

Luis Nieto - François Vogel - Danny De Vent -
Mikhaïl Kobakhidzé - Yvon Marciano -
Michel Gondry

Imaginaire en courts



Carlitopolis



Stretching



La leçon de natation



En chemin



Émilie Muller



La Lettre

CARLITOPOLIS

Réalisateur - Découpage séquentiel	2
Mise en scène	
Le trucage à l'ère du numérique	3
Autour du film	
L'art du trucage - Georges Méliès	4

ÉMILIE MULLER

Réalisateur - Découpage séquentiel	5
Mise en scène	
Manipulation...	6
Autour du film	
Le plan-séquence -	
Des plans-séquences célèbres -	
Le Clap - Les expressions de l'actrice	7

LA LEÇON DE NATATION

Réalisateur - Découpage séquentiel	8
Mise en scène	
Un nouveau monde	9
Autour du film	
Le Papier découpé - Animer l'eau	10

LA LETTRE

Réalisateur - Découpage séquentiel	11
Michel Gondry, un style...	12
Mise en scène	
Inventivité et onirisme	13
Autour du film	
Le « bug de l'an 2000 »	13
Analyse d'une séquence	
Le rêve de Stéphane en 12 images	14

EN CHEMIN

Réalisateur - Découpage séquentiel	15
Mise en scène	16
Autour du film	
Références à l'absurde	17

STRETCHING

Réalisateur - Découpage séquentiel	18
Mise en scène	
Une toile abstraite en mouvement	19
Autour du film	
La pixilation - Les miroirs convexes	
Fausse perspectives d'Escher	20
Génériques	

ÉDITO

En décembre 1895, lors de la première projection publique organisée au Grand Café à Paris, certains spectateurs prirent peur devant l'image du train entrant dans la gare de La Ciotat et filmé par les frères Lumière. Dès son invention, le cinéma se révélait un art de l'illusion. Et c'est un illusionniste célèbre, Georges Méliès, qui allait désormais consacrer sa carrière à la féerie et aux « trucs » pour mieux mystifier le spectateur.

Plus de cent ans après, chacun des six courts métrages de ce programme continue de jouer sur ce pouvoir de transfiguration du réel.

Luis Nieto ressuscite le plaisir des effets spéciaux les plus simples, combinés aux possibilités du numérique (**Carlitopolis**). Avec son seul appareil photo, François Vogel rend hommage aux miroirs convexes des peintres d'Europe du Nord et prouve qu'on peut, image par image, filmer le plus fascinant des voyages dans l'espace et le temps (**Stretching**). En faisant coexister un décor réaliste et des détails insolites (un homme chargé de valises sur une plage déserte), Mikhaïl Kobakhidzé fait renaître le plaisir naïf de la rêverie et du merveilleux (**En chemin**).

Parfois, il suffit de projeter le négatif du film, l'image devient irréelle et l'on plonge dans les rêves troublants d'un jeune garçon dont le premier amour sera aussi la première déception (**La Lettre**, de Michel Gondry).

On peut également jouer sur le point de vue du personnage : cadrées à hauteur d'enfant, les appréhensions d'une première visite à la piscine deviennent visions oniriques et quasi fantastiques (**La Leçon de natation**, de Danny De Vent). Mais la mystification peut avoir lieu sur l'écran même, grâce à une comédienne hyperdouée qui bluffe jusqu'à son propre metteur en scène (**Émilie Muller**, d'Yvon Marciano)...

Les dossiers ainsi que des rubriques audiovisuelles sont disponibles sur le site internet : www.site-image.eu

Base de données et lieu interactif, ce site, conçu avec le soutien du CNC, est un outil au service des actions pédagogiques, et de la diffusion d'une culture cinématographique destinée à un large public.

Édité par le : Centre National du Cinéma et de l'Image Animée.

Conception graphique : Thierry Célestine – Tél. 01 46 82 96 29

Impression : I.M.E.

3 rue de l'Industrie – B.P. 1725112 – Baume-les-Dames cedex

Direction de la publication : Idoine production,

8 rue du faubourg Poissonnière – 75010 Paris

idoineproduction@gmail.com

Achevé d'imprimer : septembre 2011

SYNOPSIS

Carlitopolis

Un jeune étudiant présente son projet de fin d'études devant un jury. Une petite souris de laboratoire appelée Carlito lui sert de cobaye. Au-dessus de lui, un écran témoin renvoie l'image de ses expériences. L'étudiant coupe la souris en deux, puis la gonfle comme un ballon avant de la faire exploser. Mais tout ceci est-il bien réel ?

Émilie Muller

Une jeune comédienne passe un bout d'essai devant un metteur en scène. Celui-ci lui demande de vider son sac à main et d'improviser un commentaire sur tout ce qu'il contient. Elle s'exécute dans un numéro étourdissant. Quand elle quitte le plateau, on s'aperçoit que le sac n'était pas le sien. Séduit par ses dons pour l'improvisation, le metteur en scène se précipite pour la rattraper.

La Leçon de natation

Jonas, quatre ans, va à la piscine pour la première fois. Il sort des vestiaires en caleçon de bain et trotte aux côtés de sa maman qui l'emmène vers le maître nageur. Au début, Jonas est réticent, il tente à plusieurs reprises de s'enfuir, puis il s'accoutume, découvre l'ambiance étrange du grand bain, ébloué par les plongeurs, bousculé par les nageurs expérimentés, amusé par le comportement prétentieux de certains... Et c'est tout guilleret qu'il retrouve sa maman pour rentrer à la maison...

La Lettre

Une nuit, à dix jours du réveillon de l'an 2000, Stéphane agrandit le portrait d'Aurélie, sa copine de classe dont il est amoureux... Son frère, qui s'est levé, lui donne des conseils pour se déclarer lors du réveillon. Stéphane s'endort et vit en rêve un réveillon catastrophique au cours duquel la tour Eiffel s'écroule. À son réveil, Aurélie l'appelle pour lui remettre une lettre... dans laquelle elle lui annonce qu'elle est amoureuse de son frère ! Stéphane détache du mur de sa chambre tous les portraits d'Aurélie...

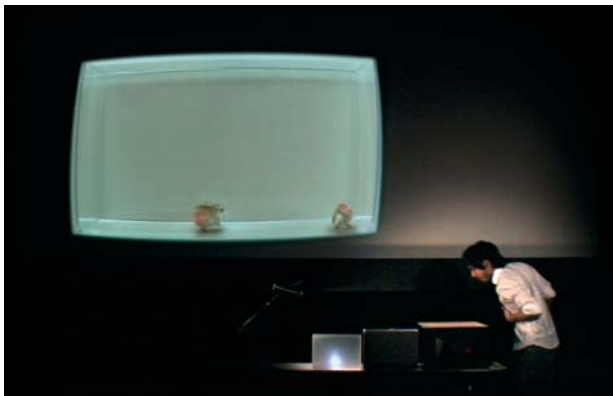
En chemin

Sur une plage déserte, un homme sort de la mer en costume noir et coiffé d'un chapeau. Il porte plusieurs valises, un sac et un parapluie qui ralentissent sa marche. Dans les dunes, il aperçoit une charrette blanche qu'il convoite pour y déposer tous ses bagages. Non loin de là, un oiseau chante, perché sur une branche, mais l'homme ne le remarque pas. Une tempête s'élève, tous les biens de l'homme s'envolent, ainsi que ses propres vêtements. Il se retrouve entièrement nu. Dans un paysage lumineux, il apparaît vêtu d'une tunique blanche, souriant et apaisé. Et il entend enfin le chant de l'oiseau...

Stretching

Un homme en short fait sa gymnastique dans les rues de New York, du côté de Manhattan. Tandis qu'il fait ses exercices d'étirements, le décor change, s'anime, comme si la ville elle-même et son architecture entraient dans la danse. Entre chaque exercice, on voit les immeubles onduler. La nuit tombe, les façades ne sont plus éclairées que par les lumières de la ville...

Carlitopolis



RÉALISATEUR

Luis Nieto

Né en Colombie en 1979, Luis Nieto vit et travaille à Paris. Diplômé de l'ENSAD (École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs) en 2005, il a reçu plusieurs prix dans des festivals de renom : Festival des Très Courts (Paris, 2006), Imagina Awards (Monte-Carlo, 2006), Future Film Festival (Bologne, 2006).

Ses films ont plus d'impact lorsqu'ils sont projetés en sa présence, car ils sont tous basés sur la mystification du public.

Filmographie

2005 : *Oreilles remplies de plumes - Carlitopolis*, Prod. Ensad - 2006 : *Carlitopolis Redux*, Prod. Autour de Minuit, *Far West* (performance, 4'), Prod. Autour de Minuit - 2007 : *Prof. Nieto show* (mini série, 5 X 3'30), Prod. Autour de Minuit, *À la baguette* (performance, 4'), Prod. Autour de Minuit, *Nietopolis* (show interactif, 60'), Prod. Autour de Minuit - 2009 : *Capucine* (documentaire, 43'30), Prod. Autour de Minuit

Presse

« Réalisé en un unique plan fixe, le film de Luis Nieto se présente comme un dispositif vidéographique, une sorte de performance sans prétention cinématographique. Une expérience ? Non, pas même une expérience, une simple tentative d'exhiber de manière comique et ludique que l'image peut être parfois un instrument mis au service de l'illusion. Avec *Carlitopolis*, c'est moins l'image qui fait illusion que le contexte dans lequel elle est sollicitée, et qui va permettre au réalisateur de finalement se saisir de ce que l'animation peut produire comme artefact pour se jouer de nous. »
Rodolphe Olcèse, *Bref*, n°74, septembre-octobre 2006

DÉCOUPAGE

1 – 0h0'00

Générique sur fond noir.

2 – 0h00'06

Faisant face au spectateur, le cinéaste apparaît dans le rôle d'un jeune étudiant qui présente son projet de fin d'études. Il s'adresse à un jury invisible. Devant lui, sur une table, se trouvent un vivarium et une boîte transparente contenant une souris de laboratoire. Au-dessus de lui, un grand écran témoin renvoie l'image de ses expériences filmées par une caméra.

3 – 0h00'46

L'écran témoin s'allume. Nieto place la souris dans le vivarium. Elle apparaît sur l'écran. Il saisit une plaque de verre tranchante et, d'un coup sec, coupe la souris en deux. À l'écran, les deux parties sectionnées reforment aussitôt deux corps de souris.

4 – 0h01'35

Nieto plonge les mains dans le vivarium et sort une des deux souris qu'il remet dans la première boîte. Il prend un tube, le plonge dans le vivarium.

5 – 0h02'00

Sur l'écran témoin, on voit le tube introduit dans la bouche de la souris. L'animal gonfle à vue d'œil... puis se dégonfle en voltigeant comme un ballon.

Nieto allume alors une petite bombe miniature qu'il lance dans le vivarium.

6 – 0h02'35

La bombe explose. La souris se désintègre.

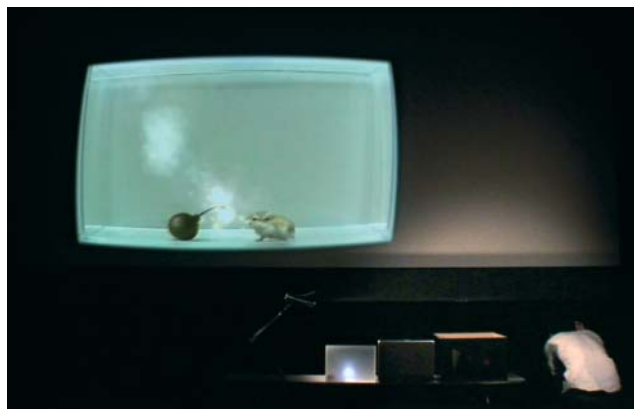
7 – 0h02'52

Nieto, face au spectateur, reste debout sous l'écran témoin devenu bleu.

