aussi le moment où le montage raccorde le mouvement en passant du champ au contre champ. Ce bref instant de nervosité disparaît de façon symétrique à son apparition. En quelques secondes, la taille du personnage réduit à l'image jusqu'à ce qu'il n'existe plus : le bruit de la mobylette se dilue dans le silence. On retombe sur l'immobilité du paysage ; sur le vide.

Dans ces deux exemples on observe une même variation de temporalité au sein d'un plan ou d'un couple de plans (champs-contre champs) : partant d'un mouvement lent ou arrêté, il y a une accélération plus ou moins soudaine du rythme qui fait grimper l'intensité nerveuse de l'action. Cela a pour effet d'accentuer la sensation d'immobilité, et de faire grandir le vide.

Le vide induit par la télévision

L'action de la télévision, comme celle du train, est celle de l'empiètement d'un espace-temps autre sur celui de l'ici et maintenant des personnages. Face à la TV, la réalité du bistrot devient un vide, la mère de Freddy étant incapable d'assimiler les images. Elle regarde béatement, l'oeil à moitié éteint, figé, pas vraiment concerné. Elle est en quelque sorte happée par la télévision, mais sans que rien ne circule entre elles deux. Avec ce flux d'images auquel elle est branchée comme à une perfusion, aucun échange n'est possible. La machine continue de diffuser des images sans interruption, comme une réalité inaltérable, en sollicitant les sens, mais sans activer la

pensée, et au contraire en l'inhibant. Les images parce qu'elles se succèdent en continu, et parce qu'elles présentent des réalités éloignées de la sienne hypnotisent littéralement son esprit. Un reportage d'un massacre dans un pays non identifié du continent africain, comme un ailleurs abstrait ; une scène d'arts martiaux dans un film de fiction; pour finir, la météo est bien la seule information qui la concerne directement. Et, fait significatif, c'est pendant la météo qu'un des personnages du bistrot s'énerve et demande au présentateur de se taire...

La télévision participe à plonger les personnages dans une ambiance vide, en suspendant leur esprit, et en empêchant tout mouvement, mental ou physique.

CONCLUSION

« Il faut donc que la réflexion s'enfonce dans le monde au lieu de le dominer, qu'elle descende vers lui tel qu'il est au lieu de remonter vers une possibilité préalable de le penser – qui lui imposerait par avance les conditions de notre contrôle sur lui –, qu'elle l'interroge, qu'elle entre dans la forêt des références que notre interrogation fait lever en lui, qu'elle lui fasse dire, enfin, ce que dans son silence il veut dire... »⁶⁰

Étant parti de l'idée que l'ennui était présent dans un nombre important de films contemporains, il s'agissait d'identifier sous quelles formes cinématographiques, esthétiques ainsi que thématiques, il se manifeste.

La première déduction qui ressort de cette recherche est sans doute que la notion d'ennui ne suffit pas à décrire les états d'âme des personnages. En effet, l'ennui est fortement liée à l'indifférence. Selon Heidegger, dans l'ennui, « l'étant est devenu entièrement indifférent » et « il se montre précisément comme tel dans son indifférence »⁶¹. Or il semble que l'intensité avec laquelle les personnages ressentent le réel remet en cause la notion d'indifférence. Disons que l'ennui existe dans la mesure où sous son emprise, le réel est teinté d'absurdité et manque d'évidence. S'il y a bien un manque d'évidence dans le rapport des personnages au réel, l'état psychologique dans

60 Maurice Merleau-Ponty, *Sens et non sens* {1948}, Gallimard, 1996, p. 60.

61 Martin Heidegger, *Concepts fondamentaux de la métaphysique*, cité par Lars F. H. Svendsen dans *Petite philosophie de l'ennui*, 1999, Le Livre de Poche, p. 177.

lequel les plonge cette rupture tient autant de l'angoisse, et de la mélancolie, que de l'ennui. Ainsi on peut parler d'ennui dans les films étudiés dans la mesure où il est mêlé à d'autres états d'âmes, tous liés à un sentiment complexe d'inévidance du réel.

Ensuite, il semble que ce qui réunit ces films est l'importance des notions d'individualité et de singularité des personnages, et la problématique de l'être. Dans chacun des films, la narration puise sa source dans les forces qui traversent les personnages et les dépassent, et qui les emplissent d'énergies qu'ils ne sont pas en mesure de maîtriser. Ils montrent une sensibilité particulière au sentiment vacuité et leur existence est régie par la sensation de pesanteur, d'absence, d'anéantissement. Le corps est source d'étrangeté et d'aliénation. L'espace est perçu comme immensité opaque et indifférente. Le temps est ressenti comme vide.

