

ENS Louis-Lumière

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

Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01 www.ens-louis-lumiere.fr

Mémoire de master

Spécialité cinéma, promotion 2024

Soutenance de juin 2024

**ÉLABORATION D'UN CINÉMA D'OBJETS :
INTERACTIONS ENTRE LE VIVANT ET LES OBJETS**

Victor CAZAL

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée : **Le Petit et le Géant**

Directrice de mémoire : Élise DOMENACH (Professeure des universités)

Directrice de mémoire extérieur : Sara SPONGA (Directrice de la photographie)

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO
(Professeure des universités)

ENS Louis-Lumière

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

Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01 www.ens-louis-lumiere.fr

Mémoire de master

Spécialité cinéma, promotion 2024

Soutenance de juin 2024

**ÉLABORATION D'UN CINÉMA D'OBJETS :
INTERACTIONS ENTRE LE VIVANT ET LES OBJETS**

Victor CAZAL

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée : **Le Petit et le Géant**

Directrice de mémoire : Élise DOMENACH (Professeure des universités)

Directrice de mémoire extérieur : Sara SPONGA (Directrice de la photographie)

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO
(Professeure des universités)

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier particulièrement ma directrice de mémoire Élise Domenach pour son suivi et ses conseils méthodologiques qui m'ont permis d'aboutir à ce travail. Rien n'aurait été possible sans les enseignant.e.s et le personnel de l'ENS Louis Lumière, notamment Giusy Pisano pour ses conseils méthodologiques, Florent Fajole et Charlotte Wensierski pour leur aide bibliographique, ainsi que Jean-Marc Fabre, David Grinberg, Baptiste Magnien, Pierre Chevrin et Kateryna Soroka.

Je remercie également ma seconde directrice de mémoire Sara Sponga, qui est venue surplace nous aider à la préparation de la partie pratique, qui m'a généreusement partagé son expérience professionnelle et m'a donné de précieux conseils en matière d'image et de stop motion.

Je tiens à remercier les professionnels de « la grande famille de la stop motion » qui m'ont partagé leur savoir-faire : Mathilde Gaillard, Quentin « Tino » Lemouland et Jean-Claude Rozec qui m'ont accompagné durant mon stage aux studios « Personne n'est parfait ! », et bien sûr Jean-Louis Padis pour ses conseils et la location de matériel à Manuel Cam. Je remercie aussi mes parrains professionnels Tristan Oliver et Jérémy Lesquenner avec qui j'ai pu avoir des échanges passionnants sur la stop motion.

Merci à toutes les personnes talentueuses et bienveillantes avec qui nous avons tourné *Le Petit et le Géant*, le film qui constitue la partie pratique du mémoire : Isabela Costa, à l'origine du projet, et aussi Margaux Audouin, Léonie Liefoghe, Antoine Cagneux, Léo Merchadou et Kallamon Bouvier.

Toute mon affection va à la promotion Cinéma 2024 de l'ENS Louis Lumière ainsi qu'à mes ami.e.s de Villefontaine pour leur encouragement (en particulier Emilio).

Enfin je remercie chaleureusement ma famille pour leur soutien inconditionnel, notamment Inès pour ses retours et ses conseils.

RÉSUMÉ

À partir d'un corpus de films analysés nous avons développé les possibilités esthétiques d'un « cinéma d'objets », c'est-à-dire un cinéma qui place la présence de l'objet et son interaction avec le personnage vivant au centre de la mise en scène. La distinction entre sujet et objet tend à relayer l'objet comme un élément d'arrière-plan ou de décor, or nous avons ici choisi de le mettre au centre de l'analyse filmique. Nous avons ensuite analysé comment l'objet peut devenir un personnage, par le biais de l'anthropomorphisme et de l'animation stop motion. Cette recherche est accompagnée de la partie pratique *Le Petit et le Géant*, qui est un film stop motion croisant la question de l'interaction entre personnage et objet, ainsi que la question de l'objet comme personnage.

LISTE DES MOTS CLÉS

Objet – Interaction – Stop Motion – Animation – Marionnette

ABSTRACT

From a corpus of analyzed films we have developed the aesthetic possibilities of a « cinema of objects », that is to say a cinema which places the presence of the object and its interaction with the living character at the center of the staging. The distinction between subject and object tends to relay the object as a background or decorative element, but here we have chosen to put it at the center of the filmic analysis. We then analyzed how the object can become a character, through anthropomorphism and stop motion animation. This research is with the practical experiment *The Little and the Giant*, which is a stop motion film crossing the question of the interaction between character and object, as well as the question of the object as character.

KEYWORDS

Object – Interaction – Stop Motion – Animation – Puppet

SOMMAIRE

Première Partie : Les interactions entre personnages et objets au cœur de *L'Argent* (1983) de Robert Bresson

Chapitre I. Le rôle central de l'argent

1. Le distributeur automatique de billets
2. L'argent qui met en mouvement les personnages
3. Structure globale
4. Les mains d'Yvon
5. Agrandissement de l'argent
6. L'argent qui révèle les personnages

Chapitre II. La transsubstantiation des objets en choses

1. Le phénomène de transsubstantiation
2. L'écumoire
3. Les objets liquides : le ruissellement de la violence
 - 3.1. Le bol de café
 - 3.2. Le verre de vin
4. L'espoir incarné par les objets
5. Les objets qui se substituent au corps

Deuxième Partie : Voir le monde sous l'angle des objets : *Toujours Plus* (1994) et autres films de Luc Moullet

Chapitre I. La consommation des objets

1. Le « Petit traité de caddiologie ». Étude d'un seul objet : le caddie.
2. La multitude d'objets, jusqu'à saturation
3. Le rapport entre personnes et caddies
4. Étranges objets

Chapitre II. Le détournement des objets

1. Le détournement du caddie
2. Les machines
3. Duels entre personnage et objet

Troisième Partie : Les objets comme personnages dans *L'Image Manquante* (2013) de Rithy Panh et *Interdit aux chiens et aux italiens* (2022) d'Alain Ughetto

Chapitre I. Les marionnettes et les figurines au service du travail de mémoire

1. Le choix des figurines ou des marionnettes
2. Les pantins de l'idéologie
3. La reconstitution pour combler un manque
4. Co-présence des mains vivantes et d'objets réels

Chapitre II. Frontière floue entre le vivant et l'inerte

1. Vie et mort des personnages
2. Esthétique de l'inerte

INTRODUCTION

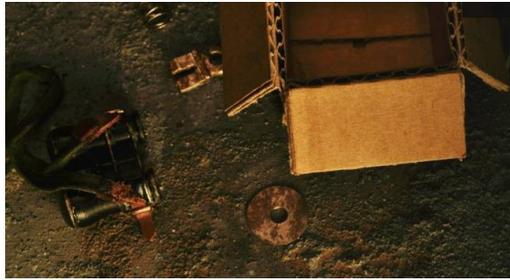


Figure 1: Photogramme de la partie pratique *Le Petit et Le Géant*

« Donner aux objets l'air d'avoir envie d'être là ».¹

Ce mémoire étudiera le concept de « cinéma d'objets », c'est à dire des films qui mettent en scène en premier lieu des objets. Pour encadrer cette recherche, nous nous appuyerons sur la définition suivante : l'objet est une « chose solide considérée comme un tout, fabriquée par l'Homme et destinée à un certain usage »². Cette recherche théorique est accompagnée d'une partie pratique intitulée *Le Petit et Le Géant*, un film stop motion qui explore les interactions entre personnages et objets, ainsi que la mise en scène de l'objet comme personnage. Notre réflexion part de ce paradoxe : l'objet au cinéma peut nous parler, avoir une « vie » et des « envies », bien qu'il s'agisse au départ d'une chose inerte. En voici une première explication tirée d'une formule de Youssef Ishaghpour : « On voit du mouvement et, sur l'écran, n'existent que des images fixes ; on aperçoit de la profondeur là où il y a une surface plate ; on voit des êtres vivants pré-

¹ BRESSON, Robert, *Notes sur le cinématographe*, Gallimard, 1975, p. 115.

² Définition du Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/objet/55366>

sents, or il s'agit de taches d'ombre et de lumière. Le moindre film exige une activité mentale : attention, pensée, imaginations, et ce sont ces activités qu'il met en jeu pour s'articuler en émotions, en sens, en espace et en temps. L'image transcende, en tant qu'image et parce qu'elle est image, la réalité dont elle est l'image. »³ L'objet est « transcendé » par l'image cinématographique et devient une chose sur laquelle déposer nos affects et projeter notre imagination. Cette recherche est née de l'envie d'approfondir théoriquement la présence et les possibilités esthétiques de l'objet au cinéma, afin de rejoindre sous cet angle le cinéma stop motion (point de départ et d'arrivée de ma réflexion). La conception occidentale de l'analyse filmique tend à oublier ou minimiser l'importance de l'objet au cinéma, en privilégiant l'analyse du sujet (l'actrice). C'est pourquoi il m'a semblé nécessaire de proposer le concept de « cinéma d'objets », pour qualifier les films qui donnent une place importante à la mise en scène de l'objet, de manière plus ou moins radicale et exclusive. Les objets ont des choses à nous raconter et il faut les mettre en scène. L'objet et l'individu forment un duo inséparable, chacun renvoie à l'autre, c'est pourquoi tout film met en scène des interactions entre le vivant et les objets. La présence de l'objet isolé exprime négativement une présence vivante absente. Afin d'approfondir le concept de « cinéma d'objets », nous allons analyser des films qui placent les interactions entre les objets et le vivant au cœur du récit. Nous convoquerons d'abord le cinéma de Robert Bresson, attaché à dépeindre une sensation de réel par les interactions entre personnages et objet, puis le cinéma de Luc Moullet dont la mise en scène documentaire propose une vision du monde par les objets, et nous finirons par Rithy Panh et Alain Ughetto qui s'inscrivent dans le travail de mémoire et la volonté de « re-donner » vie aux objets. Nous convoquerons secondairement d'autres films, tels que ceux d'Alain Cavalier qui mettent en scène les objets dans l'intime, ou encore les classiques de la stop motion (Jiri Trnka, Jan Svankmajer).

³ ISHAGHPOUR, Youssef, *Le cinéma. Histoire et théorie*, Édition augmentée, Verdier, 2015, p. 139.

Comment comprendre notre rapport aux objets ? *L'homo sapiens* s'est distingué notamment des autres animaux par sa faculté à concevoir des objets sophistiqués (en premier lieu des outils). Ces objets fabriqués de matériaux naturels sont des interfaces entre les individus et leur environnement, à tel point que les activités humaines sont toutes médiées par des ensembles d'objets (des chaussures pour marcher, des téléphones pour communiquer, des ustensiles pour cuisiner...). Nous sommes entourés d'objets en permanence. « N'importe quel objet, même le plus ordinaire, renferme de l'ingéniosité, des choix, une culture »⁴, et témoigne également d'interactions plus discrètes et intimes entre l'individu et son milieu. L'objet est fabriqué à l'aide d'outils, et il devient un produit lorsqu'il est le résultat de techniques de fabrication industrielles, en vue de devenir une marchandise⁵. L'objet est également opposé au sujet car c'est une « chose inerte, sans pensée, sans volonté et sans droits, par opposition à l'être humain »⁶. « L'appellation « l'objet » renvoie, en effet d'elle-même, au sujet : l'objet est posé, en face du sujet, par et pour lui, comme un adjuvant ou un secours. »⁷. Cependant, il me semble que le cinéma comme art est un système faisant émerger la singularité de toute chose. Un objet filmé – au même titre qu'une personne filmée – devient donc un sujet qui a une existence propre, c'est pourquoi nous posons la question paradoxale suivante : Comment les objets peuvent prendre « vie » au cinéma ? Nous pouvons distinguer trois premières dispositions de l'objet dans la mise en scène de l'image cinématographique :

1° l'objet en interaction avec les personnages vivants et leur corps

2° l'objet autonome détaché des personnages vivants

3° l'objet comme personnage (dans le sens où il incarne un être vivant).

⁴ DADOGNET, François, *Éloge de l'objet*, Paris, Vrin, 1989, p. 12.

⁵ DADOGNET, François, *Éloge de l'objet*, Paris, Vrin, 1989

⁶ Définition du Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/objet/55366>

⁷ DADOGNET, François, *Éloge de l'objet*, Paris, Vrin, 1989, p. 20.