8 – 0h03'00

Générique de fin

Durée totale du film : 0h03'27



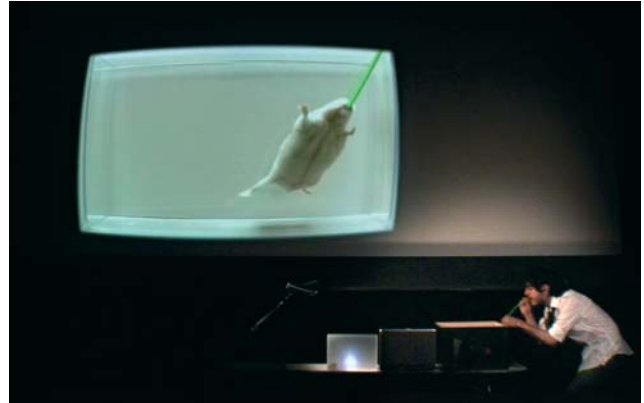
MISE EN SCÈNE

Le trucage à l'ère du numérique

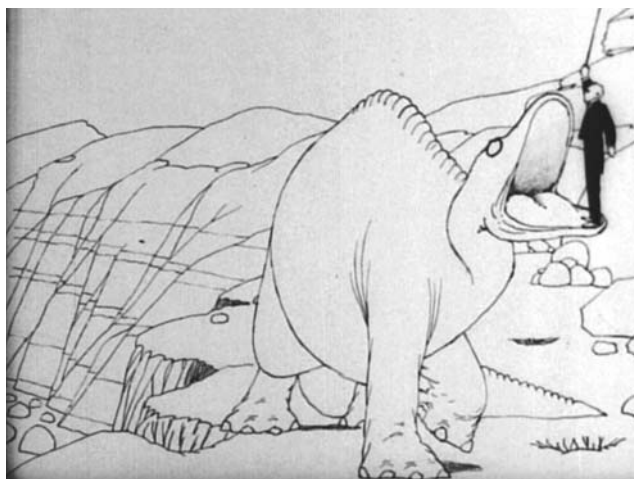
Carlitopolis est un film qui renvoie aux premiers temps du septième art, à l'époque où Georges Méliès s'amusa à jouer avec l'illusion du cinéma. Les spectacles de prestidigitation connaissaient alors un immense succès. Méliès, lui-même prestidigitateur, avait vite compris comment le cinéma allait enrichir son art. Le public ignorait tout des trucages les plus basiques. Bon enfant, il s'émerveillait de voir une dame disparaître de l'image, ou un monsieur se multiplier à l'écran. Contrairement aux frères Lumière, qui optèrent pour un cinéma réaliste, Méliès se lança d'emblée dans la féerie.

Luis Nieto ressuscite ce plaisir du trucage, mais à l'ère du numérique. En voyant son film, il ne faut pas oublier que l'expérience est plus drôle encore quand Nieto est présent dans la salle. Durant les festivals de courts métrages, ses projections sont de véritables happenings. Il est sur scène, en dessous de l'écran et il a réellement une souris vivante avec lui. Le film que voient les spectateurs sur l'écran témoin a été, bien entendu, filmé auparavant, avec des trucages numériques. Il suffit au cinéaste d'être parfaitement synchrone avec la projection, et de plonger ses mains dans le vivarium au moment exact où l'image truquée apparaît sur l'écran pour faire semblant de sectionner la souris. L'illusion est totale et beaucoup de spectateurs sont à la fois bluffés et épouvantés... avant d'éclater d'un rire libérateur quand ils comprennent qu'il y a forcément un trucage devant cette souris qui se dédouble...

Parmi ses prestations, Luis Nieto a fait plus spectaculaire encore. Lors du festival de Clermont-Ferrand, pour son film intitulé *À la baguette*, il a fait monter sur scène le journaliste chargé des interviews, Claude Duty. L'image de Duty apparaissait alors sur l'écran témoin. Nieto le frappait sur la tête avec une baguette de pain... et les yeux du journaliste tombaient sur la table où ils s'agitaient tout seuls. Cette animation bien sûr avait été réalisée auparavant, en plan serré, devant un décor neutre. Il suffisait de veiller à ce que, le jour de la projection, les deux personnages (Nieto et sa victime) portent bien la même chemise que sur le film enregistré. Nieto ressuscitait ainsi à la fois les spectacles d'illusion et ceux d'un théâtre parisien célèbre au début du siècle, le Grand Guignol.



L'Homme à la tête de caoutchouc, G. Méliès, 1901



Gertie le dinosaure, Winsor McCay, 1914

PISTES DE TRAVAIL

Quelques questions très simples (comme le film) :

- Que provoque la première expérience de Nieto (souris coupée en deux) ? Qu'est-ce qui se passe ensuite dans l'esprit du spectateur ?
- Pourquoi Nieto a-t-il choisi de placer les trois expériences dans cet ordre ? (La souris coupée en deux, la souris gonflée, la souris désintégrée par la bombe).
- Pourquoi est-il important que le réalisateur soit présent à l'écran ?
- Qu'apporte le cérémonial de Nieto ? (Description du vivarium, mise en marche de la caméra, salut debout devant le public).
- Qu'apporte le fait que ces expériences se déroulent dans une salle de cinéma (précisément Le Méliès à Montreuil-sous-Bois) ?

AUTOUR DU FILM

L'art du trucage

Les trucages de *Carlitopolis* sont élémentaires. Pour « couper en deux » sa souris, Nieto la filme deux fois, une fois à gauche de l'écran, une fois à droite. Il gomme en numérique la moitié droite de la première souris et la moitié gauche de la deuxième. Il obtient ainsi deux « morceaux de souris », l'un avec la tête et les pattes avant ; l'autre avec l'arrière-train et les pattes arrière. Puis, après avoir scanné la photo d'une tranche de jambon, il en découpe l'image de façon à lui donner une forme circulaire qu'il « greffe » à l'endroit de la section des corps. Il obtient deux moitiés de souris qui semblent vivre de façon autonome. Il arrête sa prise de vue, place deux souris vivantes dans le champ et filme à nouveau.

Le trucage par substitution

C'est le plus élémentaire des trucages puisqu'il suffit d'arrêter la prise de vue et changer un personnage ou un élément du décor pour, à la projection, voir une transformation qui semble instantanée. Vérité ou anecdote embellie pour la légende ? On dit que c'est par hasard qu'il fut découvert par Méliès : « Veut-on savoir comment me vint la première idée d'appliquer le truc au cinématographe ? Bien simplement, ma foi. Un blocage de l'appareil dont je me servais au début (appareil rudimentaire dans lequel la pellicule se déchirait ou s'accrochait souvent et refusait d'avancer) produisit un effet inconnu, un jour que je photographiais prosaïquement la place de l'Opéra, une minute fut nécessaire pour débloquer la pellicule et remettre l'appareil en marche. Pendant cette minute, les passants, omnibus, voitures avaient changé de place, bien entendu. En projetant la bande, ressoudée au point où s'était produit la rupture, je vis subitement un omnibus Madeleine-Bastille changé en corbillard et des hommes changés en femmes. Le truc par substitution, dit truc à arrêt, était trouvé. »¹

La surimpression

La souris qui semble grossir, gonflée par le professeur Nieto, renvoie à l'une des surimpressions les plus célèbres de Méliès. Dès ses premiers films, Méliès, très cabotin, adore se démultiplier. Il suffit pour cela, lors d'une première prise de vue où il est à l'image, de réserver dans le champ un cadre noir sur lequel il pourra se filmer à nouveau lors d'un deuxième passage. On voit ainsi une foule de Méliès dans *Un homme de tête* (1898). Dans *L'Homme à la tête de caoutchouc* (1901), en surimpressionnant un travelling avant tout simple sur sa tête, il semble avoir gonflé son double avec un soufflet de forgeron. Il faut noter que le support des films du temps de Méliès était argentique. Il fallait que l'image, lors de la première impression comporte une partie très noire, qui laisse la pellicule vierge (Méliès employait du velours noir). Nieto a la chance de travailler en numérique, ce qui lui permet de gommer n'importe quelle couleur et de faire autant de couches d'images qu'il le veut. Pour *Le Mélomane* (1903), un film dans lequel il envoie plusieurs fois sa tête sur une portée musicale, Méliès impressionnera sept fois la pellicule.

L'artiste présent sur scène

En se présentant sur scène, Nieto reprend également une tradition vieille comme le cinéma. Un des premiers cinéastes à

venir en personne présenter son film fut le dessinateur Winsor McCay. En 1914, au théâtre Hammerstein de New York, pour son dessin animé *Gertie le dinosaure*, il se présentait muni d'un fouet à côté de l'écran et faisait semblant de dresser l'animal. Il avait même prévu quelques interactions entre lui et ce qui se passait à l'écran. Ainsi, il lançait une vraie citrouille vers l'écran et on la voyait atterrir (dessinée) dans la gueule du dinosaure. Pour la scène finale, il s'avançait vers l'image, semblait entrer dans l'écran (en fait il s'éclipsait dans le noir) et on voyait sa silhouette dessinée repartir sur le dos de l'animal.

1) Méliès l'enchanteur, par Madeleine Malthête Méliès. 1973. Hachette Littérature.

Georges Méliès

Né à Paris en 1861, Georges Méliès a vingt-sept ans quand il achète le théâtre Robert-Houdin pour y monter des spectacles de prestidigitation. Quelques années plus tard, en 1895, il assiste à la fameuse première projection du Cinématographe des frères Lumière. Enthousiaste, il rencontre le père des deux inventeurs. Pour la somme de dix mille francs (somme considérable à l'époque), il propose d'acheter leur appareil pour l'exploiter dans son théâtre. On se rappelle la réponse célèbre d'Antoine Lumière : « Cette invention n'est pas à vendre et d'ailleurs, mon cher ami, vous pouvez m'en remercier car pour vous elle serait une ruine. Elle peut être exploitée quelque temps comme une curiosité scientifique, mais en dehors de cela elle n'a aucun avenir commercial. »

Méliès s'obstinera et, dès avril 1896, en plus de son habituel spectacle de prestidigitation, il présentera des films dans sa salle. L'année suivante, il construit à Montreuil le premier studio de prise de vue de l'histoire du cinéma. Et il émerveille le monde entier avec ses « féeries » (dont, le célébrissime *Voyage dans la lune*, en 1902). Le succès est tel que Méliès doit envoyer son frère Gaston défendre ses intérêts aux États-Unis où ses œuvres sont systématiquement plagiées. Méliès cumulait toutes les tâches : producteur, distributeur, scénariste, décorateur, metteur en scène et acteur.

Il signera plus de cinq cents films. Il en reste aujourd'hui environ cent cinquante. Méliès tournera son dernier film en 1912 (*Le Voyage de la famille Bourrichon*) mais le succès ne sera plus au rendez-vous. Ruiné et découragé, Méliès finira par brûler lui-même ses bobines qu'aucune maison de production n'acceptait d'entreposer.

Bibliographie :

Effets spéciaux, un siècle d'histoire, par Pascal Pinteau, Éditions Minerva.

Les Pionniers du dessin animé américain, par Charles Solomon, Dreamland éditeur.

Willis O'Brien : maître des effets spéciaux, par Steve Archer Dreamland éditeur.

Émilie Muller

RÉALISATEUR

Yvon Marciano

Né en 1953, Yvon Marciano est licencié en lettres modernes et diplômé en cinéma de l'École Louis Lumière à Paris. Il débute comme cadreur, puis chef opérateur, avant de réaliser son premier court métrage, *Autopsie*, en 1982. Le film nous fait suivre un père parti à la recherche de son fils défunt. Il annonce un thème qu'on retrouvera dans son œuvre : la quête identitaire. Après une dizaine de courts, Yvon Marciano passe enfin au long avec *Le Cri de la soie*, approche originale du fétichisme, où Marie Trintignant incarne une jeune femme que sa passion pour les tissus soyeux plonge dans une douce folie. Après avoir exercé un moment à la télévision, Marciano revient au cinéma en 2009 avec *Vivre*, où il filme – en un mois seulement, caméra à l'épaule, et avec des comédiens novices – les circonvolutions existentielles d'une bande de jeunes.