Cette tension fluctuante à l'intérieur des héros se matérialise au sein des films à travers la reproduction cinématographique de l'expérience spatiale et temporelle de l'ennui. Ainsi, à travers des images du corps le faisant apparaître comme étrange et étranger, les films montrent un rapport opaque des personnages à eux-mêmes. De la même manière, la figure du vide est non seulement un agent dans l'évolution des personnages, en tant que figure oppressante et aliénante, mais elle devient aussi l'expérience « vécue » par le regard du film et restituée à l'écran.

Selon cette idée, on pourrait dire que la caméra éprouve l'ennui au même titre que les personnages.

L'incarnation de la caméra lui permet de développer une relation intime à l'espace et au temps. En effet à travers ce regard à la fois disponible et insistant, la caméra « *s'enfonce dans le monde* », comme l'écrit Maurice

Merleau-Ponty dans la citation ci-dessus. C'est-à-dire qu'elle devient corps dans le monde et non sujet extérieur au monde. C'est pourquoi tout phénomène perceptif qui entoure l'action filmée, tel que les reflets des arbres dans un par-brise, devient la matière même de la représentation. Cette sensibilité de la caméra fait, de chaque chose ou de chaque événement porté à l'écran, une manifestation de l'opacité du réel. Le regard de la caméra scrute, observe, bute et celle-ci devient *œil de l'ennui*.

Dans la mesure où ce qui prend forme à l'image tend à se rapprocher de ce qui résonne à l'intérieur des personnages, on peut avancer que ces films sont portés par la volonté de pénétrer l'intériorité des personnages, non en tant qu'esprit pensant, mais en tant qu'altérité dotée d'un corps qui ressent le monde. La *sensitivité* de la caméra met en valeur la *sensitivité* du corps, et replace les personnages dans un contexte primaire de corps *jeté* dans le monde.

Par là, la représentation se place dans un registre qui réattribue à la perception le primat sur l'esprit dans l'appréhension du réel. Les films se rapprochent de la philosophie phénoménologique, qui consiste en partie à « *s'étonner de cette inhérence du moi au monde et du moi à autrui, à nous décrire ce paradoxe et cette confusion, à faire voir le lien du sujet et du monde, du sujet et des autres, au lieu de l'expliquer, comme le faisaient les classiques, par un recours à l'esprit absolu.* »⁶²

Les films présentent l'ennui des personnages non pas comme un état d'âme dont les causes seraient faciles à identifier, mais au contraire comme le produit d'une complexité de forces qui dépassent totalement notre

62 Maurice Merleau-Ponty, *Sens et non sens* {1948}, Paris, Gallimard, 1996, p. 60.

entendement. C'est dans cette mesure qu'on peut attribuer à la caméra une insistance bienveillante. Le regard qu'elle porte sur les personnages tient avant tout de la tentative de percer l'ennui des personnages et retrouver ce qui les lie indéniablement au monde.

Bibliographie

Ouvrages théoriques sur le cinéma :

Maryline Alligier, *Bruno Dumont, l'animalité et la grâce*, ed. Rouge Profond, 2012, 126p.

Alain Bergala, « L'homme qui se lève », in *Cahiers du cinéma du cinéma*, n°311, Paris, mai 1980.

Yvette Biro, *Le temps au cinéma*, Paris, Aléas, 2007, 261p.

Mathieu Darras, « Le cinéma est pour le corps, entretien avec Bruno Dumont », *Positif* (Paris), n°511, septembre 2003, p 31 - 58.

Gilles Deleuze, *L'image-temps*, Paris, Éditions de Minuit – collection « critique », 1985, 378p.

Antoine Gaudin, *L'image-espace, pour un géopoétique du cinéma*. Paris, thèse de doctorat sous la direction de Philippe Dubois, 2011, p. 450p.

Maurice Merleau-Ponty, *Le cinéma et la nouvelle psychologie* {1945}, Paris, Folio Plus philosophie, 1996, 70p.

José Moure, *Vers une esthétique du vide*, Paris, L'Harmattan, 1997, 271p.

Pierre Pitiot, *Cinéma de mort. esquisse d'un baroque cinématographique*, Fribourg, Éditions du signe, 1972, 93p.

Jean-Louis Provoyeur, *Le Cinéma de Robert Bresson. De l'effet de réel à l'effet de sublime*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2003,

Ouvrages philosophiques :

Lars F. H. Svendsen, *Petite philosophie de l'ennui*, 2003. Fayard, 252 p.

Vladimir Biaggie, *Le nihilisme, textes choisis*, Paris, Flammarion, 2013, 120p.

Maurice Merleau-Ponty, *Éloge de la philosophie*, Paris, Gallimard, 1953, 106p.

Maurice Merleau-Ponty, *Résumés de cours. Collège de France 1952-1960*, Paris, Nrf-Gallimard, 1968, 182p.