Cette triple disposition se retrouve dans le corpus étudié qui comprend des « films d'acteurices » comme *L'Argent* (1983) de Robert Bresson et des « films d'objets » comme *l'Image Manquante* (2013) de Rithy Panh ou *Toujours Plus* (1994) de Luc Moullet. Dans tous les films choisis, la présence de l'objet ou son interaction avec les corps est mise au centre de la mise en scène, ce qui rompt avec la place de l'objet comme élément d'arrière-plan ou de décor dans le cinéma classique. L'objet au cinéma change donc de statut ou de substance dans les films, c'est pourquoi nous introduisons la notion philosophique de transsubstantiation proposée par Remo Bodei dans *La vie des choses* (1998), pour qualifier la transformation d'un objet en « chose » par le phénomène suivant : « Nous investissons intellectuellement et affectivement les objets, leur donnons du sens et des qualités sentimentales, les enfermons dans des écrans de désir ou dans des enveloppes répugnantes, les plaçons dans des systèmes de relations, les insérons dans des histoires que nous pouvons reconstituer et qui nous concernent. »⁸. L'objet transformé en chose est un prolongement de l'être vivant, qui est avant tout subjectif et intime.

Notre étude est articulée autour des trois dispositions de l'objet citées précédemment. Nous analyserons dans une première partie les interactions entre objets et personnages vivants dans un film de fiction : *L'Argent* (1983) de Robert Bresson. Le cinéma de Bresson donne une place importante à l'objet car le cinéaste s'intéresse beaucoup aux gestes et à la manipulation des objets (les pickpockets à l'action dans *Pickpocket*, le détenu fabriquant ses cordes dans *Un condamné à mort s'est échappé*, et bien sûr les billets dans *L'Argent*). Nous verrons que deux types d'objets créent le récit de *L'Argent* : tout d'abord l'argent comme objet qui met en mouvement les personnages ; puis, la transsubstantiation (Bodei) des objets du quotidien pour créer le récit et se substituer aux personnages. Ensuite nous verrons comment Luc Moullet raconte sa vision du monde par l'angle des objets, avec *Toujours Plus* (1994) et d'autres de ses films. Nous

⁸ BODEI, Remo, *La vie des choses*, Éditions Circé, 1998, p. 29.

verrons que *Toujours Plus* met en scène le monde florissant d'objets caractéristiques de l'époque contemporaine et de la société de consommation, afin de mieux comprendre le monde et détourner les objets pour révéler l'absurdité du réel. Avec ces des deux premières parties, nous pourrons voir comment l'interaction entre objet et personnage vivant évolue vers un détachement de l'objet qui se retrouve isolé de tout personnage et existe par lui-même. Dans sa forme la plus radicale, le « cinéma d'objets » met en scène l'objet comme un sujet, voire comme un personnage par le biais de l'anthropomorphisme. Ceci nous amènera à la troisième partie qui se consacre à l'analyse de deux films mettant en scène le personnage à travers l'objet : *L'Image Manquante* (2013) de Rithy Panh et *Interdit aux chiens et aux Italiens* (2022) d'Alain Ughetto, l'un avec des figurines et par les moyens du cinéma « live », l'autre par l'animation stop motion de marionnettes. Il s'agira de comprendre quelles sont les possibilités et les limitations offertes par les objets pour incarner des personnages. Les personnages incarnés par des objets étant capables de vivre et de mourir dans la fiction, la frontière entre le vivant et l'inerte est alors perturbée, ce qui nous poussera à problématiser cette frontière et caractériser une « esthétique de l'inerte ».

Cette recherche est accompagnée d'une partie pratique prenant la forme d'un court-métrage stop motion, qui effectue la synthèse des dispositions de l'objet étudiées dans la partie pratique du mémoire. Le technique stop motion (appelée aussi animation directe devant la caméra) a été choisie car elle repose sur le principe d'animation d'objets en volume. Le personnage principal est une marionnette de hamster anthropomorphique appelé « Petit », qui évolue seul dans un univers urbain post-apocalyptique. Petit cohabite avec les déchets et les ruines de la ville. Il ramasse les objets trouvés sur sa route, notamment une paire de jumelles qui lui permet de découvrir l'horizon, et peut-être découvrir qu'il n'est pas seul. Les objets sont à la fois des traces de vie et des moyens qui servent à Petit dans sa quête. Cette partie pratique me permet également de pratiquer la prise de vue stop motion en vue d'une professionnalisation dans ce do-

maine. Pour cette partie pratique j'ai pu bénéficier des conseils de Sara Sponga, cheffe opérateur de films d'animation et directrice externe de mon mémoire.

Ce sujet de recherche m'a été inspiré au fil de mes découvertes cinématographiques et de mes travaux de réalisation. Dans mon documentaire de première année à l'ENS Louis Lumière, *Le voyage des objets*, j'ai filmé le déménagement d'une famille parisienne en montrant seulement leurs objets emballés et mis en mouvement par les déménageurs. Dans mon documentaire de deuxième année *Toujours debout* j'ai élaboré une enquête sur l'évolution des bancs dans l'espace public (j'étais fortement inspiré par les films de Luc Moullet). Dans ces deux films, j'ai utilisé les objets pour raconter des histoires et donc parler de choses humaines. J'ai également travaillé sur plusieurs films étudiants en stop motion, mettant en scène des marionnettes, ce qui m'a beaucoup plu et m'a amené, en septembre 2023, à faire un stage dans le département image d'un long-métrage de stop motion aux studios «Personne n'est parfait !» intitulé *Les contes du Pommier* (réalisation : Jean-Claude Rozec ; image : Mathilde Gaillard ; actuellement en post-production). J'étais émerveillé de voir autant de personnes travailler à la confection, la mise en scène et l'animation de marionnettes complexes, afin qu'elles prennent vie à l'écran. Cette recherche tente de mettre en lien ces diverses tentatives pour élaborer un « cinéma d'objets ».

Première Partie : Les interactions entre personnages et objets au cœur de *L'Argent* (1983) de Robert Bresson

Nous allons analyser dans cette partie la place déterminante des interactions entre personnages et objets dans *L'Argent* de Robert Bresson. Nous analyserons d'abord le rôle central de l'argent qui obsède les personnages, puis nous verrons comment les objets changent de substance pour créer des effets de mise en scène.

Le cinéma de Robert Bresson est parcouru de personnages en interaction avec des objets. La théorie de Bresson accorde également une place importante à l'interaction entre personnages et objets. Dans les *Notes sur le cinématographe* le mot « objet » apparaît dix-sept fois - à l'intérieur de seize « notes » au total. Dans cinq autres « notes » aux propos similaires, Bresson utilise également le terme « choses » pour renvoyer aux objets.

« Monter un film, c'est lier les personnes les unes aux autres et aux objets par les regards. »⁹

« Montage. Phosphore qui sort tout à coup de tes modèles, flotte autour d'eux et les lie aux objets (bleu de Cézanne, gris de Greco). »¹⁰

« Il faut que les personnes et les objets de ton film *marchent du même pas, en compagnons*. »¹¹

Dans ces notes, les « objets » et les « personnes » (parfois simplement « corps » ou bien « modèles » dans les termes de Bresson, l'équivalent des actrices) forment un duo

⁹ BRESSON, Robert, *Notes sur le cinématographe*, Gallimard, 1975, p. 19.

¹⁰ Ibid, p 88.

¹¹ Ibid, p. 80.

central dans la théorie de Bresson. Le travail de montage donne ainsi aux objets leur « vie cinématographique », marchant « du même pas » que les personnages. Nous pouvons donc en déduire que les qualités que Bresson attribue aux objets résultent principalement du travail de montage.

« « Parlure visible » des corps, des objets, des maisons, des rues, des arbres, des champs. »¹²

Les objets comme les corps s'expriment par une « parlure visible ». Bresson a pour volonté de dégager les objets (ou les choses) de leur apparence usuelle pour leur donner de nouveaux sens ou de nouvelles sensations, grâce à un agencement entre images et sons. Nous pouvons retenir trois points clés théoriques :

1° La théorie de Bresson place donc les objets dans une relation étroite et nécessaire avec les personnages : a priori l'objet est toujours en interdépendance avec les personnages. De ce fait, il sera intéressant d'analyser les effets de mise en scène isolant les objets des personnages.

2° L'objet qui prend « vie » à l'écran n'est plus une chose inerte et froide, mais devient une autre « chose » qu'il nous faudra analyser.

3° Les qualités qu'attribue la théorie de Bresson aux objets résultent en grande partie du travail de montage.

L'Argent sort en 1983, c'est le dernier film de Robert Bresson, même s'il n'a pas vocation à être perçu comme un testament cinématographique car il a longtemps essayé de réaliser un autre film, une adaptation de *La Genèse* portant le même nom. Cependant *L'Argent* est sûrement un des films les plus aboutis de Bresson. Son style cinématographique trouve dans ce film une pleine cohérence avec ses théories sur le « cinématographe », sans pour autant se complaire dans celles-ci. En effet, *L'Argent* traite un su-

¹² BRESSON, Robert, *Notes sur le cinématographe*, Gallimard, 1975, p. 21.

jet de société – déjà avancé par le titre – adapté d’une œuvre tardive de Tolstoï, sa dernière nouvelle intitulée *Le Faux Coupon* et datant de 1904. Bresson actualise la nouvelle de Tolstoï dans le Paris des années 1980, en changeant le personnage d’Ivan Mironov, un vendeur de bois russe, en Yvon Targe, un chauffeur-livreur de fioul domestique. Le récit de *L’Argent* adapte très précisément le début de la nouvelle, puis Bresson prend des libertés en mélangeant entre eux plusieurs personnages ou plusieurs événements de la nouvelle, et en éclipsant de nombreux autres. La principale différence entre les deux œuvres est que la nouvelle de Tolstoï est divisée en deux parties : la première moitié suit la dégradation de la situation, et la deuxième moitié fait apparaître la rédemption du personnage. Dans *L’Argent*, la seconde partie n’est pas présente. En sorte qu’on assiste seulement dans le film de Bresson à la chute du protagoniste, qui sombre dans la solitude et la criminalité.

Comme le signale le titre, l’argent comme objet est l’élément clé de *L’Argent*. Or nous verrons que celui-ci est un moyen pour Bresson de révéler en profondeur ses personnages et la lutte des classes à l’œuvre dans le film. De nombreux autres objets ont des rôles importants dans le film, avec des statuts différents : objets affectifs, objets expressifs prolongeant des émotions, objets autonomes, objets symboliques, et objets qui se substituent au corps.

Chapitre I. Le rôle central de l'argent

1. Le distributeur automatique de billets

Le film s'ouvre sur un générique en plan-séquence d'une minute et trente-huit secondes, sur un distributeur automatique de billets (« DAB ») filmé en très gros plan en extérieur nuit. Dans les deux premières secondes du plan, la porte coulissante du DAB se ferme brusquement, empêchant de voir la transaction qui vient d'être faite ni même la main de la personne. Le DAB apparaît alors comme une simple surface métallique fixe sur laquelle défile des réflexions de lumière qu'on devine être des phares de voitures. La bande son est constituée de passages réguliers de voitures et de vrombissements de moteur, évoquant l'intensité du trafic urbain. Ce plan met en action plusieurs objets qui sont éloignés de toute présence humaine aussi bien à l'image qu'au son. La fermeture subite de la porte du DAB provoque un effet de surprise, et provoque l'attente du spectateur de voir les billets qui sont sortis de la machine et la personne qui les a retirés. Le générique met ainsi l'accent sur la dimensions fascinante de cet univers de machines urbaines. L'ouverture du film est une fermeture : celle du DAB qui se referme sur lui-même, comme un piège. Littéralement, le film commence par une porte qui se ferme : pas d'horizon donc derrière cette porte. Le mystère reste entier.

Par cette raréfaction de la présence humaine, en mettant en scène d'abord des objets plutôt que des personnes, Bresson met le spectateur dans l'attente de découvrir les personnages. La machine apparaît comme la genèse du récit. C'est le premier rouage de la narration, qui s'annonce opaque et sans issue.

Dans la partie pratique *Le Petit et Le Géant*, nous avons aussi voulu introduire le personnage par des objets avant de le faire apparaître à l'image. Le premier plan du film

est un plan large dans une rue, qui effectue un lent travelling avant sur une benne au fond de la rue. Des déchets jaillissent de la benne, provoquant un suspens. Puis le personnage jaillit de la benne, c'est un petit hamster. Le personnage est défini par les objets qu'il manipule, les déchets. Il apparaît lui-même comme un déchet, un être délaissé qui sort des décombres de la ville.