Filmographie

Courts métrages :

1982 : *Autopsie* - 1987 : *La Face cachée de la lune* - 1993 : *Émilie Muller* - 1999 : *La Part de l'ombre* - 2001 : *En scène / La tache / Nous deux / Tango / Toilettes pour dames* - 2003 : *Par amour* - 2007 : *J'aime* (documentaire).

Longs métrages :

1996 : *Le Cri de la soie* - 2009 : *Vivre !*

Presse

« Émilie Muller est venue s'asseoir face à l'objectif, face à des inconnus qui s'activent dans l'ombre. [...] Alors commence la séduction. Seule face à l'œil scrutateur qui l'épie 24 fois par seconde, Émilie va "vider son sac", au propre comme au figuré, et ce, sur la demande du réalisateur. [...] L'un après l'autre, Émilie va mettre à jour des objets qui, comme par magie, deviennent, grâce à ses commentaires, des portions de vie, d'histoire, de l'histoire d'Émilie. Là commence le duel entre la fiction et la réalité. [...] Après quinze minutes d'un interrogatoire qui se termine sur un sec et fonctionnel « on vous téléphonera », après qu'Émilie a disparu, le réalisateur s'apercevra que le sac d'Émilie est toujours là, que ce n'est pas le sien, que tout était joué. Tout ce qu'elle a raconté était « imaginé ». Émilie est-elle vraiment Émilie Muller ? Quand il comprend qu'il s'est fait piéger, le réalisateur quitte précipitamment le plateau pour courir après son actrice. Il recherchait un personnage, une image, elle lui en a donné une. Il voulait faire du cinéma, elle lui a fait son cinéma. Il court après un idéal qui, à la limite, n'était peut-être qu'un rêve, une apparition. »

Jean-Jacques Gay, *Bref*, n° 19, décembre 1993-janvier 1994

DÉCOUPAGE

1 – 0h00'00

Une jeune fille nommée Émilie entre dans un studio de cinéma pour une audition en vue d'un casting. On la mène auprès du réalisateur.

2 – 0h00'36

Plan général. Elle s'assied en dessous du micro du perchman. On voit son visage renvoyé par un écran témoin. Elle se présente au réalisateur qui la questionne, lui désigne un sac qu'il croit être le sien et lui demande de commenter tous les objets qu'il contient.

3 – 0h02'16

Premier clap pour un long plan rapproché sur Émilie, cadrée à la taille. Elle va sortir un à un : un porte-monnaie, un pou-drier, une pomme, un journal dont elle commente les petites annonces, une bague, un billet d'avion, un journal intime dont elle lit un passage, un stylo ; une carte postale, une carte de bibliothèque, une carte de donneur d'organe, une tablette de somnifère, un paquet de cigarettes...

4 – 0h12'46

Les techniciens font un deuxième clap après avoir rechargé la caméra. La jeune fille sort un canif, un harmonica, une épingle à nourrice, un vieil agenda, un livre de souvenirs...

5 – 0h15'21

Troisième clap. Elle sort une photo de son ami, de sa mère. Le réalisateur lui annonce que l'entretien est terminé.

6 – 0h17'47

Plan plus large : la jeune fille sort. Le réalisateur s'aperçoit qu'elle a oublié son sac. On lui répond que ce n'est pas le sien, mais celui d'une assistante. Le réalisateur comprend qu'elle vient de tout improviser. Il se précipite pour la rattraper.

7 – 0h19'16

Générique sur fond noir.

Durée totale du film : 0h19'55



MISE EN SCÈNE

Manipulation...



Émilie Muller est un film qui comporte six plans en tout, ce qui est très peu. En deux plans (deux minutes environ), on assiste à l'entrée d'Émilie dans le studio, puis à son installation en face du metteur en scène. Ensuite, trois claps successifs lui indiquent que la caméra tourne et qu'elle peut commencer à jouer. Avec le premier débute le plan le plus long (dix minutes et trente secondes). Il sera suivi de deux autres, plus brefs (deux minutes soixante-quinze secondes pour le deuxième ; deux minutes et vingt-six secondes pour le troisième). À chaque fois, Émilie est filmée en plan rapproché et elle effectue son incroyable numéro de séduction. Elle est vive, souriante, jolie, et le spectateur est d'abord étourdi par ses mimiques, son naturel... puis, par ses qualités d'improvisatrice, quand il découvre qu'elle ignorait tout du contenu du sac dans lequel elle puisait.

Émilie a donc tout inventé. Mais, pour la comédienne Veronika Varga, tout était écrit, tout était prévu, ce qui rend son numéro encore plus brillant. Car il lui fallait jouer de brefs moments d'hésitation à la découverte de chaque objet, puis se lancer dans les tirades qui soient les plus naturelles. On imagine le travail (totalement invisible à l'écran) qui a précédé au tournage de ce long plan. On ignore combien de répétitions, combien de prises il a fallu à Yvon Marciano pour obtenir ce qu'il voulait. On songe au célèbre *Paradoxe sur le comédien* de Denis Diderot (dialogue ébauché en 1770, écrit en 1773, repris en 1778 et publié, à titre posthume, en 1830). La question reste toujours actuelle : l'acteur doit-il tout faire pour vivre intensément la situation qu'il joue ou la recréer entièrement, mécaniquement, à force de technique ? Selon Diderot, le bon acteur est celui qui est capable d'exprimer une émotion qu'il ne ressent pas. L'insensibilité est posée comme une qualité indispensable. (« C'est l'extrême sensibilité qui fait les acteurs médiocres ; c'est la sensibilité médiocre qui fait la multitude des mauvais acteurs ; et c'est le manque absolu de sensibilité qui prépare les acteurs sublimes. »).

Yvon Marciano (qui incarne lui-même le metteur en scène questionnant Émilie) nous pose aussi d'autres questions : sur la manipulation (qui manipule qui ? Émilie, l'apprentie comédienne ? Ou le metteur en scène qui l'observe ?) sur la séparation entre fiction et réalité.

AUTOUR DU FILM

Le plan-séquence

Un plan-séquence est une scène tournée d'une seule traite, sans la moindre coupe, dont la durée, avant l'apparition du numérique, ne pouvait pas dépasser douze minutes, c'est-à-dire le temps d'un chargeur de pellicule. C'est un exercice délicat lors d'un tournage surtout s'il est accompagné d'un mouvement de caméra compliqué. Mais les comédiens l'apprécient : ils peuvent rester concentrés sur leur personnage sans être interrompus. Alfred Hitchcock fut le premier à relever le pari de réaliser un film qui semble formé d'un seul plan. Ce fut *La Corde* (*The Rope*, 1948). L'action se passe en un lieu unique : une chambre où des étudiants ont assassiné un des leurs, avant de recevoir ses parents et dîner sur le coffre dans lequel ils ont caché le corps. La difficulté fut de dissimuler l'interruption forcée à la fin de chaque bobine. Le cinéaste résolut le problème en faisant passer un personnage devant l'objectif de façon à être en gros plan sur son veston sombre (d'où une image noire) pour enchaîner le plan suivant.

Depuis la prouesse d'Hitchcock, Alexandre Sokourov est allé encore plus loin avec *L'Arche russe* (2002) : un homme visite le musée de l'Ermitage et parcourt quatre cents ans de l'histoire russe dans un plan-séquence de quatre-vingt seize minutes. Grâce au développement de la vidéo numérique avec image enregistrée directement sur disque dur, les limites de la durée du plan ont été repoussées. Ce fut donc le tournage le plus court de l'histoire du cinéma : une seule journée. Auparavant, il avait fallu plusieurs mois de répétition, avec huit cents acteurs et mille figurants pour que le film puisse être fait en une seule prise. La quatrième fut la bonne.

Le Clap

Le Clap est une ardoise sertie de bois, composée de deux parties articulées par une charnière. Sur la plus grande, on inscrit à la craie le titre du film, le nom du réalisateur, celui du directeur de la photo, le numéro du plan, de la scène, et l'ambiance (extérieur, intérieur, jour, nuit etc.). Au début de chaque prise, une fois le moteur demandé, le chef opérateur du son annonce « ça tourne ». Le clapman annonce alors le nom du plan et le numéro de la prise. Le premier assistant lance la caméra et annonce « Clap ». Le clapman donne alors un coup de clap très sec devant la caméra. Au moment du montage, quand le film sera composé d'une multitude de prises (les « rushes ») chaque début de plan (image et son du claquoir) serviront au monteur image et au monteur son pour identifier les plans.

Des plans-séquences célèbres

Sur *La Corde*, d'Alfred Hitchcock, François Truffaut écrivait : « Je crois que ce film représente quelque chose de très important dans une carrière, c'est la réalisation d'un rêve que tout metteur en scène doit caresser à un moment de sa vie, c'est le rêve de vouloir lier les choses afin de n'obtenir qu'un seul mouvement. Pourtant, je crois quand même, et cela se vérifie si on examine la carrière de tous les grands metteurs en scène, que plus on réfléchit sur le cinéma, plus on a tendance à renouer avec le bon vieux découpage classique qui n'a pas cessé de faire ses preuves depuis Griffith »¹

Pourtant, d'autres réalisateurs ont signé des plans séquences restés célèbres :

Orson Welles, avec *La Soif du mal* (1958)

Une bombe explose dans la voiture d'un homme qui tenait la ville sous sa coupe. L'explosion est précédée d'un mouvement de caméra virtuose de près de quatre minutes qui traverse tout le quartier où a lieu l'attentat.

Martin Scorsese dans *Les Affranchis* (1990)

Ray Liotta entre dans un night-club new-yorkais accompagné de sa femme. Le plan dure trois minutes, filmé caméra à l'épaule ; il traverse les coulisses, les cuisines puis la grande salle du bar slalomant entre une foule de personnages. Un très grand moment de mise en scène.

Certains plans-séquences sont réalisés avec l'aide de raccords invisibles grâce au numérique, comme dans *The Player* (1992), de Robert Altman, où la caméra, dans les allées d'Hollywood, suit une conversation (de plus de huit minutes !) en passant d'un studio à l'autre.

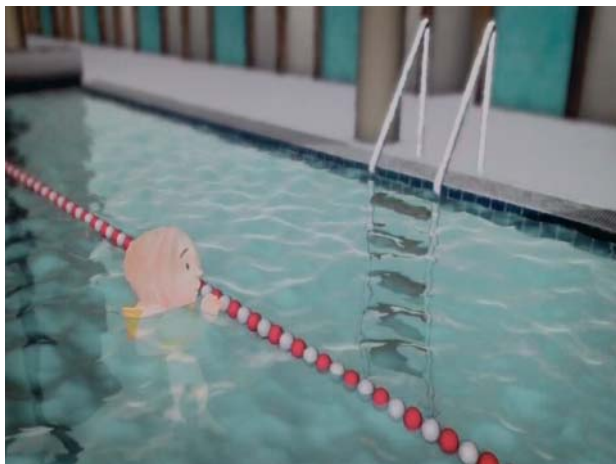
1) Hitchcock Truffaut, éditions Ramsay, 1983.

Les expressions de l'actrice

Veronika Varga – actrice trop rare, qu'on a revue depuis dans *La Maison de Nina*, de Richard Dembo (2005) et *Le Serpent*, d'Éric Barbier (2006) – est étonnante dans *Émilie Muller*. Filmée en plan serré, elle n'a que son visage pour prouver ses qualités d'actrice. Les photos qui suivent illustrent son étonnante mobilité.