Maurice Merleau-Ponty, *Le Visible et l'Invisible* (1964), Paris, Gallimard, 1979, 360p.

Maurice Merleau-Ponty, *Sens et non sens* {1948}, Paris, Gallimard, 1996, 226p.

Ludwig Wittgenstein, *Tractatus Logico-philosophicus* (1921), Paris, Galimard, 1986.

Karl Rosenkranz, *Ésthetique de la laideur*, Leipzig, Reclam, 1990.

Soren Kierkegaard, « Diapsalmata », dans *Ou bien... ou bien* {1843}, Paris,

Robert Laffont, 1993.

Ouvrages sociologiques :

Ouvrage collectif sous la direction de Pascale Goetschel, Christophe Granger, Nathalie Richard et Sylvain Venayre *L'ennui, histoires d'un état d'âme (XIXe – XXe siècle)*, Publications de la Sorbonne, 2012, 316 p.

Gilles Lipovetsky, *L'Ère du vide*, Paris, Folio, 1983 réédition de 1993, 327p.

Émile Tardieu, *L'Ennui. Étude psychologique*, Paris, Félix Alcan, 1903.

Ouvrages littéraires :

Féodor Dostoïevski, *Les Démons (Les Possédés)*, Gallimard, 1955, p. 646.

Peter Wessel Zapffe, *Du tragique*, Oslo, Pax, 1996.

Fernando Pessoa, *Le Livre de l'intranquillité*, Paris, Christian Bourgois, 1999, 570p.

Arthur Rimbaud, première publication dans *l'Anthologie des poètes français du XIXe siècle*, tome IV, Lemerre, 1888.

Simone Weil, *La Puissance des mots*, Oslo, Solum, 1990, p. 20.

Autres :

Michel Crouzet, *Le Naturel, la grâce et le réel dans la poétique de Stendhal. Essai sur la genèse du romantisme 2*, Genève, Slatkin reprints, 2009.

Annexes

Résumés des films :

La Vie de Jésus, Bruno Dumont, 1997.

Freddy arpente sans cesse les routes de la campagne qui environne Bailleul, le village dans lequel il habite avec sa mère. La maladie le gagnant, et l'arrivée d'un adolescent qui malaise son quotidien, l'entraîne dans une pente violente dans laquelle il perd pied.

Last Days, Gus Van Sant, 2005.

Dans un cottage à l'écart du monde, une rock star sur la descente passe ses derniers jours. Ses dernières promenades en forêt, ses dernières pratiques solitaires de la musique, les dernières soirées en compagnie d'amis qu'il ne comprend plus, rythment son quotidien qui sombre dans le néant.

Attenberg, Athina Rachel Tsangari, 2010.

Quelque part dans une ville désertée de Grèce, une jeune de 23 ans vit les derniers moments avec son père atteint d'un cancer. Entre les promenades nocturnes le long des terrain de tennis occupés par les adolescents, les après-midi passées à découvrir l'étrangeté des rapports sexuels, elle se s'efforce de conquérir son autonomie.

Dossier de la partie pratique

Ens Louis Lumière
Cité du cinéma, 20 rue Ampère – BP 12, 93213 La Plaine Saint-Denis Cedex, France
Tel: 01 84 67 00 01
www.ens-louis-lumiere.fr

Mémoire de fin d'études et de recherches
Section Cinéma – Promotion 2011-2014

La représentation de l'ennui au cinéma.

François Nobécourt.

Dossier pour la partie pratique.

« Le temps passe comme les voitures »

Directeur de mémoire: John LVOFF (interne), Antoine Gaudin.
Présidente du jury Ciné et coordinatrices des mémoires : Giusy Pisano

Sommaire

Curriculum Vitae	3
Informations générales, Résumé, et Abstract	7
Synopsis	8
Note d'intention	9
Scénario	10
Équipe technique et interprètes	20
Plan de travail.....	21
Listes matériel	22
Synthèse des résultats.....	23
(à compléter après post-production de la ppm).	

Curriculum Vitae

François Arras - Nobécourt

22 ans, Étudiant en Cinéma à L'ENS Louis Lumière.

Langues: Espagnol, Anglais et Français.

Permis B
Habilitation électrique BR.

06 70 64 52 81

e-mail: francois.nobecourt@gmail.com

ÉTUDES

2011-2014

Ecole Nationale Supérieure Louis Lumière Section Cinéma

2009-2011

Licence Cinéma - Audiovisuel à l'Université de Paris III

2006-2009

Baccalauréat International section Scientifique
Sections Internationales de Sèvres (SIS) au Lycée International de Sèvres (92).

EXPÉRIENCE

Réalisation

Maurice et Pépette, 3', court-métrage de fiction, pellicule 16mm, Mars 2012, ENSLL.