2. L'argent qui met en mouvement les personnages

Le récit de *L'Argent* s'écoule sur plusieurs années, avec une alternance entre les personnages. Il est intéressant de voir que les personnages appartiennent à des classes sociales différentes, et ont tous un rapport différent à l'argent :

- Norbert est un lycéen fils d'une famille bourgeoise, c'est l'archétype du futur « jeune cadre dynamique ». Ses parents lui donnent chaque mois une somme d'argent pour son usage personnel. L'argent est facile pour lui et il peut jouer avec. Lorsque ses parents lui refusent une avance, il écoule frauduleusement des faux billets avec l'aide de son ami Martial, un adolescent qui veut « jouer aux grands ». C'est à cause de Norbert et Martial que les faux billets se propagent au début du film.

- Yvon incarne la classe ouvrière, c'est un travailleur honnête et modeste à l'apparence renfermée. Il vit avec sa femme Élise et sa fille Yvette dans un appartement au mobilier rudimentaire. C'est lui qui subit les conséquences et les accusations des faux billets, ce qui va l'entraîner à participer à un braquage pour lequel il sera condamné à la prison, avant de devenir un tueur en série.

- Le couple de tenanciers du magasin de photo incarne la classe moyenne, qui a la volonté de s'embourgeoiser et de préserver ses intérêts à tout prix. Leur employé Lucien fait sûrement partie de la même classe sociale, mais il se fait licencier faute de voler dans la caisse. Lucien commence alors à enchaîner les vols, ce dont il se vantera même au tribunal avant d'être condamné à la prison. A la fois rebelle au-dessus des lois et individualiste, Lucien est une sorte d'anti-Robin-des-bois.

- La femme aux cheveux gris (ne portant pas de nom) vit à la campagne dans un mode de vie rustique. Elle héberge Yvon vers la fin du film. Elle représente la campagne vieillissante et en marge de la modernité. On la voit tout de même retirer de l'argent à la banque et acheter son pain à la boulangerie.

Le film traite donc de la violence sociale et de l'injustice qui frappe Yvon et sa famille, déclenchées par l'apparition anecdotique des faux billets. Bien que les faux billets soient une faille dans le système monétaire, le système de classes sociales n'est pas ébranlé car c'est finalement Yvon qui va en subir les conséquences.



Figure 2: Organigramme des personnages de *L'Argent*, en rouge le trajet des faux-billets

L'argent agit comme un catalyseur de l'action et un véhicule entre les personnages. En effet, l'argent justifie l'enchaînement des séquences. Par exemple, la séquence 5 montre le tenancier du magasin de photo qui réprimande sa femme, et jure de se débar-

rasser des faux billets. La séquence se clôt sur la réplique du tenancier « Je les refilerai » (les faux billets). Sans transition superflue, une coupe amène directement la séquence 6 avec les mains d'Yvon au travail. Cette coupe au montage annonce de toute évidence la victime qui se verra « refiler » les faux billets. Dans un podcast de Radio France, Vincent Amiel explique que « l'argent est le prétexte de l'histoire, mais aussi une figure de flux qui entraîne les personnages. Ce flux, ou cette mécanique, obsède le cinéma de Bresson. »¹³. En choisissant comme titre du film l'objet (l'argent) et non le système qui le régit (le système monétaire, et par conséquent le capitalisme), Bresson s'intéresse aux choses les plus concrètes et les plus élémentaires possibles. Bresson ne montre pas les rouages du capitalisme à grande échelle, mais les petites affaires de quelques personnages obnubilés par leurs intérêts personnels. Bresson montre comment le système capitaliste et les mœurs de la société influent à l'échelle la plus infime, ce qui se cristallise dans l'acte le plus banal d'une transaction de billets passant de mains en mains, filmée en gros plan, et qui circulent entre les personnages. Étonnamment, les billets dans *L'Argent* ne sont pas des billets neufs sortis de l'imprimerie. Ce sont bien souvent des billets abîmés, froissés, qui semblent avoir déjà subi de nombreux échanges. Bresson nous montre donc l'objet sériel par excellence (les billets de banque) d'une manière tout à fait singulière, et joue du contraste entre l'idée de l'argent comme un système et le billet comme un objet singulier exprimant une matérialité. La matérialité du billet est d'ailleurs questionnée, lorsque la tenancière du magasin de photo essaye de discerner si le billet que lui a donné Norbert est un vrai. Elle n'arrive pas à discerner le vrai du faux et se fait avoir.

Dans la partie pratique *Le Petit et Le Géant*, le personnage est aussi mis en mouvement par les objets. D'abord il récupère des canettes trouvées dans la benne, dans la première séquence du film. Puis tout au long du film il va trouver plusieurs objets qui le feront progresser dans son exploration : il récupère une petite plante qu'il met dans la

¹³ *ARGENT (3/5) : Le cinéma, l'argent. Bresson.* (invité : Vincent AMIEL), podcast Radio France, mercredi 26 juin 2013.

conserve, puis il découvre à côté un garage abandonné. Dans le garage, il trouve plusieurs objets sur une étagère, puis un mystérieux carton. Dans le mystérieux carton se trouve une paire de jumelles, grâce auxquelles il remarque une échelle. L'échelle lui permet ensuite de monter sur le toit du garage, où il découvre le paysage et élargit son horizon. Chaque objet le conduit vers un autre objet, et fait progresser le récit. De la même manière, dans *Un condamné à mort s'est échappé* (1956) de Robert Bresson, le personnage est mis en mouvement par les objets. Son plan d'évasion de la prison est incertain. C'est seulement en interagissant avec les objets qu'il progresse et peaufine son plan : en taillant une cuillère il arrive à démonter les planches de sa porte ; il arrive ensuite à accéder au couloir puis au toit ; il découvre qu'il lui faudra fabriquer des cordes ; il fabrique les cordes ; un colis envoyé par sa mère lui permet de fabriquer les cordes qu'il lui manque... L'interaction avec l'objet sans finalité claire fait progresser le récit et donne forme à l'objectif du personnage.

3. Structure globale

Fidèle à la nouvelle de Tolstoï *Le Faux Coupon*, la première moitié de *L'Argent* va mettre en scène la circulation d'une poignée de faux billets entre plusieurs personnages et les conséquences qui s'en suivent. De manière globale, on compte 69 séquences dans le film, qui ont une durée comprise entre environ trente secondes et deux minutes, pour une durée moyenne autour d'une minute. Chaque séquence compte plusieurs plans et plusieurs actions et conséquences, créant ainsi un rythme soutenu et régulier, qui peut sembler haletant au premier visionnage. Les séquences s'enchaînent par un chevauchement de la bande son du plan suivant sur le précédent, un effet que Bresson avait déjà utilisé dans ses films précédents. Cette tendance structurelle du film participe à un sentiment de rapidité et de surprise dans la progression de l'action, rendant la chute du protagoniste irrémédiable. Ici encore Bresson s'applique à donner forme à la « mécanique » qui entraîne le personnage, sous l'impulsion de l'argent.

4. Les mains d'Yvon

La circulation des faux billets passe par les mains des personnages, qui jouent un rôle important dans le film. Analysons les séquences 6 et 7 (Intérieur et Extérieur Jour), qui mettent en scène respectivement l'introduction du personnage d'Yvon qui livre du fioul au magasin de photo, puis le tenancier du magasin qui remet les faux billets en office de paie à Yvon.

La séquence 6 est constituée de deux plans : un premier plan rapproché sur les mains d'Yvon maniant un pistolet de distribution de fioul pour remplir un réservoir (Yvon porte un habit de travail bleu et des gants rouges), puis un second plan rapproché où il retire ses gants (on distingue alors son alliance) et rédige une facture en s'appuyant sur son camion. Les gestes d'Yvon sont précis et il ne fait qu'un avec son équipement et les machines qu'il manipule. Comme le montre Kent Jones dans son ouvrage critique *L'Argent*¹⁴, cette présentation du personnage est doublement pertinente. Premièrement en se concentrant sur les gestes, les objets et machines que manipule Yvon, il est d'abord introduit par sa classe sociale de travailleur (et nous pouvons ajouter par sa situation maritale avec l'occurrence de l'alliance). Il est vu comme le simple « maillon d'une vaste machinerie »¹⁵, et par extension comme un maillon du système capitaliste, réduit à des mains qui travaillent. Deuxièmement, Kent Jones remarque que ce passage constitue la première et dernière fois du film où l'on voit les mains d'Yvon au travail. Les mains honnêtes d'Yvon qui remplissent la cuve de fioul et rédigent la facture, vont en effet récupérer les faux billets dans la séquence suivante et commettre plus tard le crime.

¹⁴ JONES, Kent, *L'Argent*, First Edition, British Film Institute, 1999, traduction personnelle. Texte original : « a cog in the machinery of this story ».

¹⁵ Ibid, p. 35.



Figure 3: Les mains d'Yvon au travail (séquence 6, plan 1), photogramme de *L'Argent*



Figure 4: L'échange de faux billets (séquence 7, plan 3), photogramme de *L'Argent*

5. Agrandissement de l'argent

Dans la séquence 7, le visage d'Yvon apparaît pour la première fois. Il entre dans le magasin de photo, remet la facture à l'employé, que celui-ci remet au gérant. Le gérant examine la facture, puis récupère les faux billets dans la caisse et les tend à Yvon. Yvon récupère l'argent, puis sort du magasin avant de rentrer dans son camion et partir. Les personnages sont cadrés en valeur de plan rapproché taille, et la transaction de l'argent passant de mains en mains est filmée en gros plan. Ce choix de valeurs de plan est une constante dans le film. Les personnages ne sont jamais cadrés plus serré qu'en plan rapproché taille ou mi-poitrine, et les gros plans sont réservés aux mains et autres parties du corps : le visage lui n'est jamais cadré en gros plan. Les transactions de billets et les mains qui les échangent sont quant à elles quasi systématiquement filmées en gros plan. Par répétition, il y a un effet de satisfaction à chaque fois qu'une poignée de billets est montrée en gros plan (de la même manière il y a un effet jubilatoire avec les gros plans des mains des voleurs à l'acte dans *Pickpocket*). De plus, le spectateur étant informé de la volonté du tenancier du magasin de photo d'écouler les faux billets, le gros plan des billets permet d'identifier les faux billets en question. Le spectateur

détient une information que ne possède pas Yvon, et peut alors se projeter émotionnellement dans le drame en cours avec un coup d'avance. Étant donné que Bresson a filmé intégralement avec une seule focale (le 50mm¹⁶), la question de l'agrandissement renvoie à la question de la distance. Alors que Bresson autorise la caméra (et par extension le spectateur) à s'approcher de l'argent, il conserve une distance avec le visage des personnages. Il y a donc une limite infranchissable, une mise à distance, une impossibilité d'accéder au visage agrandi et remplissant le cadre, et donc une impossibilité d'accéder pleinement à l'intériorité des personnages. Cette dé-psychologisation des personnages est centrale chez Bresson. Les personnages sont mis à distance, et n'affichent que rarement des expressions ou des sentiments clairs. On pourrait aussi interpréter que Bresson a refusé d'agrandir le visage comme il agrandit l'argent. En d'autres termes, alors que l'argent est « objectifié » le visage lui ne l'est pas. Alors que l'argent a un pouvoir fascinant voire aliénant dans le film (rappelons qu'il entraîne le personnage vers sa chute), le visage en est préservé. Au lieu de mettre le visage au centre de la mise en scène (hégémonie du visage), Bresson préfère une vision corporelle plus étendue (jambes, hanches, mains, épaule...) plus propice à l'interaction avec les objets. Dans la séquence 6 ce sont les mains puis les jambes d'Yvon qui sont en action, puis dans la séquence 7 quand Yvon entre dans la magasin c'est d'abord sa main puis ses hanches qui entrent dans le cadre (mettant l'accent sur son uniforme d'un part, et sur l'action d'ouverture de la port d'une autre part) avant de nous révéler son profil en plan taille.