La Leçon de natation



RÉALISATEUR

Danny De Vent

Né en 1970, formé à la musique au Conservatoire royal de Blankenberge, à la photographie à l'Académie royale des Beaux-Arts d'Anvers, au cinéma d'animation au Kask (Gand) et à l'Institut néerlandais de film d'animation, Danny De Vent a réalisé deux films en papier découpé dont *La Plage*, en 1999, (sélectionné aux festivals de Krok, d'Annecy, d'Utrecht, de Bruxelles...). Il collabore aux effets spéciaux de deux pièces de théâtre mises en scène par Johan Derycke : *El ahora pasado*, où les rêves du personnage apparaissent sur un écran ; et *El ahora posto* (2004), dont le héros communiquait avec les personnages d'un film.

La Leçon de natation, réalisé en 2008, est son premier film hors école. Il a été distribué dans un programme de courts métrages sortis en salle sous le titre de *4,5,6... Mélie pain d'épice*.

Presse

« Sujet banal pourrait-on penser... Danny De Vent fait plus que nous présenter une toute première fois. Il décortique avec précision le mécanisme de l'apprentissage, et c'est seul que le petit Jonas va faire cette expérience fondatrice. En filmant à hauteur d'enfant, il restitue un univers particulier, surdimensionné où les pièges sont nombreux. Il fait remonter à la surface nos propres souvenirs, les échos de la piscine, les dangers que représentent les nageurs expérimentés. Jonas ne pourra compter que sur lui-même pour se tirer de ce mauvais plongeon. »

Fiche de distribution du R.A.D.I.

DÉCOUPAGE

1 – 0h00'00

Écran noir. Musique. Dans les vestiaires d'une piscine, Jonas, un petit garçon de quatre ans, enfile un caleçon de bain vert. Muni de deux bouées jaunes aux bras, il sort, prend la main de sa maman et trotte jusqu'à la douche obligatoire.

2 – 0h01'15

Jonas n'est pas rassuré, il veut s'enfuir, mais sa maman le confie au maître nageur qui l'emmène vers la porte du grand bain.

3 – 0h01'56

La porte s'ouvre. Jonas découvre la piscine. Il tente encore de s'enfuir, mais le maître nageur le dirige vers des enfants qui font la queue en file indienne pour plonger. Jonas avance vers le bassin et voit une petite fille qui grelotte dans l'eau. Les enfants plongent.

4 – 0h02'36

Une porte s'ouvre violemment, un monsieur bouscule Jonas qui tombe dans l'eau. Il refait surface et s'accroche aux bouées. Dans l'eau, il découvre les nageurs qui plongent, nagent sur le dos ou jouent au ballon. Toujours aussi peu rassuré, il se réfugie près du bord de la piscine.

5 – 0h03'40

Jonas attrape un masque de plongée qui tombe dans l'eau et se plaque sur une bouche d'évacuation... Visions diverses de Jonas : une dame sort de l'eau, une autre plonge majestueusement, une petite fille rousse apparaît, avec sa sœur jumelle.

6 – 0h04'58

Jonas panique. Il patauge vers l'échelle pour sortir, s'accroche au caleçon de bain d'un homme... qu'il déculotte sans le vouloir.

7 – 0h05'25

Des baigneurs applaudissent, Jonas rit de sa bétise. Il attrape une balle et la lance. Il commence à s'amuser, rit et patauge avec plaisir. Mais soudain, les clients se dirigent vers la sortie...

8 – 0h06'42

Les lumières s'éteignent. Noir total. Jonas sort de l'eau, se dirige vers la porte. Il retrouve sa maman dont on ne voit que les bottes violettes. Elle le rhabille et ensemble, ils quittent la piscine.

9 – 0h7'37

Générique de fin sur fond noir.

Durée totale de film : 0h08'40

MISE EN SCÈNE

Un nouveau monde



La Leçon de natation est un film « impressionniste ». On y suit en effet les impressions d'un tout petit garçon qui découvre un monde nouveau : celui de la piscine. Le film se déroule en quatre temps :

- 1) L'enfant, tenant la main de sa mère, entre dans cet univers inconnu. Il est méfiant, craintif.
- 2) Séparation avec la mère. Tentatives de fuite, puis découverte de la piscine avec toujours autant de méfiance.
- 3) Le garçon s'habitue petit à petit et finit par s'amuser franchement.
- 4) La piscine ferme, l'enfant retrouve sa maman et sort, tout souriant...

Peur de l'inconnu

Dès le début, nous comprenons que les informations nous seront données par fragments : on voit un à-plat beige qui s'avère être la porte d'une cabine de bain. Un travelling vers le sol montre les deux pieds de l'enfant qui passe son caleçon. Son œil craintif apparaît par la porte entr'ouverte. De la maman, nous n'avions vu que les bottes ; on en voit maintenant un peu plus (son manteau vert). Le garçon trotte tandis que passent des jambes d'adultes... Dès lors, tout ce que nous verrons sera montré à sa hauteur, sur lui ou sur ce qu'il voit. Le premier plan subjectif est celui de la porte du grand bain, sombre et dont les deux fenêtres ressemblent à des yeux ronds. Et menaçants.¹ C'est le ton du début : appréhension, inquiétude, qui se manifestent aussi dans le son : des échos, des bruissements sonores, des clapotis. Et un grand cri quand la porte s'ouvre enfin sur les baigneurs. Au moment du départ de la mère, on entend à peine un faible « *maman* » murmuré par le garçon abandonné. Bruit des clés du maître nageur, aussi, qui inquiètent un peu plus l'enfant. On notera que, à l'exception de ce furtif « *maman* », le film est sans parole. Les dialogues sont inaudibles, réduits à une masse sonore d'où se détachent parfois un cri (celui de l'homme déculotté), une toux, des halètements quand le garçon panique dans l'eau...

Les premiers visages qu'il voit sont ceux qui se trouvent à sa hauteur : une file d'enfants attendant pour plonger, une petite



filles frigorifiées dans l'eau. Le reste, ce sont des derrières, des culottes, des morceaux de corps (bras ou jambes de nageurs). Le réalisateur abandonne parfois le point de vue du garçon, pour nous montrer une vision extérieure, comme ce contre-champ sur les jambes de l'enfant sous l'eau...

Vers l'accoutumance

Plusieurs séquences flirtent avec l'onirisme, voire le fantastique. C'est une baigneuse qui apparaît comme une vision soudaine, presque comme une extra-terrestre, avec son bonnet de bain vert et ses lunettes de plongée qui lui font des yeux immenses. Ou cette petite rouquine dont le visage se dédouble soudain d'une sœur jumelle. Toute la fin du film est vécue comme un rêve. On entend un coup de sifflet. Comme un seul homme, les baigneurs se dirigent vers les vestiaires. Les lumières baissent, Jonas se retrouve seul dans le grand bain, dans le noir total, pendant plus de dix secondes (ce qui est peu plausible). Il émerge dans la pénombre, et retourne vers le monde d'avant, celui de sa maman, qu'il retrouve mais dont on ne verra toujours pas le visage. Le temps semble s'accélérer : l'enfant est rhabillé en trois secondes exactement. Et le petit bonhomme qui sort de la piscine n'est pas le même que celui que l'on a vu y entrer. Sans la moindre parole, le cinéaste nous fait comprendre que Jonas est déjà impatient de revenir...

1) Comment ne pas penser à la maison de *Mon Oncle*, de Jacques Tati, avec ses fenêtres rondes qui la transformaient en une personnage quasiment humain.

PISTES DE TRAVAIL

- Définir la tonalité du film et montrer comment elle s'accorde avec le choix des couleurs pastel, avec la technique des papiers découpés.
- Écouter attentivement la bande-son, éventuellement sans les images. Identifier les sons, chercher comment ils s'harmonisent avec le ton des images défini ci-dessus.
- Comment sont obtenus les effets d'eau : reflets, vaguelettes, remous, transparence... Comparer avec d'autres films.

AUTOUR DU FILM

La technique utilisée par Danny De Vent est un mélange de deux procédés : le papier découpé, qui remonte aux origines du cinéma d'animation, et les techniques les plus modernes : conception du décor en 3D par ordinateur, puis animation de tous les effets d'eau (vagues, clapotis, reflets, bouillonnements) par un logiciel spécial.

Le Papier découpé

Un des premiers animateurs de l'histoire du cinéma, le Français Émile Cohl, travaillait en solitaire. Seul dans son studio, il comprit très vite combien il était fastidieux de dessiner neuf dessins pour une seconde de film (la projection se faisait alors à dix-huit images par seconde et on photographiait deux fois le même dessin). Il eut alors l'idée de se simplifier la tâche en découpant ses personnages dans du papier. Il obtenait des pantins qu'il articulait aux charnières par des petits fils invisibles, et il les faisait bouger, image par image, sur sa table de prise de vue. L'avantage était un gain de temps considérable ; l'inconvénient, une animation simpliste, avec des personnages qu'on voyait toujours de face ou de profil.

Les personnages de *La Leçon de natation* ont été exécutés en papier découpé. On peut noter que leurs déplacements se font presque toujours de profil. Quand le petit garçon tourne la tête, il n'y a quasiment pas d'intervalles en animation, c'est presque un *cut*.

Le décor a été conçu en 3D, sur ordinateur, ce qui permet de déformer les perspectives sans avoir à tout redessiner image par image (c'est surtout visible dans la contre-plongée qui montre le plafond de la piscine durant le vol plané d'un baigneur).

Ensuite, est venue la phase la plus délicate, celle du *compositing*, c'est-à-dire le moment de mélanger toutes ces techniques et retravailler le film séquence par séquence en ajoutant les effets spéciaux, comme la déformation de l'image vue en reflets dans la piscine, les vagues permanentes, autant d'effets qu'il aurait été impossible de dessiner à la main.

Animer l'eau

En 1918, le cellulo transparent

Dès les débuts de l'animation, les scènes de pluie ou de mer sont très délicates à dessiner.

Le premier à proposer une animation réaliste de la mer est Winsor MacCay en 1918 avec *Le Naufrage du Lusitania*. Le cellulo transparent, qui permettait de dissocier les dessins des décors, venait de faire son apparition. Pour retracer le naufrage d'un navire américain coulé par une torpille allemande, MacCay fit dessiner les vagues avec un réalisme encore jamais atteint à l'époque. Le film dure une dizaine de minutes, mais c'est la première superproduction du dessin animé.

Ensuite viendra Walt Disney, qui dès le premier Mickey, *Steamboat Willie* (1928), promène son héros en bateau. L'eau est animée de façon très succincte. Disney fera mieux ensuite, avec l'ouverture d'une école où ses artistes purent étudier les moindres mouvements de la nature (et des animaux). Dès 1940, on voit les résultats dans les séquences de *Pinocchio* où les per-

sonnages se retrouvent en pleine mer en sortant du ventre de la baleine. N'oublions pas les déchainements aquatiques provoqués par Mickey en apprenti sorcier dans *Fantasia*...

La mer selon Fellini

D'autres cinéastes choisiront l'abstraction. L'animateur qui a réalisé les plus beaux films en papier découpé est Jean-François Laguionie (également auteur de *L'Île de Black Mor*). Et presque tous ses films évoquent la mer. Il a choisi un univers proche de celui du Douanier Rousseau, avec des glissements de vagues très simples, presque abstraits (*La Demoiselle et le violoncelliste*, 1965 ; *La Traversée de l'Atlantique à la rame*, 1978).

Un génie comme Federico Fellini choisira lui aussi de montrer une mer abstraite dans son célèbre *Casanova* (1976). Entièrement filmée en studio, la mer était une gigantesque toile de plastique noir plissé agitée par des techniciens...