Petits entretiens filmés du Festival de Cannes, entretiens avec des directeurs de la photographie, Mai 2012, ENSLL.

Frankenstein Junior, remake 3D, dans le cadre du festival de court-métrages de Clermont-Ferrand, Février 2013, ENSLL.

L'expérience du corps, 2', court-métrage à variations de cadence pendant la prise de vue, dans le cadre des Travaux Pratiques Images à l'ENSLL, pellicule 35mm, Mars 2013, ENSLL.

Francis Dupré, 4', court-métrage documentaire sur le thème de la parole, Avril 2013, ENSLL.

Le Domaine, court métrage documentaire, en post-production, ENSLL.

Directeur de la photographie

Automne, 6', court-métrage réalisé par Louis Legaye, Septembre 2012, ENSLL.

Le coup du médecin, 7', court métrage réalisé par Stanislas Vincent, Octobre 2012, ENSLL.

Roses Are Red, 7', court-métrage réalisé par Pierre Tsigardis, 2013.

L'Orée, 15', court-métrage réalisé par Fanny Mazoyer, pellicule 35 mm, 2014, ENSLL.

Le Crépuscule des centaures, court-métrage documentaire réalisé par Amélie Marandet, en post production, ENSLL.

Étalonneur

Mise à nu, 56', documentaire réalisé par Corinne Espagno, 2013.

Roses are red, 7', court-métrage réalisé par Pierre Tsigardis, 2013.

L'Orée, 15', court-métrage réalisé par Fanny Mazoyer, 2014, ENSLL.

Way of death, 9', court-métrage réalisé par Alexandre Delol, 2014.

Un Jour rêvé pour le poisson-banane, 14', court-métrage réalisé par Clémentine Castel, 2014.

Assistant vidéo

Clem, de Joyce Buñuel, Septembre 2010, TF1/ Merlin productions.

Ateliers de cinéma de Laurent Tuel (*Le Premier Cercle*), Février 2011, Les Toiles Enchantées.

La Rue, court-métrage de Sami Boccara, pellicule Super 8, 2012, Les Artisans du Film.

Automne, 6', court-métrage réalisé par Louis Legaye, Septembre 2012, ENSLL.

« Epreuve synthèse image » à l'ENSLL, Décembre 2012, ENSLL.

« Travaux pratiques image : Steadycam », réalisé par Fanny Mazoyer, Mars 2013, ENSLL.

« Travaux pratiques image : Caméra Phantom » (second assistant caméra), réalisé par Camille Jaulent, Mars 2013, ENSLL.

Effets spéciaux

Odessa, 2', immersion d'un personnage réel dans un univers virtuel, dans le cadre de l'atelier VFX de l'ENSLL, Septembre 2013, ENSLL.

Autres

Septembre 2010-Avril 2011

Technicien de location de matériel d'éclairage à Transpalux.

Avril 2011

Assistant régisseur adjoint sur “ La Fille du Puisatier “ de Daniel Auteuil.

Bonne maîtrise des logiciels Avid Media Creation, Final Cut Pro, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Da Vinci Resolve.

Partique pratique du mémoire : « Le temps passe comme les voitures ».

Décor: 9 rue Lamartine, 78170 La Celle Saint Cloud.

Dates de tournage : Du Jeudi 8 mai au Dimanche 11 mai 2014

Résumé

Dans une petite ville pavillonnaire de région parisienne, à la mi-juin, Paul et Laura rentre de l'école un vendredi après-midi. N'ayant rien à faire à part se laisser aller à leurs désirs, ils regardent passer le temps.

Abstract

In a small town in the suburbs of Paris, in the mid of June, Paul and Laura come back from school a Friday afternoon. Having nothing to do, then watch the time go by, letting out their inimate desires.

Synopsis

Le temps passe comme des voitures tente de dresser le portrait d'une jeunesse issue de la classe bourgeoise, mais quelque peu égarée par l'absence de sens qui chaperonne

Derrière les personnages de Paul, Laura, Guillaume et Paloma, le film montrera de jeunes adultes qui se laissent aller à leurs désirs en défiant les codes que leur environnement social a pu leur imposer. Ils vont à l'inverse des normes pré-établis et renversent ainsi, par la transgression, l'ennui d'un quotidien stagnant en allant au delà de ce qu'ils connaissent, dans un monde sans adulte. La thématique du film repose sur la quête existentielle de ces jeunes, qui se cherchent et se trouvent sans altercation avec tout signe de domination, sans hiérarchisation.

De leurs désirs, va découler un sentiment d'être, d'exister, en tant qu'individu exceptionnel.