¹⁶ Il n'y a pas de vérification exacte mais cela semble être le cas dans ce film au même titre que dans la plupart de ses films. Pour *Une Femme Douce* Bresson a utilisé une focale plus longue que le 50mm pour cadrer la chute du foulard de Dominique Sanda, mais cela révèle de l'exception comme l'indique l'article de Colin Burnett : *Inside Bresson's L'Argent - An interview with crew-member Jonathan Hourigan*, *Offscreen*, Volume 8, Issue 8, Août 2004, lien : <http://www.robert-bresson.com/Words/HouriganInterview.html>

6. L'argent qui révèle les personnages

Nous analyserons maintenant comment l'argent révèle les paradoxes des personnages. Plus tard dans le film, la mère de Norbert achète le silence de la tenancière du magasin de photo (séquence 23, Extérieur et Intérieur Jour), qui a accusé son fils Norbert d'écouler les faux billets. La séquence se déroule ainsi :

1. (Extérieur) PLAN TAILLE SUIVI PANORAMIQUE (Plan 1)

La mère de Norbert arrive devant le magasin de photo et entre.

Bruits de circulation et de pas.

La réplique de la mère correspondant au plan suivant empiète sur la fin du plan :

LA MÈRE : « C'est bien entendu n'est-ce pas ?... »

2. (Intérieur) CHAMP : PLAN MI-CUISSE (Plan 2a)

LA MÈRE : « ...Tout est clair au sujet de mon fils. »

La tenancière range du matériel et répond à la mère.

LA TENANCIÈRE : « Je vous le promet, je ferai le silence sur son nom. »

3. CONTRE-CHAMP : PLAN MI-CUISSE (Plan 3a)

LA MÈRE : « Et maintenant, laissez-moi vous dédommager des tracas qu'à pu vous causer cette histoire absurde. »

La mère s'approche, ouvre son sac à main d'où elle sort une enveloppe, elle la tend vers la tenancière au niveau du comptoir.

4. CHAMP : PLAN MI-CUISSE (Plan 2b)

La tenancière regarde fixement l'enveloppe.

5. GROS PLAN, LÉGÈRE PLONGÉE (Plan 4)

La main de la mère tient l'enveloppe au niveau du comptoir, la main de la tenancière rentre lentement dans le cadre.

LA TENANCIÈRE : « Non non »

LA MÈRE : « Si si »

La main de la tenancière prend l'enveloppe et sort du cadre.

6. CHAMP : PLAN MI-CUISSE (Plan 2c)

La tenancière regarde l'enveloppe dans ses mains.

7. GROS PLAN, DANS L'AXE DU CONTRE CHAMP (Plan 5)

Les mains de la mère referment son sac à main. C'est un sac à main chic noir, type peau de crocodile. Elle porte du vernis à ongles rouge impeccable, plusieurs bracelets argentés au poignet et une grosse bague ornementée.

8. CONTRE-CHAMP : PLAN MI-CUISSE, SUIVI PANORAMIQUE (Plan 3b)

La mère s'en va, se retourne et attend la tenancière. La tenancière lui ouvre la porte et elle part. Quand la porte est presque fermée, coupe sur le plan suivant.

9. (Passage à l'extérieur) PLAN MI-CUISSE (Plan 6)

Vue à travers la porte vitrée, la tenancière commence à ouvrir l'enveloppe pour regarder son contenu. Bruits de la ville.¹⁷

Cette séquence s'ouvre et se ferme de manière symétrique par l'entrée et la sortie du magasin par la mère. Le premier plan est à l'extérieur du magasin, puis on passe à l'intérieur, avant un retour à l'extérieur. Alors que le premier plan en extérieur montre l'arrivée déterminée de la mère, le dernier plan en extérieur montre la tenancière depuis l'intérieur, séparée de la caméra par la porte vitrée et tenue au silence par l'enve-

¹⁷ Découpage personnel.

loppe d'argent dans ses mains. La mère s'impose dès sa première réplique, en hors-champ, qui empiète par le montage sur le plan précédant le passage en intérieur. L'enveloppe de billets tendue par la mère est cadrée en gros plan (comme les autres transactions d'argent dans le film) et la tenancière exprime son refus par un « Non non » hors-champ, mais sa main est déjà tendue et ouverte dans le bord du cadre. Sa main a agi plus vite que sa conscience, et voilà qu'elle récupère l'enveloppe, encouragée par la mère répliquant par un « Si si » (plan 4). L'opposition entre le refus exprimé et la main tendue, montre les paradoxes du personnage face à l'argent. « Les 9/10e de nos mouvements obéissent à l'habitude et à l'automatisme. Il est anti-nature de les subordonner à la volonté et à la pensée. »¹⁸. Selon Bresson, les gestes résultent en grande partie de l'automatisme et échappent à la pensée. La pensée intervient avant ou après le geste. Il en est de même pour la parole qui intervient avant ou après la réflexion de l'individu. Ainsi, le plan 2b montre la tenancière, en valeur de plan mi-cuisse, qui regarde fixement l'enveloppe tendue par la mère, son attitude statique traduit sa réflexion intérieure : elle hésite. Le gros plan qui isole l'enveloppe tendue et les mains (plan 4) correspond au moment de l'automatisme qui échappe à la pensée : la tenancière tend sa main pour récupérer l'enveloppe mais signale son refus de manière paradoxale. C'est l'enveloppe d'argent agrandie en gros plan qui provoque l'automatisme. Le plan 2c qui suit le plan 4 est similaire au plan 2b mais cette fois il montre « l'après », on y voit la tenancière contempler fixement l'enveloppe qu'elle a accepté, on peut se demander ce qu'elle pense et si elle regrette ce choix. Il y a donc une opposition entre le moment de la réflexion statique qui intervient avant et après le moment du geste – et de la parole – automatique, impulsée par l'isolement en gros plan de l'enveloppe de billets. Face à l'enveloppe, le geste de la main (dans le cadre) et la parole (hors-champ) entrent en collision et révèlent la soumission confuse du personnage à l'argent. L'argent comme objet visible filmé en gros plan provoque une zone trouble et paradoxale.

¹⁸ BRESSON, Robert, *Notes sur le cinématographe*, Gallimard, 1975, p. 29.

Notons que l'enveloppe cache de manière « pudique » les billets et la somme exacte, afin que celle-ci soit plus facile à accepter. Un gros plan met l'accent sur les mains de la mère qui referme son sac à main, ce qui nous interpelle sur deux points. D'abord l'action de fermer le sac à main prend un sens nouveau : la sortie de l'enveloppe du sac est définitive, le sac fermé signifie que l'affaire est close. Ensuite, les signes extérieurs de richesse de la mère sont mis en avant : bijoux, sac de luxe, et vernis à ongles impeccable rappellent l'ascendant de sa classe sociale, et contrastent avec les mains de la tenancière du magasin ou encore celles d'Yvon au travail. Enfin, c'est la tenancière du magasin qui ouvre la porte à la mère, la traitant ainsi comme une cliente parmi d'autres : l'achat du silence équivaut à l'achat d'un appareil photo. Notons qu'Yvon ouvre et ferme la porte du magasin de lui-même dans la séquence 7, il ne bénéficie pas du même privilège. Nous pouvons donc voir dans cette séquence à quel point les personnages agissent en fonction de l'argent (sous une forme nouvelle à travers l'enveloppe) et des codes sociaux, matérialisés par des objets tels que le sac de la mère ou la porte du magasin. Les interactions avec les objets permettent d'identifier la lutte des classes à l'œuvre dans *L'Argent*.

Chapitre II. La transsubstantiation des objets en choses

1. Le phénomène de transsubstantiation

Dans son essai *La vie des choses*¹⁹ Remo Bodei utilise le terme de « transsubstantiation » (conversion d'une substance en une autre) pour définir le phénomène qui transforme les objets en « choses ». Les « choses » sont des objets distordus par un investissement affectif, ce sont en quelque sorte des extensions humaines auxquelles sont attribuées un sens qui dépasse la fonction première de l'objet. On peut penser par exemple à la peinture *Les Souliers* (1886) de Vincent Van Gogh, représentant une paire de souliers abîmés et sales, dans des tons ternes et sombres. Van Gogh cherche à montrer des chaussures qui ont vécu : elles témoignent de leur propriétaire et d'une utilisation intensive. Les souliers sont passés du statut d'objet au statut de « chose », et deviennent ainsi porteurs d'un récit, d'une émotion : ils peuvent exprimer la fatigue, la mélancolie ou encore la mort.

¹⁹ BODEI, Remo, *La vie des choses*, Éditions Circé, 1998.



Figure 5: *Les Souliers* (1886), Vincent Van Gogh, huile sur toile

Comment cette notion philosophique nous aide-t-elle à comprendre la mise en scène des objets dans *L'Argent* ?

2. L'écumoire

Nous considérerons la manière dont l'interaction avec l'objet se transforme en moyen d'expression du personnage. Après avoir été arrêté pour avoir participé à un braquage, Yvon est arrêté par la police et condamné à la prison. La séquence 39 met en scène le déjeuner dans la cantine de la prison (Intérieur Jour). Analysons la séquence :

1. PLAN MOYEN (Plan 1)

Les détenus entrent un à un dans la cantine, et s'assoient à table où le couvert a été posé. Yvon est mutique, entouré des autres détenus qui discutent dans un léger brouhaha. Deux surveillants sont postés à l'entrée de la cantine.

2. PLAN RAPPROCHÉ POITRINE, TRAVELLING ARRIÈRE SUIVI VERS PLAN RAPPROCHÉ TAILLE (Plan 2)

Un cantinier dépose le plat à table, un détenu âgé se sert (homme 1). Simultanément le cantinier fait un troc discret avec un autre détenu (homme 2).

LE CANTINIER : « De la viande contre des cigarettes ».

Le cantinier sort du cadre avec sa desserte, émettant un léger couinement, et la caméra l'accompagne en travelling arrière. On découvre alors Yvon.

YVON (s'adressant aux autres détenus) : « Qu'est-ce qu'ils ont tous à m'examiner? »

Un autre détenu défend Yvon (homme 3).

HOMME 3 : « Foutez lui la paix ! »

HOMME 4 (assis en face d'Yvon) : « Ça fait deux ou trois lettres à sa femme qui lui sont retournées. »

YVON : « C'est pas vrai ».

HOMME 4 : « On s'inquiète. »

HOMME 5 : « Encore une qui ne peut pas vivre sans compagnon. »

HOMME 1 : « Sans faire cricon-criquette. »

HOMME 6 : « Elles sont toutes pareilles »

HOMME 2 : « Et tu ne sais pas qui te l'a soufflé ? »

Yvon commence à se lever.

3. GROS PLAN, PLONGÉE (Plan 3)

Raccord mouvement. Yvon est levé. Il attrape une écumoire sur la desserte du cantinier qui passe par là au même moment. L'écumoire émet un bruit métallique, suivi par le sifflet des surveillants.

4. PLAN MOYEN (Plan 4)

Derrière les détenus assis, deux surveillants remarquent le geste d'Yvon. L'un des deux continue de siffler, et l'autre accourt vers Yvon en sortant par la gauche du cadre. Le brouhaha s'arrête, les détenus observent la scène.

5. PLAN MI-CUISSE (Plan 5)

Yvon, de dos, brandit l'écumoire en l'air sous le regard des détenus. Le surveillant qui a accouru est déjà entré dans le cadre (par la gauche) et attrape Yvon par le bras et le col pour l'intercepter. Deux autres surveillants en arrière-plan (ceux vus dans le plan 1) assistent à la scène et s'apprêtent à bondir eux aussi sur Yvon. Yvon jette l'écumoire au sol vers les tables.