Aujourd'hui, avec la puissance des ordinateurs modernes, toutes les images sont devenues possibles. Et animer la mer ne pose plus le moindre problème, comme en témoigne, dès 2003, *Le Monde de Nemo*, réalisé dans le plus célèbre des studios travaillant en images de synthèse, Pixar (Pixar Animation Studios, en Californie).



Le Naufrage du Lusitania, Winsor McCay, 1918



Le Casanova de Fellini, 1976

La Lettre



RÉALISATEUR

Michel Gondry

Né en 1963 à Versailles, Michel Gondry exerce ses talents tout à la fois dans la musique, la vidéo et le cinéma... Cf. page 12.

Filmographie

Courts métrages :

1998 : *La Lettre* - 2003 : *Pecan Pie* - 2008 : *Tokyo* (sketches *Interior Design*) - 2010 : *My New New York Diary*

Longs métrages :

2001 : *Human Nature* - 2004 : *Eternal Sunshine of a spotless mind* - 2006 : *La Science des rêves* - 2007 : *Soyez sympas, rembobinez* - 2010 : *L'Épine dans le cœur* (documentaire) - 2011 : *The Green Hornet*

DÉCOUPAGE

1 – 0h00'00

Plan d'un immeuble de nuit. On voit la lumière s'éteindre sur deux fenêtres. Générique sur fond gris.

2 – 0h00'21

Dans le couloir d'un appartement où tout dort, Stéphane, un jeune garçon, projette le négatif d'un portrait de jeune fille sur un mur, afin de procéder à un agrandissement photo. Son frère aîné, Jérôme, sort de sa chambre pour aller aux toilettes.

3 – 0h01'38

Discussion entre Stéphane et Jérôme, qui a laissé la porte des toilettes entrouverte. Jérôme évoque le fameux « bug de l'an 2000 » car le réveillon est dans dix jours.

4 – 0h02'45

Jérôme est sorti des toilettes, il reconnaît le portrait que Stéphane est en train d'agrandir. C'est Aurélie, une de ses camarades de classe. Il conseille Stéphane sur la façon de l'embrasser et rentre dans sa chambre.

5 – 0h05'07

Stéphane regarde l'image du négatif d'Aurélie projetée sur le mur. Elle semble s'animer comme pour refuser son baiser. Fatigué, Stéphane s'endort.

6 – 0h05'49

Il rêve. C'est le réveillon. Le décompte a commencé. Tous les couples s'embrassent. Stéphane apparaît avec un énorme appareil photo à la place de la tête. Aurélie, elle, est en négatif. À minuit, il se penche sur elle pour l'embrasser mais, avec sa tête-appareil photo, il l'assomme. Et la catastrophe annoncée éclate. La terre tremble, la tour Eiffel s'effondre.

7 – 0h07'40

Stéphane se réveille. Le temps d'exposition est terminé. Il développe sa photo et l'affiche au mur.

8 – 0h08'12

Sa mère le réveille car Aurélie appelle au téléphone : elle lui demande de venir chercher sa lettre car elle est sur le point de partir en vacances.

9 – 0h08'53

Stéphane file en vélo vers Aurélie. On voit défiler ses fantômes : Aurélie portant une grande enveloppe ; les mains de Stéphane qui la décrochent... Il arrive devant sa maison, gare son vélo.

10 – 0h09'55

Il salue le père d'Aurélie. Elle arrive, lui donne sa lettre. Il préfère la lire après son départ. La voiture démarre et disparaît au bout de la rue.

11 – 0h11'05

Stéphane lit la lettre. Son visage change. Au-dessus de lui, le ciel s'obscurcit. Il rentre en vélo. La nuit semble tombée, le paysage apparaît en négatif. On entend la voix d'Aurélie disant à Stéphane qu'elle a un faible pour son frère...

12 – 0h12'07

Chez lui, Stéphane détache une à une les photos d'Aurélie du mur de sa chambre.

13 – 0h12'24

Générique de fin sur fond gris.

Durée totale du film : 0h13'19



Michel Gondry, un style...

De la musique au cinéma

Son père était électronicien, inventeur du premier synthétiseur sonore, passionné de jazz et joueur d'orgue. Michel Gondry, dès son enfance, baigne donc dans la musique. Après des études à l'École des arts appliqués, il se fait remarquer comme un surdoué du spot publicitaire (pour *Air France*, entre autre) et surtout du clip, grâce à son travail avec Björk (*Bachelorette*, *Hyperballad*...), les Rolling Stones (*Like a Rolling Stone*), *The White Stripes* (duo de rockers de Detroit), etc.

On célèbre très vite un « style Gondry », qui témoigne de son imagination visuelle bouillonnante et de ses multiples idées de mise en scène. Sans oublier le côté expérimental de chaque nouvelle réalisation. Gondry semble inventer ses propres outils de travail, alors qu'en fait, il a recours aux trucages les plus simples, venus des débuts du cinéma (surimpressions, animations image par image, à l'ancienne, sans postproduction numérique). Il y a du Méliès chez ce bricoleur touche-à-tout. Tournant une publicité pour une vodka célèbre, il invente de nouveaux effets spéciaux à base de centaines de photographies instantanées, bien avant que le procédé ne devienne à la mode après la grande scène de *Matrix* (1999, de A. et L. Wachowski) où la caméra semble tourner autour du corps flottant dans les airs de Keanu Reeves.

En 2001, Michel Gondry passe au long métrage avec *Human Nature*, une fable philosophique sur la condition humaine, avec Patricia Arquette et Tim Robbins, et dont le scénario est de Charlie Kaufman. Ce dernier vient d'écrire *Dans la peau de John Malkovich* (réalisé par un autre clipper célèbre : Spike Jonze). La rencontre n'est pas un hasard. On se souvient que le thème de ce film est l'entrée physique du héros dans le cerveau du comédien qu'il admire. Or cette idée va traverser tous les films de Gondry. « La représentation physique de l'espace mental, c'est quelque chose qui me travaille beaucoup. » déclare-t-il à *Télérama* (n°3187, février 2011). Effectivement, dans des récits gigognes affranchis de toute chronologie, il va explorer l'inconscient, les rêves et les fantasmes de tous ses personnages. Dans *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004), plongée azimutée dans l'histoire d'un couple égaré dans son propre labyrinthe mental, Jim Carrey passe dans une machine à effacer la mémoire amoureuse. Le scénario, à nouveau signé Charlie Kaufman, remporte un oscar.

Apologie de la « bidouille »

Le premier film dont Gondry signe entièrement le scénario est son troisième, au titre emblématique : *La Science des rêves* (2006). Le héros (Gael Garcia Bernal) anime une émission télévisée sur le rêve et il a bien du mal à distinguer ses fantasmes de la réalité. Son chassé-croisé amoureux a lieu sur fond de décors en carton, avec nuages en coton hydrophile et mers de cellophanes. Ce côté bricolé, totalement revendiqué, cette apologie de la « bidouille » seront portés à leur sommet avec un quatrième film, *Soyez sympas, rembobinez* (2008). Une fois encore, on entre en pleine loufoquerie : un homme devenu magnétique a effacé par inadvertance toutes les cassettes d'un vidéo club new-yorkais. D'urgence, il doit retourner à toute vitesse, et avec trois bouts de ficelle, tous les films réclamés par les clients. On assiste alors à une joyeuse parodie qui tourne en dérision les scènes cultes des *blockbusters* du moment. Avec son ton potache, irrévérencieux mais toujours drôle et sans prétention, le film est un vrai succès. Mais la Gondry's touch s'enrichit d'une autre dimension : la participation des non professionnels. Sur *Soyez sympas, rembobinez*, tous les commerçants du quartier, tous les jeunes du coin, ont été embauchés. Et leur jubilation est visible à l'écran. « Il a réussi à faire quelque chose qui a du cœur, une âme, une morale. Et c'est mille fois mieux que Capra parce que ce n'est pas sentimental », déclarait alors dans les bonus du DVD Mia Farrow, actrice dans le film. En février 2011, à Paris, Michel Gondry est allé encore plus loin lors de son exposition au Centre Pompidou. Il a ouvert un atelier pour cinéastes amateurs, où chacun pouvait venir tourner un petit film écrit et inventé collectivement.

Ne jamais se prendre au sérieux, s'amuser comme un enfant à faire exploser ses décors, avoir recours le moins possible à la pyrotechnie ou aux effets numériques, tels sont les secrets de ce cinéma ludique, loin de l'esbroufe des superproductions actuelles. En 2011, Michel Gondry signait son premier film à gros budget, *The Green Hornet*, inspiré d'une série des années 1960. Il l'a fait une fois de plus de façon décalée, en artisan bidouilleur, roi des effets spéciaux faits main.

MISE EN SCÈNE

Inventivité et onirisme

Premier court métrage de Michel Gondry, *La Lettre* contient déjà tout ce qui allait faire le charme de son œuvre à venir. On peut supposer qu'il entre un soupçon d'autobiographie dans ce récit d'une première désillusion amoureuse. L'essentiel est dans le style, décalé, inventif, onirique... Dès le début, l'ambiance est troublante : nous sommes en pleine nuit, tout dort dans la maison, seuls deux garçons sont éveillés. Ils parlent à voix basse pour ne réveiller personne (séqu. 3). La lumière est étrange, puisque le plus jeune fait l'agrandissement d'un portrait. Il y a donc, au mur, cette image d'une jeune fille rendue mystérieuse et presque irréaliste puisqu'elle est projetée en négatif. Et tout de suite la conversation porte sur des phénomènes inquiétants : la guerre, le bug de l'an 2000...

Il est aussi question d'amour, de sensualité, puisque Jérôme, l'aîné, décide d'apprendre à Stéphane à embrasser une fille. Soudain, Michel Gondry nous fait entrer dans la tête du jeune garçon : on voit à l'image ce qu'il redoute intérieurement : le portrait d'Aurélie s'anime et refuse son baiser (5). Nouvelle entrée dans son imaginaire avec le rêve qui suit : Stéphane se voit transformé en appareil photo géant et Aurélie apparaît toujours en négatif (6). D'autres cinéastes ont eu, avant Michel Gondry, l'idée toute simple d'utiliser l'irruption soudaine d'images en négatif pour créer une distanciation fantastique ou onirique : Murnau, dans *Nosferatu le Vampire* (1922), Jean-Luc Godard, dans *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution* (1965)...

Dans une autre séquence (9), lorsque Stéphane se rue en vélo chez Aurélie, on entrera à nouveau dans ses pensées : on voit Aurélie l'attendre, tenant en main une enveloppe sur laquelle est écrit le nom de Stéphane. Pour traduire l'impatience et la fébrilité du garçon, Gondry a recours à plusieurs procédés : il intercale plusieurs plans de noir total entre ceux où l'on voit défiler le paysage, ce qui crée une sorte de halètement visuel, indiquant l'essoufflement ou les clignements d'yeux du garçon. Il filme ensuite une sorte de mise en abyme du même geste : des mains qui ouvrent une enveloppe dans laquelle se trouve une enveloppe, dans laquelle se trouve... , etc.

Quand Stéphane a lu la lettre, on ne sait toujours rien de ce que lui a écrit Aurélie. On voit juste son visage dubitatif, et le ciel qui noircit brutalement, comme sous l'effet d'un jet d'encre. Le retour en vélo du garçon, effondré par sa déconvenue (on entend alors en voix off le message d'Aurélie), semble se faire de nuit, alors qu'il a lieu un matin. Nous sommes donc bien en permanence dans la perception de Stéphane, dans son paysage mental... qui redevient tristement réaliste dans le dernier plan (12) : des photographies qu'on détache d'un mur. Le rêve est fini.