L'action se passe dans un laps de temps réduit : une seule et même journée, et dans un même lieu : dans une ville bourgeois de la Celle Saint Cloud, devant et dans la maison de deux des protagonistes.

L'idée est de faire évoluer les personnages dans un lieu qui illustre leurs conditionnement sociales, afin de jouer la transgression à travers leurs actions et attitudes.

Ils circuleront, entre le huis clôt représenté par la maison, et l'extérieur, où l'on ne fait rien, en se rendant disponibles à ceux qui vient à eux.

Note d'intention

Pour la partie pratique du mémoire, j'aimerais réaliser un court métrage qui réutilise les figures dramaturgiques et esthétiques identifiées lors de l'analyse des films sur l'ennui dans la partie théorique. En quelques mots c'est reprendre l'idée de lenteur, d'action épurée, en privilégiant l'esthétique afin de créer une temporalité subjective basée sur le ressenti provoqué par l'environnement. Le résultat se rapprochera d'un essai poétique et n'aura pas de construction narrative poussée. Ce sera une série de "tableaux" qui raconteront des ambiances ou des micro-événements isolés.

La première étape sera de mettre en scène le vide et « la tentation du vide ». Pour cela je voudrais faire une série de plans larges, longs et fixes, dans lesquels on verrait les personnages se déplacer dans la ville qu'ils habitent. L'idée est de suggérer le vide à travers la lenteur des plans, la largeur du cadre, l'aspect désertique et immobile des rues vides. Il y aura un travail précis de temporalité des plans, de manière à souligner avec justesse le passage du temps ; ainsi qu'un travail précis de composition du cadre pour donner du poids à l'environnement dans lequel évoluent les personnages, c'est-à-dire l'architecture (bâiments, maisons, rues), le mouvement qui les entoure (immobilité perturbée à quelques reprises par une voiture qui passe à vive allure ; les quelques passants qu'ils croisent lentement), le son (un silence pur, cassé par le bruit des voitures quand il y en a, et accompagné des sons provoqués par les passants qu'ils croisent – quelques bruits de voix, ou juste des bruits de pas). Le résultat que je souhaite atteindre est de représenter un environnement calme, lent, d'apparence harmonieuse, dans lequel le sentiment de vide vient exister dans un deuxième temps, dans la durée : suggéré mais pas imposé.

Le dispositif de tournage sera simple. La plupart des plans seront des longs plans fixes, sans effets spectaculaires. L'attention sera portée sur la composition et le ressenti visuel.

La partie pratique étant l'aboutissement de la partie théorique, il me semble adapté de la réaliser une fois la partie théorique quasiment terminée, c'est à dire début mai. J'imagine le tournage sur 5 jours, ainsi que le montage. J'aimerais aussi pouvoir consacrer un certain temps à l'étalonnage, le traitement de l'image étant particulièrement important. L'idéal serait de pouvoir étalonner 5 jours.

Ens Louis Lumière 2014
Partie pratique de mémoire.
François Nobécourt - ciné 3.

LE TEMPS PASSE COMME LES VOITURES

Scénario

Version du 01/05/2014

1. RUE MENANT A LA MAISON DE LAURA - EXT. APRÈS-MIDI

Dans une rue déserte de banlieue pavillonnaire, Paul stationne sur le bord de la route. Il attend Laura qui marche un peu derrière lui. Quand elle arrive à son niveau, il reprend sa marche. Ils sont habillés légèrement. Paul porte un maillot de sport rouge et un short de bain bordeaux. Laura porte un débardeur blanc et une jupe longue. Ils ont tous les deux un sac à dos.

Dans sa main, Laura effrite un joint.

Laura :

Qu'est ce que t'étais beau le premier jour de 3ème. Avec tes grandes jambes et ton petit short on aurait dit un sportif allemand des années 60. Tout le monde était dingue. Même le prof tu l'as rendu dingue.

Paul (amusé) :

J'vois cque tu veux dire...

Laura :

C'est là que j'ai fait la vraie différence. Entre le haut de gamme et le luxe.

Paul :

Sérieux, le luxe ?

Laura :

T'enflamme pas

Paul (en rigolant) :

Ok ok tranquille.

Laura lèche la feuille à rouler et enroule le joint.

Ils arrivent devant le portail d'une maison. Laura l'ouvre. Ils marchent sans parler jusqu'à la porte déjà ouverte de la maison et entrent.

2. ENTRÉE MAISON DE LAURA - INT. APRÈS-MIDI

Ils arrivent dans l'entrée.

Paul est hypnotisé par la baie vitrée qui donne vers le jardin.

Laura:
Guillaume ?

Pas de réponse. Laura disparaît dans le fond du champ.
Paul reste face à la baie vitrée.