6. GROS PLAN, PANORAMIQUE SUIVI (Plan 6)

Le jet de l'écumoire vers la droite du cadre est suivi par la caméra, avec amorce en avant-plan des tables et des jambes des détenus. L'écumoire finit sa course en se fracassant contre le mur avec un grand bruit métallique.²⁰

La séquence commence par un plan de situation de la cantine (plan 1), où les détenus défilent un à un. On distingue Yvon dans la masse. Il a l'air très renfermé, il ne mange pas. En cachette, le cantinier et un détenu effectuent un troc (plan 2), où les mains sont alors cadrées en plan très rapproché voire gros plan (comme les échanges d'argent). Dans le même plan, Yvon apparaît grâce à un travelling de suivi arrière qui accompagne le cantinier dans sa sortie du cadre. Yvon accuse les autres détenus de l'examiner, cependant les regards sur Yvon se font très discrets (on les remarque très rapidement). Bresson tisse un lien par le travelling entre le troc et les regards inquisiteurs sur Yvon, signifiant qu'Yvon est déjà traité à part de la dynamique du groupe. Yvon est traité comme un bouc émissaire par les détenus qui l'accusent d'avoir perdu sa femme. Chaque détenu surenchérit par des remarques de plus en plus provocantes et des formules toutes faites. Le cantinier et sa desserte qui avaient quitté le plan 2 reviennent dans le plan 3, permettant à Yvon de se saisir de son écumoire. L'écumoire, qui apparaît pour la première fois en gros plan (plan 3), est ici présentée comme une arme potentielle. Le surveillant qui accourt (plan 4), sort par la gauche du cadre et arrive dans le

²⁰ Découpage personnel.

dos d'Yvon par le côté gauche du cadre (plan 5), brisant la règle du raccord mouvement. L'arrivée subite du surveillant dans le plan 5 et le raccord mouvement brisé provoquent un effet de surprise. L'action d'Yvon est également déroutante car il reste relativement figé, et lève l'écumoire en l'air une fraction de seconde quand le surveillant l'attrape avant de la jeter par terre pour s'en débarrasser. L'écumoire qui est brandit comme une arme est alors jetée au sol, et son trajet fait l'objet du dernier plan (Plan 6), prenant toute la place du cadre et provoquant un grand bruit métallique aigu.

Il y a une opposition entre les surveillants qui sont debout et les détenus qui sont assis à table. Le cantinier qui est à un statut intermédiaire hiérarchiquement entre les surveillants et les détenus, est lui aussi debout, et son passage justifie le passage au gros plan de l'écumoire (plan 3). Le cantinier offre le privilège à un détenu de bénéficier d'un troc. Yvon ne bénéficie pas du troc. C'est par l'intermédiaire du passage du cantinier qu'Yvon se saisit de l'écumoire. L'écumoire est un objet fonctionnel assigné au cantinier dont Yvon n'est pas censé se servir. Par son geste, Yvon transforme pendant un instant l'écumoire en arme potentielle. En se levant et de surplus en brandissant l'écumoire en l'air (ascension verticale), il brave les surveillants et tente de s'élever au-dessus des détenus qui l'oppressent. Les détenus restent assis et le regardent passivement. Yvon, qui a voulu s'émanciper de son rôle de détenu, et qui par la même occasion a transformé le rôle de l'écumoire en arme, est alors intercepté par le surveillant. Le tintement métallique de l'écumoire est tout de suite suivi par le bruit de sifflet des surveillants. Yvon est alors piégé par son propre acte, rattrapé par la hiérarchie. L'écumoire qui n'a pu que mollement s'élever en l'air (dans le sens vertical), est alors projeté au sol pour effectuer un trajet horizontal, qui passe entre les tables et les pieds des détenus avant de s'arrêter contre un mur. Comme l'explique Jung-Ah Seo dans sa thèse « Contrairement à sa première apparition dans la main d'Yvon, en tant qu'arme, l'écumoire en gros plan, isolée du corps, devient un objet culinaire. Dans le cinéma classique, pour la compréhension linéaire du récit, son usage culinaire serait montré avant sa transformation en outil.

Bresson évite la causalité classique de l'objet. »²¹. Ce sont finalement les détenus qui ont le dernier mot (les dernières répliques), et les surveillants qui arrêtent Yvon. Yvon n'a pas pu se défendre, il reste mutique, et son geste avec l'écumoire est une révolte vaine. Le fracas de l'écumoire au sol résonne comme un cri sous-jacent, comme un élan de révolte, qui s'interrompt face à un mur et au sol (n'a pas pu s'élever). L'expression de la demie-révolte d'Yvon est donc déplacée dans le jet de l'écumoire. Nous pouvons donc voir que l'écumoire change de substance durant cette séquence. L'écumoire est d'abord présentée comme une arme, puis une fois projetée elle devient un moyen d'expression qui déplace la colère d'Yvon, avant de devenir l'objet culinaire auquel elle est normalement assignée. Par contraste, les objets qui sont troqués par le cantinier et le détenu restent assignés à leur fonction mercantile, ne changent pas de substance et ne représentent rien d'autre qu'une valeur d'échange comme l'indique le dialogue (« De la viande contre des cigarettes »). Au lieu de montrer une révolte verbale d'Yvon, Bresson fait passer celle-ci par le changement de substance de l'écumoire. L'objet est donc un moyen privilégié pour Bresson pour exprimer l'intériorité et la portée symbolique des actes des personnages.

²¹ SEO, Jung-Ah, *La présence de l'objet dans le cinéma de Robert Bresson*, thèse dirigée par Jacques AUMONT et Charles TESSON, Études cinématographiques et audiovisuelles, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, École doctorale 267 – Art du spectacle, Sciences de l'information et de la communication (ASSIC), janvier 2009, p. 101.



Figure 6: Yvon brandissant verticalement l'écumoire (plan 5), photogramme de *L'Argent*



Figure 7: L'écumoire jetée au sol horizontalement (plan 6), photogramme de *L'Argent*

3. Les objets liquides : le ruissellement de la violence

3.1. Le bol de café

Nous allons analyser comment l'interaction avec les objets suggère la violence hors-champ. Une fois sorti de prison, Yvon commet le meurtre d'un couple d'aubergistes avant de voler leur caisse. Ensuite, Yvon trouve refuge chez une vieille femme qui habite à la frontière entre la ville et la campagne. Yvon avoue à la vieille femme son crime, mais celle-ci n'est pas apeurée et lui promet de ne rien dire. La nuit venue, des fourgonnettes de police passent sur une route de campagne. Au petit matin, la vieille femme apporte un bol de café à Yvon qui a passé la nuit en dehors de la maison sous un abris, constituant la séquence 60 (Intérieur et Extérieur Jour) que nous allons analyser ci-dessous.

1. (Intérieur) PLAN RAPPROCHÉ MAINS PUIS TILT UP VERS PLAN ITALIEN (Plan 1)

La femme rentre dans le cadre par la droite, face à la table à manger en avant-plan. Elle saisit la cafetière dans un bain-marie sur la table et remplit un bol de café. Elle part de dos dans la profondeur du champ avec le bol de café, en prenant soin de ne pas le renverser, et sort par la porte. La porte grince, on entend ses pas s'éloigner à l'extérieur.

2. (Extérieur) PLAN RAPPROCHÉ JAMBES, TRAVELLING SUIVI AVANT VERS PLAN ITALIEN (CHAMP) (Plan 2)

Les jambes de la femme rentrent dans le champ par la gauche du cadre, elle porte des souliers noirs, elle marche dans l'herbe. La caméra suit la femme de dos puis en s'éloignant on découvre le père qui arrive en face d'elle et face caméra. Bruit de la rivière. Le père lève son regard sur la femme, ils s'arrêtent.

LA FEMME : « Papa laisse-moi. »

LE PÈRE : « Je vais lui dire de partir. »

LA FEMME : « Non, non, laisse. »

3. CONTRE-CHAMP : PLAN RAPPROCHÉ TAILLE (Plan 3)

La femme est de face, le père de dos en amorce.

LA FEMME : « Laisse-moi faire, va-t-en je t'en prie. »

LE PÈRE : « Tu ne le connais pas. »

4. CHAMP : PLAN MI-CUISSE (Plan 4)

Le père de face, la femme de dos.

LE PÈRE : « Ah la folle ! »

5. GROS PLAN (Plan 5)

Le visage de la femme de profil, son visage se crispe alors que la main du père rentre violemment dans le champ.

LE PÈRE : « Tu mériterai... »

6. GROS PLAN (Plan 6)

On entend la claque violente portée par le père sur le visage de la femme au moment de la coupe du plan. Le bol de café, de profil, se renverse en partie sur les mains de la femme, en même temps que l'impact de la claque. Le café qui se renverse émet un bruitage liquide. Tout de suite après, la femme reprend son chemin et sort du champ par la droite, suivie de près par le père dont ne voit que les hanches qui rentre par la gauche du cadre.

7. CHAMP : PLAN ITALIEN (Plan 7)

La femme arrive devant le lavoir et sort par la droite du cadre. Le père la suit dans le bord gauche du cadre, avant de finir seul dans le cadre devant le lavoir.

8. (Intérieur) PLAN MOYEN (Plan 8a)

Le son de la rivière est atténué, suggérant que l'espace est clos. En avant-plan la femme rentre dans l'abri du lavoir par une petite porte qui grince, on découvre alors en arrière-plan Yvon qui dort sur un matelas et recouvert d'une couverture, sur-cadré par l'encadrement de la porte. La femme dépose le bol de café au pied du matelas et ressort de l'abri.

9. PLAN ITALIEN (Plan 9)

Le père qui attend la femme au seuil du lavoir sort par la gauche du cadre, suivie par la femme qui traverse le cadre de droite à gauche. On entend à nouveau la rivière plus clairement.

10. PLAN MOYEN, TILT ET PANORAMIQUE SUIVI (Plan 8b)

Le son de la rivière est atténué. Yvon se réveille, regarde autour de lui, voit le bol de café, s'assoit et boit le café. Puis Yvon lève en se saisissant de la couverture et regarde derrière le muret de l'abri hors-champ à gauche.

11. GROS PLAN, PLONGÉE (Plan 10)

Raccord regard : une hache est posée dans le foin, sa lame légèrement mise en valeur par la lumière. Autour, d'autres objets domestiques tel qu'un produit « Néocide » pour tuer les parasites.

12. PLAN MOYEN, TILT ET PANORAMIQUE SUIVI (Plan 8c)

Yvon plie sa couverture et la jette sur son matelas, la caméra suit la chute de la couverture en panoramique. Une mélodie de piano identique à celle de la séquence suivante commence à se faire entendre.²²

Cette séquence suit « l'itinéraire du bol de café »²³ (pour reprendre les termes de Jung-Ah Seo, qui fait une analyse brillante de la présence de l'objet dans le cinéma de Bresson et que nous tentons ici de compléter) amené avec soin par la femme, en partant de l'intérieur de la maison jusque dans l'abri où dort Yvon. Ce trajet est interrompu momentanément par la présence du père, ce qui est accentué par une accélération du rythme des plans et une structure en entonnoir (les valeurs de plans sont de plus serrées) pour atteindre un climax au moment de la gifle hors-champ, qui intervient dans la coupe entre le gros plan du visage de la femme (plan 5) et le gros plan du bol de café (plan 6). En effet, la main du père entre dans le champ dans le plan 5, le son violent de

²² Découpage personnel.

²³ SEO, Jung-Ah, *La présence de l'objet dans le cinéma de Robert Bresson*, thèse dirigée par Jacques AUMONT et Charles TESSON, Études cinématographiques et audiovisuelles, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, École doctorale 267 – Art du spectacle, Sciences de l'information et de la communication (ASSIC), janvier 2009, p. 104

la claque arrive au moment de la coupe, et le plan 6 montre la conséquence physique sur le bol de café qui se renverse sous le choc. La violence est annoncée mais n'est pas montrée, et son expression se déplace dans la perturbation du bol de café (d'une manière analogique au rôle de l'écumoire dans la séquence 39). Le bol de café exprime à la fois la violence encaissée hors-champ et se substitue également à la réaction de la femme qui n'est pas montrée. C'est pourquoi la perturbation du bol de café exprime négativement la violence.

Le bol de café est un objet du quotidien à travers lequel Bresson développe un récit : d'abord introduit pour montrer la générosité de la femme il est ensuite stoppé par le père qui l'altère partiellement (du café coule sur les mains de la femme mais le bol reste à peu près rempli). Le dialogue de la femme et du père est filmé en champ contre-champ en trois quarts face avec présence des deux personnages dans chaque axe, alors que les plans 5 et 6 sont de profil et perpendiculaires à l'axe des 180° (axe du regard) donnant un angle nouveau à la scène. Le visage parfaitement de profil et centré de la femme (plan 5) nous focalise sur son intériorité et exclu le père du cadre. Nous pouvons rappeler que l'absence de gros plan de visage est une constante de *L'Argent* (comme nous l'avons vu Chapitre 1 de cette partie), et que ce plan constitue en réalité le seul et unique gros plan de visage du film. Plutôt que de montrer la réaction de la femme après la gifle, Bresson montre l'anticipation de celle-ci, et plutôt que de conserver l'axe du regard du champ contre-champ Bresson propose un axe perpendiculaire de non-regard et de non-visible : l'anticipation ne correspond pas à une violence inattendue et anecdotique mais à une violence récurrente qu'une seule image ne saurait montrer, et qui s'exprime alors dans un objet du quotidien monté après le visage : le bol de café. L'occurrence exceptionnelle du visage de la femme en gros plan anticipant la gifle, la transforme en martyr dont l'intériorité ne saurait être saisit entièrement (la moitié de son visage étant hors-champ), et dont la souffrance quotidienne est cristallisée dans un objet du quotidien altéré.