PISTES DE TRAVAIL

- Répertorier les « effets » utilisés dans *La lettre*. Négatif/surexposition, angles de prise de vue, maquillage, déguisements, incrustations... Montrer combien ces techniques sont simples et, pour la plupart, ne relèvent pas de ce qu'on appelle aujourd'hui les « effets spéciaux ».
- Montrer comment le sujet a été habilement choisi pour utiliser cette large gamme d'effets.
- Quelle réflexion sur l'image et l'imaginaire suscite ce film ?

AUTOUR DU FILM

Le « bug de l'an 2000 »

Le passage à l'an 2000 a suscité de grandes inquiétudes dans le monde de l'informatique. Depuis des décennies, les dates programmées dans les mémoires des ordinateurs commençaient toutes par 19, correspondant au siècle en cours. Brusquement, on allait passer à 20. Les deux chiffres suivants allaient devoir passer de 99 à 00 (et non pas de 99 à 100). Or le 00 correspondait jusque-là à l'année 1900, et non pas à l'an-

née 2000. Il fallut donc prévoir, sur certains ordinateurs trop anciens, un remplacement complet des systèmes d'information par de nouveaux logiciels compatibles avec le chiffre 2000. Des sommes considérables furent dépensées pour prévenir tout incident. À l'approche de la date fatidique, beaucoup craignaient une gigantesque pagaille informatique générale. Finalement, aucun problème critique ne se produisit...

ANALYSE D'UNE SÉQUENCE

Le rêve de Stéphane en 12 images

Séquence 6, de 0h05'49 à 0h07'40

Fatigué d'attendre que son agrandissement soit impressionné, Stéphane s'endort et imagine en rêve le réveillon de l'an 2000. Toutes ses obsessions, liées à la conversation qu'il vient d'avoir avec son frère, se retrouvent alors dans son cauchemar :

Une tour Eiffel de carton-pâte – volontairement bricolée (on a vu que Gondry adore jouer avec les codes du cinéma amateur) – indique que nous sommes à la veille du Premier de l'an (plan 1). La caméra entre dans l'appartement où des couples de jeunes dansent en s'embrassant (2, 3). Assis sur un fauteuil, esseulé, on voit Stéphane.

Il est devenu une sorte d'appareil photo monté sur jambes, belle idée de Michel Gondry qui trahit en fait l'obsession de

Stéphane, puisque nous sommes dans son rêve, donc son sub-conscient : par rapport à Aurélie, Stéphane se voit uniquement comme un photographe... (4). L'horloge annonce qu'il reste une minute avant le passage à l'an 2000 (5). Toute l'assemblée s'est ligüée pour encourager Stéphane à embrasser Aurélie (7). Celle-ci, bien sûr, apparaît en négatif ; n'oublions pas que nous sommes dans la vision de Stéphane avant de s'endormir (6). Difficile avec cette « tête-caméra » d'embrasser Aurélie ; Stéphane ne fait que se cogner à son visage (8). Aurélie s'effondre (9). Retour sur le compteur de la tour Eiffel qui est passé à l'an 2000 (10). Le fameux bug se concrétise par un tremblement de terre qui sème la panique dans l'assemblée (11) et fait s'effondrer la tour Eiffel de carton pâte. (12).



1



2



3



4



5



6



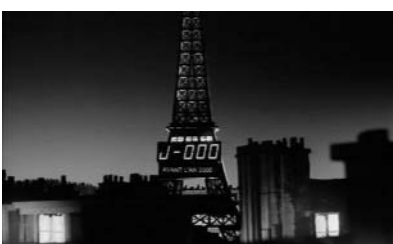
7



8



9



10



11



12

En chemin

RÉALISATEUR

Mikhaïl Kobakhidzé

La carrière de ce cinéaste géorgien, né à Tbilissi en 1939, est totalement atypique. En effet, après avoir réalisé six courts métrages en URSS entre 1961 et 1969, il reste près de trente ans sans tourner, victime de la censure de l'époque, pour qui ses films exaltent un peu trop une liberté alors inconnue sous le régime communiste. Pourtant, ces premières œuvres n'étaient en rien des brûlots politiques. Elles faisaient simplement l'éloge de l'insouciance, de la joie de vivre, de l'individualisme aussi, autant de thèmes qui ne cadreraient pas avec le fameux « réalisme socialiste » et le collectivisme alors de mise pour les autorités. Il se retrouve donc interdit de réalisation et contraint de se cantonner à la production de dessins animés pour enfants. Il travaille aussi dans la rénovation d'appartements. En 1983, son fils, acteur géorgien, après avoir tenté de s'évader d'URSS, est fusillé par les communistes. Kobakhidzé finit par s'installer en France en 1996 (la presse française l'avait comparé à B. Keaton, J. Tati et P. Étaix). C'est à Paris qu'il trouve enfin un producteur en 2001 pour, en 2002, réaliser *En chemin*, dont il dit : « *Il s'agit de la fable d'un homme qui possède tout ce qu'il désire et a pour seul souci de veiller à ce que tout soit à la bonne place en toute occasion. Comme il ne pensait qu'à cela, il était toujours d'humeur triste et ne remarquait jamais rien de ce qui l'entourait. Tout changea radicalement. Un ouragan se leva qui lui enleva absolument tout, le laissant nu. Ainsi libéré du poids de son fardeau, il prit goût à cette liberté toute nouvelle, et ses yeux s'ouvrirent.* » (Déclaration d'intention en tête de son scénario).

Depuis dix ans, il travaille sur deux projets de longs métrages.

Filmographie

1961 : *Jeune amour* - 1962 : *Carrousel* - 1963 : *Huit et demi* - 1964 : *La Noce* - 1966 : *Le Parapluie* - 1969 : *Les Musiciens* - 2001 : *En chemin*,

Presse

« Kobakhidzé est le digne héritier d'un cinéma qui remonte aux origines du septième art, la voie Méliès, et plus précisément à Gaston Velle¹, chez lequel les intrusions féériques surgissent au cœur de décors naturels. Il nous faut accepter de retrouver le plaisir naïf du merveilleux, de la féerie, de ces moments où la rêverie coexiste avec la réalité. On aimera alors comme la rémanence d'un cinéma oublié, ce clown céleste qui arrive de la mer, mû par on ne sait quel destin, occupé de ses valises qui l'encombrent au point de ne pas voir, juste à côté de lui, un frêle oiseau sur sa branche. Il lui faudra tout perdre pour que naissent d'autres rêves et qu'enfin il s'intéresse à la beauté du volatile. On aura compris qu'ainsi, Mikhaïl Kobakhidzé parle aussi du cinéma. »

Jacques Kermabon, *Bref*, n°55, novembre 2002

1) Prestidigitateur et fils de prestidigitateur qui travailla pour Pathé sur des films « à trucs » destinés à concurrencer Georges Méliès. NDR

DÉCOUPAGE

1 – 0h00'00

Générique sur fond noir. (0h00'20) Un homme sort de la mer habillé d'une veste noire, d'un pantalon blanc et portant des valises.

2 – 0h00'45

Une petite charrette blanche à bras roule sur le sable. Cinq nouvelles valises viennent s'échouer sur la plage, apportées par la vague.

3 – 0h01'05

L'homme, de plus en plus chargé, porte ses bagages sur une dune. Apparition d'un oiseau, immobile sur une branche.

4 – 0h01'50

L'homme part à la recherche de la charrette, qu'il rapproche de la dune. Il se pose près de ses bagages. Un nuage noir assombrit le ciel.

5 – 0h03'07

L'homme se voit en rêve courir après ses bagages qui s'envolent.

6 – 0h03'34

Il se réveille, porte ses valises sur la charrette, qu'il tente en vain de tirer. Il la vide et la reconduit sur la plage, là où il l'a trouvée.

7 – 0h04'49

Il revient, se charge à nouveau de ses bagages et se met en marche. Il passe près d'une chaise vide.

8 – 0h05'28

Un papier blanc se colle à ses jambes, il a beaucoup de mal à s'en débarrasser.

9 – 0h07'05

Apparition d'un âne sur le sable. Une tempête se lève. L'homme tombe, son chapeau s'envole, puis son parapluie, son sac, ses valises...

10 – 0h08'10

L'orage gronde, des éclairs zèbrent le ciel. Le vent emporte la veste de l'homme, puis ses vêtements. Même l'âne s'envole.

11 – 0h08'35

L'homme se retrouve entièrement nu. Éclaircie soudaine dans le ciel.

12 – 0h09'00

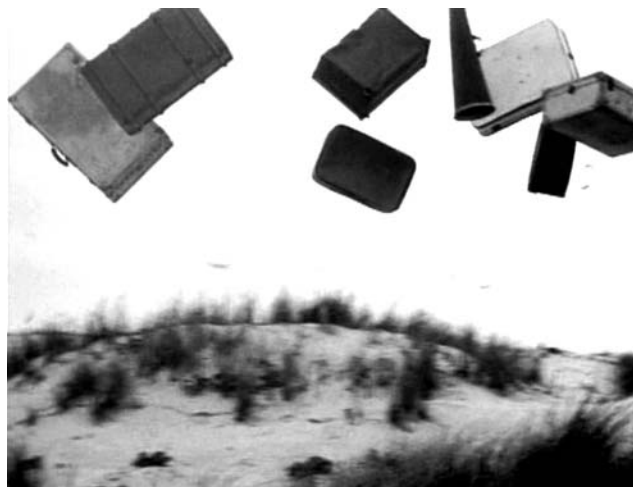
Visions subjectives de l'homme : il revoit comme en flash-back s'envoler tous ses biens. Puis il apparaît vêtu d'une tunique blanche, radieux et souriant, délivré. Le soleil se lève. On entend le chant de l'oiseau, qui réapparaît. L'homme sourit toujours, apaisé.

13 – 0h10'31

Plan fixe de l'homme, sur lequel défile le générique de fin.

Durée totale du film : 0h12'40

MISE EN SCÈNE



Un chien andalou, Luis Buñuel, Salvador Dali (1929).

Volonté de simplicité

« Comment raconter mes films ? interroge Kobakhidzé. Tout est basé sur la plastique, le regard, le sentiment. Ils sont faits pour être regardés. Ce qui m'intéresse, c'est la musique des images ». Le cinéaste opte donc également pour une grande simplicité dans la mise en scène. L'idée principale est de créer une ambiance onirique. « J'avais choisi le cinéma parce que j'étais intéressé par mon inconscient qui prenait corps dans mes rêves (...) Tout ce que je voyais dans mes rêves et les symboles qui les accompagnaient se transformait en images. Lorsque je reconstituais mes rêves, je reconstituais ces images. C'est peut être la raison de l'absence de dialogue dans mes films et le parti pris de réaliser des films muets »¹. Effectivement, bien que réalisé après un silence de trente ans, *En chemin* est, comme tous les autres films de Kobakhidzé, en noir et blanc, sonore, et sans parole. Le cinéaste retrouve le ton ludique et poétique de ses débuts. On remarque, dès le premier plan, que l'arrivée du personnage se fait face à nous. Presque tous les déplacements (sortie de la mer, allées et venues sur la plage, entrée de champ de l'âne, sortie de champ, envol des objets) se font de face ou de profil. Tout le film est marqué de cette volonté affichée de la plus grande simplicité. Comme chez les grands écrivains, le travail

pour parvenir à cette limpidité est invisible. Et le trucage de l'envol des objets a été filmé aussi simplement : les valises se balançaient attachées à un portique, le vent provenait d'un ventilateur dans lequel on envoyait des feuilles. Les filins (des fils de pêches rendus mats pour ne pas briller) sont invisibles à l'image.