3. CHAMBRE DE GUILLAUME - INT. APRÈS-MIDI

Dans une chambre à coucher, Paloma, la vingtaine d'année, regarde la baie vitrée dans la même position que Paul dans la séquence précédente. Elle n'est couverte que par la couette. Elle a les cheveux attachés et un casque à ses oreilles. On entend la musique qu'elle écoute (reggaeton). Sur le lit mais adossé au mur, les jambes sous la couette Guillaume (la vingtaine) a un mac posé sur ses cuisses. On entend les dialogues des choristes (passage soprano/baryton). En off on entend quelqu'un toquer à la porte puis la porte s'ouvrir.

Laura apparaît derrière la porte.

Laura :
Yo.

Guillaume :
Yo.

Laura :
Ah salut Paloma.

Elle s'avance dans la pièce.

Laura :

Y'a soirée chez Camille ce soir ça vous chauffe ?

Guillaume :
Pourquoi pas.

Paloma (blague):
Soirée langue.

Guillaume et Laura rigolent.

Laura :
Grave.

Paloma :
Il est là en ce moment Louis ?

Laura :
T'inquiète.

Un temps. Paul apparaît dans l'ouverture de la porte.

Guillaume (chafouin) :
Ça va mon petit Paul ?

Paul :
À l'aise et toi ?

Guillaume :
Tranquille.

Un temps.

Laura :
Bon vas-y à plus.

Guillaume :
Bise.

4. ENTRÉE MAISON DE LAURA - INT. APRÈS-MIDI.

Paul et Laura marchent dans le couloir de la maison. Tout un coup ils disparaissent du champ dans une des portes du couloir. Ils en ressortent avec une pomme chacun.

5. RUE DEVANT LA MAISON - EXT. APRÈS-MIDI.

Ils sont dans la rue devant le portail. Laura est assise sur une chaise sur le trottoir. Paul est allongé sur le capot d'une voiture garée et prend le soleil. Le silence rend la chaleur d'autant plus lourde qu'il est parfois perturbé par un bruit de voiture qui passe dans la rue.

Paul tient dans la main un bouteille d'eau. Il se la verse sur le visage. Ça a pour effet de le redresser d'un bond. Il regarde autour de lui les yeux grands ouverts.

Paul :

Mais où est ce qu'on est ?

Qu'est-ce qu'on fout là ?

Laura ne répond pas.

Paul respire de plus en plus fort, il commence à pleurer. Il donne un coup de pied au gravier de la chaussée.

Laura n'a pas bougé. Elle ferme les yeux. Elle ne fait aucun bruit, respire très doucement. Une larme coule sur sa joue. Elle l'essuie et renifle.

6. Rue - EXT. Jour.

ELLIPSE

Assise sur le bord du trottoir devant le portail, Laura roule un joint. Derrière elle Paloma sort de la maison.

Paloma :

Bisous Paul.

Paul :

Salut Paloma.

Au moment où Paloma passe devant elle, Laura lèche la feuille à rouler en la regardant.

Paloma la fixe, puis finit par sourire.

Paloma :

Salut.

Elle tourne le dos à Laura et s'éloigne d'eux.

Laura :

Byebye.

Laura regarde Paul avec un petit sourire fière. Elle allume le joint.

Paul rigole. Il regarde Paloma partir. Puis il se retourne et rentre dans la maison.

Laura reste seule sur le trottoir.

7. ENTRÉE MAISON DE LAURA - INT. APRÈS-MIDI.

Il traverse lentement les couloirs qui mènent à la chambre de Guillaume.

Une musique commence en extra-diégétique. (Ur a great babe - EASTER).

8. COULOIR REZ DE CHAUSSÉE - INT. APRÈS-MIDI.

Arrivé devant la chambre de Guillaume il colle son oreille contre la porte.

6. suite. RUE DEVANT LA MAISON - EXT. APRÈS-MIDI.

Dans la rue, Laura traîne lentement devant le portail de sa maison en fumant. Elle traverse la rue.

8. suite. COULOIR RDC - INT. APRÈS-MIDI.

On revient sur Paul devant la porte de Guillaume. (à voir au montage)

9. CHAMBRE DE GUILLAUME - INT. APRÈS-MIDI.

Dans sa chambre, Guillaume est torse nu en collant. Il écoute de la musique et se met du mascara en se regardant dans un miroir de poche.

Paul ouvre la porte et entre. Guillaume le voit, se lève et va vers lui. Il lui sert sensuellement l'avant bras en le regardant.

6. suite. RUE DEVANT LA MAISON - EXT. APRÈS-MIDI.

Laura traîne toujours dans la rue.

Deux adolescents marchent sur le trottoir et arrivent devant le portail de Laura.

Garçon 1 :
Que tal guapa ?

Laura :
Que tal ?

Garçon 1 :
Tu fais quoi ?