Figure 8: Le bol de café renversé (plan 6),
photogramme de *L'Argent*

Dans le même plan (plan 6), la femme quitte le champ par la droite du cadre, et le père qui passe derrière elle resurgit ensuite dans le champ par la gauche du cadre, provoquant un effet de surprise : alors que la femme semblait s'éloigner et que le père semblait partir, celui-ci rebrousse chemin pour la suivre de près. Le surgissement du père est d'autant plus étrange qu'il fait intervenir ses hanches dans le cadre, le réduisant à un bout ou une amorce de corps, parasitant l'itinéraire de la femme et du bol de café. Le père suit la femme jusqu'à l'entrée du lavoir, et s'arrête net à son seuil où il l'attend. La femme pénètre seule dans l'abri du lavoir (plan 8a), suggéré comme un espace clos par le son atténué de la rivière, entendu dans les plans précédents. Cet espace clos crée une intimité entre la femme et Yvon. Quand Yvon se réveille, la femme est déjà partie, il ne la voit pas et constate seulement l'apparition du bol de café. Le café constitue alors un lien indirect entre la femme et Yvon, et en le consommant Yvon brave l'interdit du père. Le bol de café accomplit alors la fonction à laquelle il était assigné malgré les embûches. L'espace clos duquel est exclu le père et le lien indirect créé par le bol de café (la femme ne le donne pas directement à Yvon mais le pose au sol) créent une relation intime et subtile entre Yvon et la femme. Le bol de café qui est un objet du quotidien est mis dans une situation exceptionnelle, car l'arrivée d'Yvon chez la femme constitue une rupture avec son quotidien, comme en témoigne le couchage improvisé dans cet abri. C'est cette interaction entre l'objet quotidien et la situation exceptionnelle qui

crée le récit et modifie le sens commun du bol de café. La mise en situation exceptionnelle (dans le sens de l'exception du commun ou du « pris pour habitude ») d'objets constitue le mode opératoire de Bresson pour faire progresser le récit.

La hache, qui apparaît en gros plan (plan 10) est reliée par un double raccord regard à Yvon. Yvon regarde la hache avant et après le gros plan sur la hache : il la contemple. Le double raccord regard exprime une contemplation, ce qui laisse penser que ce regard est un désir. Bresson introduit ici la hache, détachée du personnage par le cadre mais liée par le regard. Bresson crée donc un désir ou une tension, qui tend à réunir le personnage et la hache.

Un dernier point à soulever est la présence du bruit du ruissellement de la rivière qui accompagne la séquence. Le bol contient un élément liquide (le café), accentué par un bruitage au moment où celui-ci se renverse. La présence d'éléments liquides perturbés par le surgissement de la violence ouvre des pistes théoriques, comme nous allons le voir avec la séquence suivante qui s'articule autour d'un verre de vin.

3.2. Le verre de vin

La séquence 61 (Intérieur Jour) commence avec le son du piano qui empiète sur la séquence précédente. Pendant que le père joue du piano, la femme s'attelle à diverses tâches domestiques, jusqu'à ce que le père fasse tomber son verre de vin. La femme récupère les débris de verre puis se confie à Yvon sur son père.

Cette séquence commence par la présence du verre de vin et de la musique au piano jouée hors-champ. Le verre de vin et la musique sont les deux éléments clés de la mise en tension de la séquence, tension qui atteint son climax lorsque le verre se brise et la musique s'arrête simultanément. Alors que le père joue du piano, la femme effec-

tue diverses actions, et on suit son parcours alors que la musique se fait toujours entendre hors-champ à des niveaux d'atténuation différents. Il y a un contraste entre le père qui reste fixe et qui a une présence hors-champ par la musique, et la femme qui est en mouvement constant dans le champ. Le père prend le risque de déposer le verre de vin sur le bord du piano, ce qui laisse deviner que l'acte est volontaire. Lorsque le verre tombe et se brise, la femme réagit instantanément et sans surprise, ayant l'habitude du comportement infâme de son père. La musique jouée par le père agit comme une emprise sur sa fille comme le signale sa présence hors-champ. Ce n'est pas une mélodie entraînante dans le bon sens du terme, c'est une mélodie envoûtante dans le sens négatif où elle enferme, elle isole, elle détache et emporte tout. Cette conception de la musique correspond étonnement à la théorie sur la musique avancée par Bresson : selon lui la musique emporte tout, elle aplatit les images, empêche de les voir et concentre toute l'attention émotionnelle. « Musique. Elle isole ton film de la vie de ton film (délectation musicale). Elle est un puissant modificateur et même destructeur du réel, comme alcool ou drogue »²⁴. Ce n'est pas un hasard que la musique et le verre de vin soient liés dans cette séquence, pour mettre en scène l'emprise du père.

Le bol de café renversé (séquence 60), suivi du verre de vin brisé (séquence 61), sont tous deux des objets altérés par le père qui traduisent sa violence envers sa fille. C'est en ce sens que la violence ruisselle dans ces séquences, à travers des objets du quotidien altérés.

4. L'espoir incarné par les objets

Yvon suivra la femme et l'aidera dans ses tâches quotidiennes. Nous allons analyser la séquence 66 où Yvon aide la vieille femme à étendre son linge, qui suit la séquence 65 où la vieille femme nettoie son linge au lavoir et confie à Yvon sa triste résignation.

²⁴ BRESSON, Robert, *Notes sur le cinématographe*, Gallimard, 1975, p. 87.

Dans ces séquences les deux personnages créent une relation privilégiée, ce qui donne de l'espoir pour l'évolution d'Yvon. Analysons la séquence 66 (Extérieur Jour) :

1. PLAN MI-CUISSE (Plan 1a)

Yvon et la vieille femme entrent dans le cadre par la gauche. Ils passent sous un noisetier. La femme pousse une brouette qui émet un léger couinement, elle sort par la droite du cadre. Yvon s'arrête sous le noisetier. On entend la rivière ruisseler tranquillement (pendant toute la séquence).

2. PLAN MOYEN (Plan 2)

Raccord mouvement. La femme, de trois quart dos, entre par la gauche du cadre, elle pose sa brouette devant l'étendoir, et dépose son panier de linge mouillé au sol.

3. PLAN MI-CUISSE (Plan 1b)

Yvon commence à cueillir des noisettes.

4. GROS PLAN (Plan 3)

Les mains d'Yvon cueillent des noisettes et sortent du cadre. La profondeur de champ réduite isole les mains et la branche portant les noisettes.

5. GROS PLAN (Plan 4)

Les mains d'Yvon entrent dans le cadre, cueillent des noisettes et ressortent du cadre.

6. GROS PLAN (Plan 5)

Les mains d'Yvon entrent à nouveau dans le cadre, cueillent des noisettes et sortent du cadre.

7. PLAN MI-CUISSE (Plan 6)

Cadre similaire au plan 1b mais plus de dos. Yvon sort du noisetier pour rejoindre la vieille femme, il sort par la droite du cadre.

8. GROS PLAN, SUIVI TRAVELLING LATÉRAL, VERS PLAN RAPPROCHÉ TAILLE (Plan 7)

La main d'Yvon ouverte contenant les noisettes est cadrée en gros plan, il s'avance vers la droite du cadre et la caméra le suit. Pendant une fraction de seconde la manteau noir d'Yvon obstrue l'entièreté du cadre. Yvon rejoint la vieille femme qui étend le linge en plan taille. Yvon tend les noisettes à la femme, elle se sert dans sa main de manière toute naturelle en lui adressant un regard, puis mange la noisette en même temps qu'elle étend le linge. Yvon mange lui aussi une noisette, tout en aidant la femme en lui passant le linge. Yvon adresse également un regard à la femme en lui tendant le linge, c'est un regard grave, il a la mâchoire serrée. Yvon et la vieille femme continuent d'étendre les linges dans la profondeur, la caméra effectue un léger travelling avant pour conserver la même valeur de cadre, puis un léger panoramique à droite pour recadrer les linges. Les linges remplissent petit à petit le cadre, leur blancheur contraste avec les habits noirs de la vieille femme et d'Yvon. Tous deux sortent du cadre par la gauche, on entend le vent se lever, le linge et les arbres en arrière-plan s'agitent dans le vent.²⁵

La brouette de la femme est introduite par le couinement de sa roue (plan 1a). C'est un outil rudimentaire et rustique dont se sert la femme, tout comme le lavoir. L'usure de cet objet ancien lui donne une âme, profondément ancrée dans un passé et une matérialité. C'est un objet au sens le plus essentiel : fabriqué par des outils, qui n'est ni un produit ni une marchandise. Cette scène bucolique est comme un retour aux sources pour Yvon, qui goute à la simplicité d'une vie rudimentaire et proche de la nature, après les tumultes de la ville et de la prison.

²⁵ Découpage personnel.

Yvon se sépare de la vieille femme dans le plan 1a, alors que la vieille femme progresse seule vers l'étendoir dans le plan 2. Yvon se retrouve seul sous le noisetier dans le plan 1b. Le plan 8 qui commence sur la main tendue d'Yvon effectue un rassemblement d'Yvon et de la vieille femme dans le même cadre. Par le découpage, Bresson effectue donc une séparation par le cadre des deux personnages puis une réunification vectorisée par la main tendue.



Figure 9: La main d'Yvon tendue pleine de noisettes (plan 8), photogramme de *L'Argent*



Figure 10: Yvon et la vieille femme étendant le linge (plan 8), photogramme de *L'Argent*

Les noisettes ne sont pas des objets, mais des éléments végétaux, c'est-à-dire qu'elles sont des choses de la nature ayant une valeur supérieure car non modifiées (si l'on admet que le noisetier est à l'état plus ou moins sauvage). Dès lors qu'Yvon cueille ces noisettes, Yvon leur retire leur lien direct avec le noisetier (elles sont rompues de la branche), et celles-ci jouent alors un rôle qui s'apparente à celui de la chose ou de l'objet. Yvon commence à cueillir des noisettes (plan 1b), ses mains qui cueillent sont cadrées en trois gros plans (plans 3, 4 et 5), avec entrée et sortie de champs des mains. Bresson insiste sur ces gestes de manière répétée et précise. Dans la mythologie celtique, le noisetier représente la source de la connaissance, un lien avec les dieux qui permet d'aider les individus à prendre les bonnes décisions. Les druides utilisaient le bois de noisetier pour les incantations, et c'est ce même bois qui est utilisé pour les ba-

guettes de sourciers, dont le rôle est de révéler où se cache l'eau. Le ruissellement tranquille et régulier de la rivière accompagne l'ambiance sonore de toute la séquence. Elle participe elle aussi à l'ambiance à part de cette partie du film qui contraste avec la ville. La rivière est cependant chargée d'un double sens funeste car dans la séquence précédente au lavoir (séquence 65) Yvon dit à la vieille femme : « Et on vous bat. Vous êtes seule à faire tout ici, à vous esquinter pour tout ce monde. Comment est-ce que vous ne vous jetez pas tout de suite dans la rivière ». C'est un cadre d'apparence paisible, mais dans lequel baigne aussi la violence et l'injustice. Yvon et la vieille femme ont en commun d'être traités injustement, c'est sans doute ce qui les rapproche.

Les mains qui cueillent, et la main tendue remplie de noisettes en signe d'offrande (plan 8) sont toutes deux filmées en gros plan. Alors que les mains d'Yvon ont été des mains d'honnête travailleur, puis salies par la fausse monnaie, que ces mains ont ensuite commises le crime et le meurtre, voilà que ces mêmes mains font acte de don. Selon Vincent Amiel «les noisettes tendues à la vieille femme échappent à tout système »²⁶. Ce don est totalement désintéressé, décentré du système monétaire. Yvon fait don des noisettes et également don de lui en l'aidant à étendre le linge, c'est un don d'une puissance infinie qui se cristallise dans le présent. Le geste du don de noisette se prolonge par le geste d'aider à étendre le linge, dans un même plan, et accompagné par un travelling réunifiant les deux personnages. Cette séquence connecte deux êtres de manière véritable (et c'est peut-être la seule fois du film) alors qu'Yvon semblait plongé dans une solitude abyssale. Cette connexion se sent également par les regards discrets et reconnaissants que les deux personnages échangent dans le plan 8, sans pour autant échanger un mot. On pourrait se demander pourquoi Yvon a l'air si sérieux et si grave. Qu'est-ce que cela produit chez Yvon d'aider cette femme ? Alors que la séquence 65 au lavoir est une séquence d'aveu oral - et on pourrait dire que le lavoir devient en quelque sorte un parloir (la vieille femme ne peut pas voir Yvon car celui est dos à elle) - la sé-

²⁶ ARGENT (3/5) : *Le cinéma, l'argent. Bresson.* (invité : Vincent AMIEL), podcast Radio France, mercredi 26 juin 2013.

quence 66 est mutique et tout se passe dans les regards, les gestes et la manipulation d'objets ou de choses.