Exprimer la liberté

« Tous mes films sont des fables » déclare Mikhail Kobakhidzé. Et d'ajouter : « L'ensemble de mes films se regarde comme un seul film, cela ne représente qu'une heure vingt. » Une heure vingt pour nous dire quoi ? Que la vie peut être douce, qu'il faut prendre le temps de vivre, de regarder, d'écouter la musique... Et surtout être libre. Tous ces messages sont présents dans *En chemin*. Le scénario est limpide : un homme vient au monde en sortant de la mer. Il est encombré de toutes sortes de bagages qui ralentissent sa marche. Adossé à une dune, il s'endort et fait un rêve prémonitoire au cours duquel il se voit, paniqué, courant après ses valises qui s'envolent. À son réveil, après plusieurs tentatives pour rassembler ses biens, il subit un orage qui le dépouille de tout, même de ses vêtements. Revenu à la nudité totale, il comprend qu'il est libre et il jouit enfin de la beauté du monde, symbolisée par un oiseau qui chante.²

Les symboles utilisés par le cinéaste sont transparents : un personnage solitaire, image de l'Homme en général ; une plage qui symbolise notre planète ; un chant d'oiseau pour le chant du monde... Des valises et autres paquets (sac de voyage, polochon, parapluie etc.) pour concrétiser ce qui entrave la marche de l'homme. Sur son trajet, on verra également une chaise, une feuille de papier blanc, un âne... et bien sûr un oiseau sur sa branche, qu'il remarquera uniquement dans la dernière séquence. Autres symboles : le soleil, pour signifier que tout va bien. Et les nuages (voire l'orage, avec des éclairs) quand tout va mal. La feuille de papier blanc qui colle obstinément aux jambes de l'homme peut être vue comme l'image de toute paperasserie administrative inutile et épuisante (possible souvenir des démêlés de l'auteur avec les autorités en URSS). La chaise isolée, insolite sur cette plage, qu'il regarde un instant, peut symboliser la tentation de s'arrêter, de s'installer, de ne plus avancer...

Au spectateur de laisser fonctionner son imaginaire pour décrypter le mystère de la présence de l'âne, dont l'apparition inattendue donne au film une touche surréaliste. Le plus grand des cinéastes surréalistes, Luis Buñuel, utilisait souvent la présence d'animaux pour montrer l'étrangeté du monde. Un seul exemple : les autruches aux yeux inquiets, à la fin du *Fantôme de la liberté*. D'ailleurs, une autre séquence de *En chemin* peut rappeler Buñuel. Quand l'homme fait de vains efforts pour tirer sa charrette trop lourde, il évoque une image célèbre d'*Un chien andalou*, le héros incapable d'avancer vers la femme qu'il désire, parce qu'il est enchaîné à une série d'objets : deux pianos chargés de cadavres d'ânes en décomposition (image de la bourgeoisie dépravée) et deux prêtres (la religion castratrice). Kobakhidzé a choisi le symbole abstrait de quelques valises. Buñuel est plus explicite et, chez lui, les connotations sexuelles sont évidentes. Mais dans les deux cas, le sens est le même : l'homme forge lui-même ses propres chaînes. Et il dépend de lui de s'en débarrasser. Sur cette idée de la responsabilité de

l'homme face à tout ce qu'il s'inflige, sur son refus d'être entièrement responsable de lui-même, on peut renvoyer au texte célèbre de Wilhelm Reich, *Écoute petit homme* (voir illustration). On notera que Kobakhidzé est un épiqueurien et qu'il refuse le désespoir. Sa conclusion est optimiste : l'homme entend enfin le chant de l'oiseau. Et la lumière finit par envahir l'écran.

1) *Cahiers d'Europe*, n° 2 (1997)

2) Durant les cinq premières minutes, l'oiseau apparaît en plan fixe à plusieurs reprises, toutes les trente secondes environ (1'44 – 2'05 – 2'52 – 3'43 – 4'04 – 4'22) jusqu'à ce qu'on entende son chant à la dixième minute.

PISTES DE TRAVAIL

- Si le message du film est d'une extrême simplicité, la succession des scènes nécessite un décryptage des significations symboliques. Que signifient ces valises ? Cet oiseau qui ne chante pas ? Cette charrette que l'homme n'arrive pas à traîner ? Le rêve ? L'orage ? Le papier qui colle aux pieds de l'homme ? L'âne ? La chaise vide ?...
- Pourquoi le réalisateur a-t-il choisi de se passer de paroles ?
- Comment qualifier les images ? Sont-elles surchargées ou réduites à un petit nombre d'éléments ? Cela rejoint-il le choix du noir et blanc ?
- Les mouvements de la caméra ou du personnage sont-ils compliqués ? Quelles sont les principales directions de déplacement de la caméra et du héros ?
- Y a-t-il beaucoup de gros plans ? Pourquoi ce choix de plans larges, éloignés du personnage ?
- Pourquoi le réalisateur met-il à nu son personnage ?

AUTOUR DU FILM

Références à l'absurde

Une charrette qui roule toute seule sur une plage, des valises et un âne qui s'envolent : nous sommes loin du réalisme. Si l'onirisme est ouvertement revendiqué par l'auteur, le film flirte également avec l'absurde. Un des maîtres du théâtre de l'absurde était Eugène Ionesco, avec Samuel Beckett. Comme Kobakhidzé, Ionesco a lui aussi utilisé le symbole des valises dans *L'Homme aux valises*, une pièce dénonçant le totalitarisme. On se souvient que dans *En chemin*, on voit également une chaise abandonnée sur la plage (séq. 7). Ionesco est aussi l'auteur d'une pièce intitulée *Les Chaises*.

Quant à Samuel Beckett, une de ses pièces les plus célèbres, *O les beaux jours*, se situe sur une plage, déserte et symbolique, sur laquelle une femme est enfoncée jusqu'à la taille.

Le « cinéma de poésie » de Pier Paolo Pasolini utilise lui aussi un oiseau (un corbeau) dans une de ses fables les plus malicieuses, *Des oiseaux petits et gros* (*Uccellacci e uccellini*, 1965).



Stretching

RÉALISATEUR

François Vogel

Né en 1971 à Meudon, François Vogel fait des études scientifiques tout en pratiquant le dessin, la peinture et le cinéma d'animation. Il étudie également les arts plastiques, la perspective et partage son temps entre la photographie, la vidéo et les trucages.

Depuis vingt ans, il alterne les commandes publicitaires et la réalisation de courts métrages. Deux rétrospectives de ses films ont eu lieu en 2010, à Clermont-Ferrand et Dubaï. Artiste et chercheur, François Vogel a fait de nombreuses expériences photographiques avec des sténopés (appareils sans objectifs). Il a construit des appareils de prise de vue déformants, dont l'un qui photographie en perspective inversée. Tous ses films ont pour but de manipuler notre regard en jouant avec notre perception.

Filmographie

Courts métrages (vidéo, Super 8, 16 mm, 35 mm)
 1991 : *Les Poissons me connaissent* - 1992 : *Le Bruit de la vrillette* - 1993 : *Estouffade* - 1995 : *La Sieste sous les cocotiers / Un cirque vraiment extraordinaire / Cueillette* - 1996 : *Riante contrée* - 1997 : *Monitor Awards 97 / Rue Francis / La Poule Gérard / Poetica, "J'apparaîtrai quand tu seras tout triste"* - 1999 : *Faux plafond* - 2000 : *Kent, « Tout est là »*, clip musical - 2001 : *Rachid Taha, « Hey Anta »*, clip musical / *Les Crabes*, coréalisé avec Stéphane Lavoix - 2002 : *Live@the end*, clip musical / *Trois petits chats* - 2004 : *Les 7 hommes de Mireille Poukisse* - 2006 : *Tournis* - 2007 : *Cuisine* - 2008 : *After the rain*, clip musical / *Rébus* - 2009 : *Stretching*¹ - 2010 : *Terrains glissants*

1) Voir sur ce film : <http://www.centreimages.fr/livretcourts2/STRETCHING/PRESENTATION.html>

Presse

« L'illusion est la terre et le terreau de Vogel. Entre casse-têtes visuels, prises de vues dans une boule de Noël, miroir aux sorcières, espaces et identités répétés, l'artiste drosophile file un univers baroque dans lequel, souvent, il se met en scène lui-même, s'inscrivant ainsi dans une longue tradition des arts, celle de l'artiste se peignant dans son atelier. [...] Vogel met en scène le flux et sa déformation, la vitesse du monde avec un homme statue à la fois surhomme et parasite. Son atelier s'appelle New York, São Paulo ou la plage. Avec sa poésie des paysages, urbains ou ruraux, le magicien baroque prend sa revanche sur les éléments, sur le temps et notre époque. La beauté du monde nous écrase, nous échappe. Nous la percevons peut-être mieux maintenant, redessinée, fluide, rapide, déformée, remise en scène dans le grand cirque et le grand simulacre des images de François Vogel. » Donald James, Bref, n° 95, novembre-décembre 2010

DÉCOUPAGE

1 – 0h00'00

Plans de façades d'immeubles qui ondulent et sur lesquelles vient s'inscrire le titre.

2 – 0h00'13

Un homme en short et en tongs se lance dans une série d'exercices physiques dans les rues d'une grande ville. Flexions du corps, rotations de la tête, élévations des bras ou des jambes. Chaque exercice, très saccadé, se déroule devant un décor urbain différent.

3 – 0h01'25

Le personnage fait une pause, sort une petite bouteille d'eau et se désaltère.

4 – 0h01'50

Nouvelle séquence d'immeubles qui ondulent.

5 – 0h02'04

Deuxième série d'exercices.

6 – 0h02'35

Deuxième pause : le personnage mange une banane.

7 – 0h02'50

Troisième séquence d'immeubles qui ondulent.

8 – 0h03'13

Troisième série d'exercices.

9 – 0h03'40

La nuit tombe sur la ville.

10 – 0h03'50

Le personnage bâille plusieurs fois et quitte le champ.

11 – 0h04'00

Générique de fin, sur les façades ondulantes, éclairées cette fois par les lumières de la ville.

Durée totale du film : 0h04'13



MISE EN SCÈNE

Une toile abstraite en mouvement



Stretching est un film de recherche, un film d'images, sans scénario préconçu, qu'on peut recevoir comme une toile abstraite en mouvement. Il a été quasiment improvisé par François Vogel, de passage à New York pour y tourner une publicité. Au cours de ses déplacements à vélo, il eut l'idée de photographier les différentes architectures des rues.

Chaque fois qu'il voyait une façade intéressante, il posait son Nikon D 200 sur un pied et se prenait en photo en utilisant un retardateur. L'appareil était programmé pour une image toutes les dix secondes environ, ce qui laissait au cinéaste le temps de prendre une position voulue et même de déplacer le pied d'un cran en se repérant par rapport aux lignes formées par les dalles des trottoirs. « J'avais juste un concept visuel. C'est un peu une journée avec des respirations, des moments plus rythmés. J'ai pensé le film plus en terme de rythme qu'en terme d'histoire. »¹ Tout le film a donc été réalisé en pixilation (Cf. ci-après), à partir de ces milliers de photos. Puis est venue la postproduction informatique, beaucoup plus importante que le tournage, qui a duré moins de trois jours, pour trois semaines de travail de postproduction. Certaines images ont été prises avec un *fish eye* (prise de vues à 180°). D'autres avec une sorte de harnais contenant l'appareil photo, sur lequel était fixée une boule de Noël chromée (à 80 cm environ de l'objectif) dont Vogel photographiait le reflet. « Là on est dans la prise de vues à 360°. Je projette le reflet dans l'espace de l'ordinateur et je le re-filme dans l'ordinateur, sans oublier de gommer le reflet de l'appareil photo dans la boule. »



Le résultat est un fascinant hommage à la ville, à ses cadences infernales, à ses pulsions de vie. Et un travail passionnant sur l'optique, la perception d'une image, ses reflets, ses distorsions... « C'est un truc fascinant, explique François Vogel. Tout le monde a pu faire l'expérience de regarder, dans sa salle de bains, le reflet du robinet de la baignoire. Quand j'étais adolescent, j'adorais M. C. Escher. Surtout une estampe qui représente un personnage qui regarde une peinture dans un musée. La peinture qu'il regarde se tord et se déplie à l'extérieur de son cadre. C'est une boucle : "Je regarde, je suis regardé, je regarde, je suis regardé..." ». Je me sens vraiment proche de ces questions-là. [...] Et je suis un fan de Méliès. En même temps c'est assez scientifique, comme le travail de Zbigniew Rybczynski, qui est aussi une de mes influences. »

1) *Bref*, mars 2010, propos recueillis par Antoine Lopez.