Laura :
Je squatte.

Garçon 1 :
La base.

Laura :
Ouais. Ça va Louis ?

Garçon 2 :
Au calme.

Laura :
Louis le calme.

Garçon 1 :
On va à la piscine chez François si jamais ça te
tente.

Laura :
Ouaiiiiiis de ouf.

Garçon 1 :
Cool.

Laura :
Attends j'arrive.

Elle passe le portail vers la maison.

10. ENTRÉE MAISON DE LAURA - INT. APRÈS-MIDI.

Laura rentre dans la maison.

Laura :
PAUUUL ?
On bouge chez François.

9. suite. CHAMBRE DE GUILLAUME - INT. APRÈS-MIDI

Paul est dans la chambre de Guillaume et n'entend pas Laura à cause de la musique. Ils sont assis en tailleur sur le lit l'un en face de l'autre. Guillaume enlève le t-shirt de Paul. Il lui saisit la mâchoire délicatement et lui applique du rouge à lèvres.

11. RUE DEVANT LA MAISON - EXT. APRÈS-MIDI.

Laura :
Je sais pas où est Paul tant pis.

Les trois adolescents se mettent en mouvement.

9. suite. CHAMBRE DE GUILLAUME - INT. APRÈS-MIDI.

Dans la chambre de Guillaume toujours face à face en tailleur. Dans un mouvement de caresse, la main de Guillaume qui tenait la mâchoire de Paul glisse sur sa nuque. Il tire la tête de Paul jusqu'à la sienne. Leurs lèvres se touchent. Guillaume embrasse Paul avec sa langue. Petit à petit, Paul ouvre la bouche et embrasse Guillaume. Il se redresse et son corps s'avance sur celui de Guillaume. Guillaume se relève, pousse Paul sur le dos et se penche sur lui en l'embrassant.

12. CHAMBRE DE GUILLAUME - INT. CRÉPUSCULE/NUIT.

ELLIPSE

La musique s'est arrêtée.

Il fait nuit, Paul et Guillaume dorment sur le lit de Guillaume. Paul se réveille. Il se rhabille et sort de la chambre.

13. COULOIRS - INT. NUIT

Il déambule dans les couloirs vides et sombres.

14. RUE DEVANT LA MAISON - EXT. NUIT.

Il sort dans la rue vide. Il se pose contre le portail et regarde les voitures passer.

Au son on entend en fond l'écho de la musique qui jouait dans la chambre de Guillaume. Paul a le regard vide.

Une voiture s'arrête devant lui.

Femme voiture :

Ça va ?

Paul :
Bien et toi ?

Femme voiture :
Super. Tu viens ?

Paul :
Chez toi ?

Deux personnes passent à pied le long du trottoir.

Femme voiture :
Je sais pas comme tu veux.

Paul :
OK.

Paul traverse la rue pour monter dans la voiture côté passager. La voiture démarre et s'en va.

Interprètes :

Paul de Saint Germain (Paul)

Charlotte Benhamou (Laura)

Guillaume Delmas (Guillaume)

Paloma Gil (Paloma)

Thomas Dumas (Garçon 1)

Louis Martinez (Garçon 2, Louis)

Thérèse Gauthier (Femme Voiture)

Équipe Technique

Réalisateur	François Nobécourt
Opérateur Image	Joseph Fandre
Opérateur Son	Jules Valeur
Équipe caméra	Cyril Cante Andrzej Dambski Frédérique Le Joncour
Régie	Chloé Schwab Clémentine Vallet

Plan de travail

Jour	N° séquence	Description	Effet
Jeudi matin	5	Paul et Laura prennent le soleil. Paul devient fou.	Ext/jour.
Jeudi après-midi	1 2	Paul et Laura rentrent des cours en discutant. Ils arrivent chez Laura.	Ext/jour. + Int/jour
Vendredi matin+ après-midi	6	Laura roule un joint quand Paloma sort de la maison et leur dit au revoir. Paul rentre, laissant Laura seule dehors. Garçons 1 et 2 arrivent. Elle part avec eux.	Ext/jour.
Vendredi après-midi	11	Laura ressort de la maison.	Ext/jour.
Samedi après-midi	3 4 10	Guillaume et Paloma sont dans la chambre. Laura et Paul viennent leur parler. Ils repartent dans les couloirs Laura appelle Paul qui rep pas.	Int/jour.
Samedi soir	12 13 14	Paul se réveille dans la chambre de Guillaume. Il déambule dans les couloirs. Il sort dans la rue.	Int puis ext NUIT
Dimanche midi	7 8	Paul entre dans la maison. Il marche dans les couloirs jusqu'à la porte de Guillaume.	Int/jour
Dimanche après-midi	9	Paul entre dans la chambre de Guillaume. Ils s'embrassent.	Int/jour