Pendant le travelling suivant la main d'Yvon (plan 8), le manteau noir d'Yvon obstrue le cadre durant quelques secondes qui ne passent pas inaperçues. Cette zone noire qui obstrue l'image laisse ensuite découvrir la blancheur du premier tissu étendu. On ne peut qu'être interpellé par le fort contraste de la pellicule qui délivre des zones sombres et des zones claires aussi pures. Yvon et la femme revêtissent tous deux un habit noir, avec un léger détail bleu clair qui les unit. La femme et Yvon sont d'abord devant puis derrière les draps. Ce qui est important ici n'est pas de savoir si le blanc et le noir sont des représentations dichotomiques, mais plutôt de constater que ces habits noirs et ces draps blancs se cachent les uns derrière les autres, se recouvrent et se découvrent. En d'autres termes, le blanc et le noir (le bien et le mal ? pour reprendre des termes moraux) jouent à cache-cache. Pendant un instant tout est mouvant, tout semble possible. A cela s'ajoute la présence opportune du vent qui arrive progressivement, qui fait vibrer les textiles avec encore plus d'intensité, ainsi que les feuillages en arrière-plan.

Ce vent annonce la tempête « qui pointe déjà le bout de son nez ». En effet, la séquence qui suit et celle où Yvon massacre toute la famille. Ce qui est frappant, c'est que l'espoir que porte cette séquence est présenté juste avant le massacre final, d'où l'ambiguïté de cet espoir. Le regard qu'adresse Yvon à la femme en lui tendant les draps est d'ailleurs le dernier regard qu'il lui adresse dans le film. Est-ce parce que Bresson montre une chose « pour la dernière fois » (juste avant qu'elle disparaisse) que cette chose devient si forte ? Bresson s'applique à dégager de la puissance et une sensation de présent d'actions anodines, telles que le don de noisettes, l'étendage du linge ou encore un regard. Les objets sont chargés de symbolique et d'une poésie. La brouette devient le symbole de la vie simple et authentique, les noisettes se substituent à l'argent qui aliène. Le jeu de cache-cache des habits et du linge évoque l'espoir trouble qui nimbe Yvon et la connexion fugace qui le lie à la vieille femme.

5. Les objets qui se substituent au corps

Nous montrerons désormais comment les objets qui mettent en action le personnage tendent à se substituer au personnage lui-même. Juste après la séquence chargée d'espoir et de poésie que nous venons d'analyser, intervient une séquence horrifiante et tout à fait traumatisante : la séquence du massacre (séquence 67, Extérieur puis Intérieur Nuit). Alors que la nuit est tombée, Yvon pénètre dans la maison de la vieille femme avec deux objets : la hache (qui apparaît séquence 60) et une lanterne. Le chien de la vieille femme aboi et suit Yvon. Yvon massacre un à un tous les membres de la famille, avant de s'en prendre à la vieille femme, mais la violence n'est cependant pas montrée directement. La séquence se déroule ainsi :

1. (Extérieur) GROS PLAN, LÉGÈRE CONTRE-PLONGÉE (Plan 1)

La porte de la maison, de nuit. Des pas se rapprochent. La main d'Yvon rentre dans le cadre avec une lanterne pour éclairer la poignée de la porte, Yvon dépose la lanterne au sol puis force la porte avec la hache. La porte cède.

2. (Intérieur) PLAN RAPPROCHÉ JAMBES, PLONGÉE (Plan 2)

Le plan commence dans l'obscurité. Le chien aboie dans une autre pièce hors-champ. La lumière chaude de la lanterne dévoile les meubles dans l'obscurité. Les jambes d'Yvon rentrent dans le cadre, il traverse la cuisine, la lanterne dans une main et la hache dans l'autre.

3. PLAN RAPPROCHÉ (Plan 3)

Une autre porte. Yvon traverse la porte, puis une deuxième porte dans la profondeur, ses pas s'accélèrent. En ouvrant la première porte, Yvon tient la lanterne et la hache avec une seule main, les deux objets s'entrechoquent produisant un bruit métallique.

4. GROS PLAN, PLONGÉE (Plan 4)

Le plan commence dans l'obscurité. Une raie de lumière passe sous une porte, la porte s'ouvre, les jambes d'Yvon rentrent. Il dépose la lanterne au sol et s'arrête.

5. PLAN RAPPROCHÉ (Plan 5)

Une porte grince et s'ouvre lentement sur une chambre. Le chien sort rapidement de la chambre en aboyant, suivi de deux personnages en vêtements de nuit qui restent au seuil de la porte et dont on ne voit que le bas des jambes.

6. PLAN RAPPROCHÉ, LÉGÈRE CONTRE-PLONGÉE (Plan 6)

Le chien dévale les escaliers en gémissant et en haletant.

7. PLAN MOYEN (Plan 7a)

Raccord mouvement. Le chien traverse le couloir dans la profondeur, jusqu'à arriver au niveau de la lanterne déposée par Yvon. Il se dirige vers la porte à gauche du couloir.

8. PLAN RAPPROCHÉ (Plan 8)

Raccord mouvement. Le chien passe une porte à moitié ouverte.

9. PLAN RAPPROCHÉ, PLONGÉE (Plan 9)

Le chien découvre le père dans sa chambre, en vêtement de nuit, allongé au sol et inerte. Le chien renifle le père, gémit, puis repart vers le couloir et sort du cadre.

10. PLAN MOYEN, LÉGÈRE PLONGÉE (Plan 10)

Axe opposé au 7a. Raccord mouvement. Le chien sort de la chambre et se dirige vers l'escalier en se précipitant.

11. PLAN RAPPROCHÉ (Plan 11)

Raccord mouvement. Au premier plan le chien monte l'escalier, il passe devant Yvon qui descend l'escalier, dont on ne voit pas le visage, qui a des traces de sang sur le pantalon et la hache à la main. Yvon sort du cadre, on découvre alors derrière lui le corps inanimé des deux personnages vus au seuil de la porte, gisant sur l'escalier. Le chien inspecte les corps, émet un fort gémissement, redescend l'escalier et sort du cadre.

12. PLAN MOYEN (Plan 7b)

Raccord mouvement. Le chien suit Yvon dans le couloir, qui se dirige vers la porte à droite de la lanterne.

13. PLAN RAPPROCHÉ JAMBES, LÉGÈRE PLONGÉE, TRAVELLING AVANT (Plan 12)

Yvon rentre dans la chambre et sort du cadre vers la droite, suivi du chien qui se dirige vers la gauche de la pièce, accompagné d'un léger travelling avant.

14. PLAN MOYEN, LÉGÈRE PLONGÉE (Plan 13)

Raccord mouvement. Le chien rentre dans la chambre de l'enfant. L'enfant est en sanglots dans son lit. Le chien vient à son niveau et gémit.

15. CHAMP : PLAN RAPPROCHÉ, PLONGÉE (Plan 14a)

Au seuil d'une porte, les pas du chien se rapprochent hors-champ. Le chien rentre dans le cadre, de trois quarts face gauche. Le chien s'arrête et regarde vers le hors-champ à droite, haletant, il ravale sa langue. Silence.

16. PLAN TAILLE, LÉGÈRE PLONGÉE (Plan 15)

Le vieille femme est assise dans son lit, de trois quarts face gauche, elle relève légèrement la tête. Fixement, elle regarde vers le hors-champ en haut à droite. A sa droite, une lampe de chevet allumée avec un abat-jour de couleur chaude éclaire la scène.

YVON (hors-champ) : « Où est l'argent ? »

17. CONTRE-CHAMP : GROS PLAN (Plan 16a)

Les deux mains d'Yvon brandissent brusquement la hache en l'air, faisant siffler l'air. Le chien gémit.

18. CHAMP : PLAN RAPPROCHÉ, PLONGÉE (Plan 14b)

Le chien aboie en direction d'Yvon et montre ses crocs.

19. CONTRE-CHAMP : GROS PLAN (Plan 16b)

Les mains d'Yvon restent fixes une seconde, puis il fait s'abattre la hache.

20. PLAN RAPPROCHÉ (Plan 17)

Raccord mouvement. Le coup porté par Yvon avec la hache s'abat sur la lampe de chevet, qui est projetée au sol en hors-champ. La chute de la lampe de chevet est accompagnée d'une giclée de sang sur le mur et d'un grand fracas sonore. La lumière de la lampe hors-champ forme une tâche sur le mur qui éclaire les gouttes de sang. Silence. La lumière reste allumée quelques secondes, puis s'éteint subitement avec un grand bruit suggérant l'explosion de l'ampoule. L'explosion de la lampe est suivie du bruit du ruissellement de la rivière.²⁷

Trois éléments principaux régissent cette séquence :

1° Tout d'abord la violence n'est pas montrée explicitement, mais elle est déplacée, les coups de hache se cachent entre les coupes du montage et derrière les murs de la maison.

2° On ne voit pas le visage d'Yvon, on voit seulement ses pas, ses jambes, ses mains qui tiennent la lanterne, et brandissent la hache.

²⁷ Découpage personnel.

3° Le chien (un berger allemand) retrace le parcours d'Yvon dans la maison et c'est par son intermédiaire qu'on découvre le massacre.

La violence n'est donc pas montrée explicitement, mais elle est fortement suggérée et ainsi accentuée. Le visage d'Yvon n'est pas montré, on voit seulement diverses parties de son corps. Le visible est restreint par de nombreux cadrages en plongée, évitant la vision entière d'Yvon. Et plus précisément, on ne voit Yvon que dans des cadrages qui mettent en jeu les deux objets qu'il manipule : la lanterne et la hache, ce qui atteint son point culminant avec les gros plans isolant les mains brandissant la hache (plans 16a et 16b). Lorsque la hache entre dans le champ (plan 1), nous savons qu'il s'agit d'Yvon car c'est lui qui a découvert la hache dans la séquence du bol de café (séquence 60). Alors que dans la séquence 60 la hache est séparée d'Yvon physiquement par le cadre mais reliée par son regard, ici Yvon interagit physiquement avec la hache dans le cadre mais la composante du regard est absente (visage absent). Le début de la séquence monte en tension avec une succession de plans suivant l'intrusion d'Yvon dans la maison, ses pas qui s'accélèrent (plan 3) et le chien qui aboie hors-champ (plan 2). Les objets s'entrechoquent avec un bruit métallique comme un glas qui sonne (plan 3). La lanterne constitue la seule source de lumière qui révèle le lieu et laisse des grandes zones d'ombre dans l'image. Yvon dépose la lanterne au sol (plan 4). La lanterne joue alors le rôle d'un repère ou d'une balise, autour duquel Yvon et le chien font des aller-retours. La lanterne est en réalité posée devant l'entrée de la chambre de la femme. Le chien apparaît au plan 5 et prend le relais. C'est à travers le chien qu'on suit l'action jusqu'à la fin de la séquence, comme le montre les multiples raccords mouvements du chien justifiant le montage. Le rythme du montage s'intensifie (plans de plus en plus courts) alors que la tuerie commise par Yvon est évoquée hors-champ, par les corps que découvre un à un le chien. On n'entend pas les coups portés par Yvon, et lorsque le chien descend dans le couloir (plan 7a) il ne croise pas Yvon, mais va le retrouver descendant l'escalier après avoir tué le couple (plan 11). Le silence et l'ubiquité d'Yvon lui confèrent une pré-

sence fantomatique et rend ses actes d'autant plus terrifiants et inattendus. Tout comme le.a spectateurice, le chien assiste terrorisé et impuissant au massacre en constatant les cadavres après le passage d'Yvon. Le retard du chien sur Yvon est inversé à la fin de la séquence. Le chien pénètre dans la chambre de la femme avant qu' Yvon s'en prenne à elle. Il y a un contraste entre le chien qui extériorise du stress et des émotions (par ses gémissements, ses aboiements, sa course qui s'accélère, son regard expressif), et Yvon dont on ne voit pas le visage et qui ne traduit aucune émotion. En laissant le visage d'Yvon hors-champ, Bresson nous enlève la possibilité de lire son visage et ses intentions. Le chien assiste donc à la scène, mettant en tension un champ contre-champ entre le plan rapproché du chien qui aboie (plans 14a et 14b) et le gros plan de la hache brandit par Yvon (plans 16a et 16b), constituant le climax de la séquence. Le gros plan de la hache placé dans un système de champ contre-champ est « visagéifié », il remplace le visage d'Yvon. Sur le plan montrant la vieille femme observant Yvon hors-champ (plan 15), Yvon demande en hors-champ « Où est l'argent ? », avant de brandir sa hache. Yvon tue-t-il vraiment pour l'argent ? Est-ce un écho aux faux billets qui ont provoqué sa misère ? En effet, après avoir tué le couple d'aubergistes, Yvon vole leur caisse, et lorsque la vieille femme va acheter du pain à la boulangerie il en profite pour fouiller ses affaires à la recherche d'argent. Cette motivation d'Yvon paraît insensée au vu de la relation particulière qu'Yvon a tissé avec la vieille femme durant les dernières séquences. Sans attendre de réponse de la vieille femme, Yvon abat sa hache. Il ne tue donc pas par nécessité, mais par impulsion, par folie. L'argent – en tant que moteur qui met en mouvement les personnages – fait perdre toute raison et transforme Yvon en criminel.