PISTES DE TRAVAIL

- Quelle impression générale donne la vision de **Stretching** ? Que cherche à produire le réalisateur dans la sensibilité, la conscience des spectateurs ?
- Les effets spéciaux déformants sont surtout utilisés dans les films fantastiques, d'horreur, ou les cauchemars pour susciter la peur. Est-ce le cas de **Stretching** ?
- Chercher les lignes droites ou les angles aigus dans ces images.
- Étudier la relation entre le rythme des images, leur forme et le « sujet » du film.

AUTOUR DU FILM



La pixilation

La pixilation est une technique d'animation qui consiste à filmer un acteur image par image, afin de lui faire exécuter des prouesses impossibles à réaliser dans la vie. L'exemple le plus célèbre est de prendre plusieurs photos d'un personnage au moment où il saute en l'air. À la projection, il semblera flotter au-dessus du sol. Les effets d'accélération donnent à ce genre de trucages un aspect franchement burlesque, les personnages semblant saisis de folie, ce qui explique l'origine du mot (*pixilated* signifie excentrique, farfelu. Littéralement, to be *pixilated*, signifie « être dirigé par un *pixy* », les *pixies* étant des lutins malicieux. Par extension, les Anglais emploient aujourd'hui le mot pour désigner un homme ivre).

La pixilation n'a été possible qu'à partir du moment où les caméras ont été équipées pour filmer une seule image. Les films, à l'origine, étaient tournés à la manivelle. Un tour de manivelle prenait environ huit images d'un coup. Dès que fut mise au point la technique dite « du tour de manivelle » (en Amérique, le « *one turn, one picture* »), l'animation devenait possible. Émile Cohl, grand précurseur en animation, utilise ainsi la pixilation dans *Jobard ne peut pas voir les femmes travailler* (1911). Mais c'est Norman McLaren qui donnera à cette technique son film le plus célèbre avec *Les Voisins* (1952), une fable sur la guerre où l'on voit deux hommes se battre pour la possession d'un minuscule bout de terrain sur lequel pousse une fleur. N'oublions pas non plus *Tango*, de Zbigniew Rybczynski (1981), un film entièrement tourné à partir de photos fixes, qui fait se rencontrer dans une même pièce une foule de personnages répétant indéfiniment le même geste.

François Vogel pratique une pixilation originale, puisqu'il n'a pas besoin de caméra : un appareil photo numérique lui suffit. Ses milliers de clichés sont assemblés en un film sur son ordinateur, au rythme de vingt-quatre images par seconde. Certaines sont retravaillées en postproduction avec un logiciel spécial, qui permet par exemple, de « re-déplier » une photo prise au *fish eye* (objectif ayant un angle de champ qui peut atteindre 180°).

En haut à gauche : *Voisins (Neighbours)*, Norman McLaren, 1952.

En haut à droite : *Les Époux Arnolfini*, Jan Van Eyck, 1434, détail (National Gallery, Londres).

Ci-contre : *Still Life with Spherical Mirror*, Maurits Cornelis Escher, 1934.

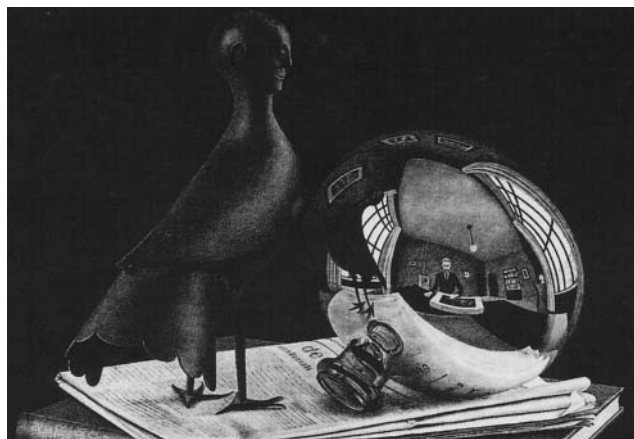


Les miroirs convexes

On a vu que, pour certains plans, François Vogel utilise une boule de Noël attachée à une tige en plexiglas. Il obtient une image semblable à celles que l'on voit dans les miroirs convexes. Ces miroirs étaient une tradition dans l'Europe du nord. On les appelait aussi « miroirs de sorcières » parce qu'on leur attribuait des pouvoirs magiques. Placés en face d'une fenêtre, ils diffusaient la lumière. On en trouvait beaucoup dans les foyers flamands comme en témoigne une toile célèbre de Jan van Eyck, *Portrait des Époux Arnolfini* (1434, National Gallery, Londres).

Fausse perspective d'Escher

La perspective traditionnelle est constamment mise à mal par François Vogel, grand admirateur d'un maître en cette matière : le Néerlandais Maurits Cornelis Escher (1898-1972). Durant toute sa carrière, cet artiste a joué avec les sens visuels du spectateur, inventant de nouvelles représentations spatiales du monde (escaliers sans fins, espaces paradoxaux, travail sur les reflets et les miroirs sphériques...) qui malmènent notre logique cartésienne. François Vogel reprend un peu les travaux de ce peintre quand il filme en 360°, sans cadrage à proprement parler, mais juste un point de vue dans une scène.



Génériques

CARLITOPOLIS

Titre original	<i>Carlitopolis</i>
Production	Autour de minuit Productions
Réalisation	Luis Nieto
Scénario	Luis Nieto
Directeur de la photographie	Luis Nieto
Animation et Effets spéciaux	Luis Nieto
Décors	Luis Nieto
Montage	Luis Nieto
Son	Luis Nieto
Interprétation	Luis Nieto
Année de production	2006
Pays	France
Film	35 mm. Couleurs
Format	1,66 Dolby SRD
Durée	3'27
Visa	116.674
Distribution	Autour de minuit Productions

LA LEÇON DE NATATION

Titre original	<i>La Leçon de natation (De Zwemles)</i>
Production	Lumière, Les films du Nord, La boîte Productions
Réalisation	Danny De Vent
Scénario	Danny De Vent, Johan Verzyck
Directeur de la photographie	Danny De Vent
Animation	Vincent Birrewaerts
Bruitage	Marie-Jeanne Wijkmans
Effets spéciaux	Bruno Hanssens, Koen Vermaanen
Musique	Johan Derycke
Décors	Danny De Vent
Montage	Danny De Vent
Son	Christian Cartier, Luc Thomas
Interprétation	Cyliane Guy
Année de production	2008
Pays	France, Belgique
Film	35 mm Couleurs
Format	1,66 Dolby SR
Durée	8'40
Visa	119.260
Distribution	Les films du Nord

EN CHEMIN

Titre original	<i>En chemin</i>
Production	Baiacedez Films, Arkeion Films, MK Films, A3 Productions
Réalisation	Mikhail Kobakhidzé
Assistants réalisateurs	Salomé Kobakhidzé, Delphine Colin, Pierre Saint-Blanquat
Scénario	Mikhail Kobakhidzé
Directeur de la photographie	Antoine Briot, Nicolai Soukhichvili
Effets spéciaux plateau	Gilles Pieri, Michel Vialla
Effets spéciaux numériques	Joaquim Gomes
Musique	Jean-Paul Résimont, Chopin
Décors	Nino Morbedadzé
Costumes	Cécile Pistouley
Montage	Mikhail Kobakhidzé
Son	François Colin
Interprétation	Cyr Chevalier
Année de production	2002
Pays	France
Film	35 mm. noir et blanc
Format	1,37
Durée	12'40
Visa	98.280
Distribution	Arkeion Films

ÉMILIE MULLER

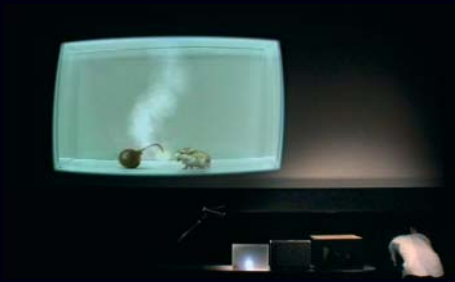
Titre original	<i>Émilie Muller</i>
Production	Gravida Films
Réalisation	Yvon Marciano
Scénario	Yvon Marciano
Image	Pierre Befve, Éric Brun
Éclairage	Michel Alainmat
Montage	Marianne Rigaud
Son	Xavier Griette, Jean-Paul Schneider
Mixage	Gérard Lamps
Interprétation :	
<i>Émilie Muller</i>	Veronika Varga
<i>L'assistant</i>	Olivier Ramon
<i>Alice</i>	Marie David
<i>L'opératrice</i>	Lise Béraha
Année de production	1993
Pays	France
Film	35 mm. Noir et blanc
Format	1,66 Mono
Durée	19'55
Visa	82.628
Distribution	Gravida Films

LA LETTRE

Titre original	<i>La Lettre</i>
Production	Midi Minuit
Réalisation	Michel Gondry
Assistant réalisateur	François Nemeta
Scénario	Michel Gondry
Directeur de la photographie	Olivier Cariou
Effets spéciaux	Eric Valin, Laurent Baude, Nicolas Chik, Olivier Gondry, Olivier Guelton
Musique	Marie-Noëlle Gondry
Décors	Luc Chalon
Costumes	Christel Birot
Montage	Philippe Kotlarski
Son	Didier Burel
Interprétation :	
<i>Stéphane</i>	Thomas Mouty
<i>Jérôme, son frère</i>	Jérôme Monot
<i>Aurélie</i>	Elodie Saada
<i>La mère</i>	Ilda Mouty
<i>Le père</i>	Frédéric Daniel
Année de production	1998
Pays	France
Film	35 mm. Noir et blanc
Format	1,66 Mono
Durée	13'27
Visa	93.758
Distribution	Midi minuit

STRETCHING

Titre original	<i>Stretching</i>
Production	<i>Drosofilms</i>
Réalisation	François Vogel
Scénario	François Vogel
Directeur de la photographie	François Vogel
Effets spéciaux	François Vogel
Musique	Alain Cure
Montage	François Vogel
Interprétation	François Vogel
Année de production	2009
Pays	France
Film	35 mm Couleur
Format	1,85 DTS
Durée	4'20
Visa	(non communiqué)
Distribution	Drosofilms



DIRECTEUR DE RÉDACTION

Joël Magny

RÉDACTEUR EN CHEF

Michel Cyprien

RÉDACTEUR DU DOSSIER

Bernard Génin, critique cinématographique, auteur de livres sur le cinéma d'animation et professeur d'histoire de l'animation à l'École Supérieure de Réalisation Audiovisuelle (ESRA).

Pour toute information sur les actions d'éducation au cinéma on consultera le site du CNC : www.cnc.fr, où les livrets des trois dispositifs *École et cinéma*, *Collège au cinéma* et *Lycéens et apprentis au cinéma* sont en accès libre depuis 2009.

Conçu avec le soutien du CNC, le site Image (www.site-image.eu) est le portail de ces trois dispositifs d'éducation à l'image. On y trouve en particulier : une fiche sur chaque film au programme des trois dispositifs comprenant notamment des **vidéos d'analyse avec des extraits des films** et le présent livret en version pdf ; un glossaire animé ; des comptes-rendus d'expériences ; des liens vers les sites spécialisés dans l'éducation à l'image.

Avec la participation
de votre Conseil général