Listes matériel :

Liste caméra
Optiques
Série Zeiss Grand Ouverture T1,3 :
- 18mm (no 7087986)
- 25mm (no 7085662)
- 35mm (no 7085500)
- 50mm (no 7087832)
- 85mm (no 7086115)

Valise opérateur
Cellule incidente (Spectra)
Spotmètre (Pentax)
Thermocolorimètre (Minolta)
Verre de contraste
Chercheur de champs

Valise assistant
Table de profondeur de champs
Dust off
Décamètre
Feutres
Alcool
Boudins
Poire
Loupe
Charte de Gris
Lily

Liste Lumière :

1x Kinoflo 4 tubes 120

1x Kinoflo 4 tubes 60

3x Kinoflo single 60

1x HMI 2kw

1x Jokerbug 800

1x Jokerbug 200

3x Blonde

3x Chimera pour blonde

2x Manda

3x Fresnel 650/300/100

1x Luciole 1kw

Poly

Depron

Réfecteur

Borgniolle/taps

Drapeaux/cutter

Jeu de mamas

Cadre 90/120

Cadre 4x4 / spi

Gelats correction/diffusion

6 Pieds de 1000

2 Pieds Baby

10 Elingues

6 Rotules

6 Clamps

4 Cyclones (2/2)

5 Bras magiques

15 Pincés Stanley

Gaffers

Ampoules 100W

Gelatines (ND, Dif, CTO, CTB, Plus Green, Minus Green + effets)

Cinefoil

Pincés à linge

Liste Machinerie

1 Grand chariot de travelling

6m de rails

Niveau

Jeu Cales sifflets/bastaing

1 Jeu de cubes de base
10 cubes 15x20x30
5 gueuses
5 sangles
1 Petites Branches Bol 120
1 Grandes Branches Bol 120
1 Tête fluide Sachtler
Base Bol 120
Triangle

Liste Son :

enregistreur : Roland R44
couple stéréo MS Shure VP88 -
1 couple stéréo Oktava MK012 -
suspensions et bonnettes (pour extérieurs) pour ces micros -
1 Lem D021 - 1 perche VDB L -
1 prche VDB XL -
1 pied micro -
3 câbles XLR3 (5/10/20 mètres) -
2 câbles XLR5 (5 ou 10 mètres) -
1 raccord XLR5 femelle / 2 XLR3 mâles -
Piles rechargeables et chargeur (une bonne vingtaine si possible) -
3 HF avec capsules - ?

Synthèse des résultats

État de la partie pratique : en attente de post-production.

La ppm que j'ai choisi d'entreprendre portait sur la mise en scène d'un scénario que j'ai écrit pendant les mois consacrés au mémoire, avec l'aide de John Lvoff.

Le défi principal dans le fait d'écrire un scénario basé autour du thème de l'ennui était de s'éloigner autant que possible de la tendance actuelle qu'on observe au sein des court-métrages internationaux, qui consiste à filmer des adolescents s'ennuyer, et jouir du temps long sans que le récit ne soit tenu par autre chose qu'une forme de narcissisme esthétisant. Ainsi j'ai voulu teinter la narration d'une trame qui servirait à tenir le récit tout en permettant de mettre en scène un temps long et vide. Mon choix a été d'aller vers l'idée de transgression, en suggérant des relations sexuelles entre différents personnages, en dehors de considérations de sexualité, ou d'exclusivité.

Au tournage, les choix esthétiques ont été d'assumer un aspect très "looké" des personnages, au delà du réalisme, afin de suggérer une réalité un petit peu particulière, volontairement esthétisé, mais sans l'aspect narcissique. Au jeu, les acteurs étant des non professionnels, nous arrangions les dialogues sur le plateau afin de parvenir au meilleur compromis entre ce que le scénario demandait et ce que l'acteur parvenait à jouer. Enfin à l'image, nous étions partis avec le chef opérateur sur l'idée de différencier l'esthétique intérieur

de l'esthétique extérieur. L'extérieur se devait d'avoir des moyennes et basses lumière anormalement denses, et des hautes lumières « normales ». Les intérieurs étaient de facture plus classique, mais avec tout de même un fort contraste. Notre stratégie à été d'exposer les plans d'extérieurs de manière à avoir beaucoup de latitude dans les hautes lumières, et inversement pour les plans d'intérieurs. Nous avons fait ça en variant la sensibilité à laquelle nous utilisons la caméra.

Avant de commencer le montage, j'ai des doutes sur mon objectif de ne pas tomber dans la tendance des courts-métrages sur l'ennui. Toutefois, était assez content du scénario, le film restera un objet assez personnel et intime que je suis heureux d'avoir réalisé.