Alors que les coups portés par Yvon durant toute la séquence sont cachés entre les coupes du montage et silencieux, le dernier coup porté sur la femme est visible et produit un grand fracas sonore. Or, Bresson ne montre pas le coup qui s'abat sur la femme, mais le prolongement du coup en gros plan qui renverse la lampe de chevet dans une gi-

clée de sang (plan 17). Cependant la giclée de sang est émise après la chute de la lampe, alors que la trajectoire du coup devrait d'abord atteindre la femme avant d'atteindre la lampe. Et si l'on regarde bien, la giclée de sang provient du hors-champ en bas à droite du cadre, alors que la femme est située hors-champ en haut à gauche du cadre et de la lampe de chevet. Il ne s'agit pas de faire la criminologie du meurtre, mais de constater que ce plan clôturant la séquence est avant tout plastique, ses composantes formelles évoquent plus qu'elles ne montrent. Le présence d'Yvon, qui s'est séparé de sa lanterne, est réduite à ses mains portant le coup de hache. La présence de la femme est substituée par la lampe de chevet qui reçoit le coup. Les sources lumineuses ont une symbolique forte : la lanterne qui est rattachée à Yvon disparaît hors-champ, et la lampe de chevet qui rattachée à la femme est détruite et propulsée hors-champ. En d'autres termes, Yvon a abandonné sa lumière et détruit la lumière de la vieille femme (la formulation est volontairement symbolique). La lampe de chevet hors-champ continue d'émettre une tâche de lumière dans le champ. La lampe de chevet qui est un objet tangible est expulsée du champ, alors que la lumière qui est un élément intangible subsiste dans le champ. Au bout de quelques secondes silencieuses, la lumière s'éteint subitement avec un grand bruit évoquant l'explosion de l'ampoule. Le délai entre la chute de la lampe et son extinction suggère le délai entre le choc physique du coup et la vie qui s'éteint - autrement dit la mort. Le spectateur comprend qu'« Yvon tue la vieille femme avec un coup de hache », or le plan nous montre « une hache brandit s'abat sur une lampe qui s'éteint ». Le plan clôturant la séquence suggère non seulement la violence hors-champ (négativement), mais la déplace avec des sensations sonores et visuelles, lui donnant une portée proprement cinématographique et un sens nouveau. La vieille femme hors-champ est substituée par sa lampe de chevet, qui est elle-même propulsée hors-champ dans un fracas sonore, à la suite de quoi, sa lumière et son sang persistent dans le champ, puis la lumière disparaît dans un deuxième fracas sonore. Sans lumière il n'y a plus d'image, mais les traces de sang sur le mur restent visibles dans la pénombre. Le son de la rivière suit le deuxième fracas sonore, et le plan suivant (sé-

quence 68) est un gros plan de la hache lancée dans la rivière, émettant un ultime fracas liquide. La succession d'effets sonores et visuels faisant disparaître les objets (la lanterne, puis la lampe de chevet, puis la hache) opère une décomposition de ce moment clé du film. A la fin, tout a disparu, la chute d'Yvon a atteint son point le plus bas. Cette lampe de chevet qui se renverse c'est un monde qui s'écroule.



Figure 11: De gauche à droite et de haut en bas, la destruction de la lampe (plan 17), photogrammes de *L'Argent*

Le visage d'Yvon réapparaît dans la séquence suivant le massacre (séquence 68) : après s'être débarrassé de la hache, il reste figé au bord de la rivière, seul, le regard vers le sol, cadré en plan italien. Bresson montre le massacre comme une action sans motivation et qui paraît insensée, paradoxale. C'est seulement après l'acte qu'on peut tenter de lire sur le visage d'Yvon ses pensées (pour revenir à la notion d'automatisme, l'avant et l'après, analysés Chapitre 1). Yvon a-t-il agi automatiquement ? Qu'est-ce qui l'a motivé à commettre un tel massacre ? De nombreuses questions subsistent, par exemple,

pourquoi Yvon a épargné l'enfant lors du massacre ? Bresson ne donne pas de réponse, mais nous laisse face au constat terrifiant d'Yvon après ses actes. Un constat sans issue, qui l'amène à se rendre aux gendarmes dans la séquence finale (séquence 69).

Nous pouvons donc voir dans la séquence du massacre (séquence 67) que la présence d'Yvon et la vieille femme sont substitués par des objets. Yvon apparaît à travers sa manipulation de la lanterne et de la hache. La conception du « modèle » bressonnien (équivalent de l'acteur pour l'art que Bresson nomme « cinématographe ») atteint son paroxysme : Yvon n'est plus qu'un corps chosifié et automatique effectuant des actions et interagissant avec des objets, mais cela pour mieux questionner son intériorité totalement obscure. La vieille femme est incarnée par la lampe de chevet, un objet banal du quotidien, qui commande le récit par sa présence et sa disparition.

En conclusion de cette première partie, nous avons pu voir que Bresson met les interactions entre personnages et objets au cœur de sa mise en scène de *L'Argent*. Tout d'abord il utilise l'objet argent comme une figure de flux qui a un effet aliénant sur les personnages et qui les met en mouvement. L'argent filmé en gros plan est un motif récurrent qui catalyse cette fonction. La lutte des classes est une des thématiques principales du film. Elle est représentée à l'écran par les différents rapports et interactions entre les personnages et l'argent.

Les objets chez Bresson sont des objets du quotidien, du quel il essaye de tirer un sens nouveau. Ce procédé repose sur la mise en situation exceptionnelle d'objets, c'est-à-dire le choc d'une situation exceptionnelle avec un objet banal qui s'en voit modifié (comme l'écumoire, le bol de café, la lampe de chevet). En ce sens, l'objet bressonnien opère une transsubstantiation et commande le récit. Enfin, nous pouvons voir que les objets permettent à Bresson d'atteindre une chosification extrême de ses personnages (les objets se substituent aux personnages) afin de questionner leur intériorité, ce qui semble être une question importante du film et de son œuvre. L'objet qui est un frag-

ment de réel permet à Bresson de fragmenter sa mise en scène, et la mise en relation de ces fragments donnent une « vie » cinématographique aux objets.

Deuxième Partie : Voir le monde sous l'angle des objets : *Toujours Plus* (1994) et autres films de Luc Moullet

Nous analyserons dans cette partie ce que produit la mise en scène radicale d'objets, en excluant partiellement les personnages vivants, dans *Toujours Plus* et d'autres films de Luc Moullet.

Plusieurs films documentaires de Luc Moullet témoignent d'une grande curiosité pour les objets qui entourent notre quotidien à l'heure du capitalisme tardif (caractérisé entre autres par la mondialisation accélérée et l'organisation d'une société de consommation), et dans la manière dont ils déterminent les mœurs. La liste de ces films est très fournie : on retrouve cette curiosité à travers les barres de métro dans la capitale (*Barres*, 1984), le choc entre le monde rural et la mondialisation (*Foix*, 1994), à travers une ville américaine (*Le Ventre de l'Amérique*, 1996), sous l'angle de la prolifération des hypermarchés (*Toujours Plus*, 1994), puis de la démocratisation des machines automatiques (*Toujours Moins*, 2010), ou à travers un unique objet symbolique (la bouteille de coca dans *Essai d'ouverture*, 1988). Tous ces films se répondent et utilisent des procédés divers, souvent pour tirer de l'absurdité des objets qu'ils étudient. L'observation du monde par les objets est un angle d'attaque par lequel Luc Moullet critique les systèmes dominants. En ce sens, ce pan de l'œuvre de Luc Moullet pourrait être qualifié de satirique. Cependant, ce qui rend ces films si particuliers c'est justement cette curiosité, parfois naïve (comme celle d'un enfant qui découvre le monde et remet en question ce qui est communément admis par habitude), avec laquelle Moullet arpente ses sujets. Cette curiosité naïve satirique si chère à Moullet passe souvent par un décalage ou un contraste entre la voix off et les images. Luc Moullet filme tout d'abord des lieux, comme l'indiquent souvent les titres de ses documentaires. Dans *Toujours Plus*, Luc Moullet filme les supermarchés, des lieux - toujours plus - saturés d'objets et notamment de marchandises. *Toujours Plus* questionne la manière dont fonctionne la société de consommation et dans quelle mesure elle in-

fluence les mœurs, mais le film montre aussi comme ce système est par moment détourné et où des détails semblent échapper à son contrôle. Ces détails ou artefacts, disons ces défaillances du système, constituent le réel propos du film, et une bonne partie du plaisir que procure le visionnage. Voici un exemple, tiré de trois plans qui se suivent, vers le début du film : (1) gros plan du logo d'Auchan dont le symbole est un oiseau, (2) plan moyen de véritables moineaux qui envahissent l'intérieur d'un supermarché, (3) gros plan sur une fiente d'oiseau qui tombe sur la manche d'un client. La métaphore est toute trouvée. Le spectateur fait le gag lui-même en mettant en relation les plans.

Toujours Plus est donc le 25ème film de Luc Moullet, il est produit par Les Films d'Ici et Canal +, et sort en 1995 après un tournage en 1994. Luc Moullet a donc déjà réalisé plusieurs documentaires précédemment, et se prête à nouveau à l'interprétation de la voix-off du film. *Toujours Plus* dure 24 minutes (la durée maximale d'un court-métrage éligible à la distribution par Canal + étant de 25 minutes) et se présente comme une présentation didactique et critique des supermarchés fraîchement implantés à divers endroits de l'hexagone. Le montage est rapide, rythmé par les commentaires en voix-off, avec un astucieux mélange de dispositifs glissants entre séquences documentaires et séquences mettant en scène des comédien.ne.s (et Luc Moullet lui-même). La construction globale du film repose sur une succession de séquences explorant chacune un thème ou un motif relatif aux supermarchés, chaque séquence préparant le terrain pour la suivante. Cette construction du film est le fruit d'un travail préparatoire de repérage et d'écriture dont Luc Moullet est familier (lors d'un entretien Luc Moullet explique par exemple que *Foix* « était pratiquement écrit au millimètre »²⁸ avant d'être tourné, et au sujet des repérages il conseille de parcourir tous les lieux « à la fois le matin et le soir, parce que le soleil change [...] l'été et l'hiver, aussi. »²⁹).

²⁸ MOULLET, Luc ; BURDEAU, Emmanuel ; NARBONI, Jean, *Notre Alpin Quotidien*, 2009, Capricci, p. 17.

²⁹ Ibid, p. 21.

Au sujet de *Toujours Plus* nous poserons les questions suivantes : Comment sont présentés les supermarchés (ou plus précisément les « hypermarchés ») ? Quel rapport entretenons-nous avec eux dans le film ? Quel rôle jouent les objets (les produits, mais pas seulement) dans sa mise en scène ? De manière générale, peut-on en déduire que la vision focalisée des objets constitue une composante essentielle du travail documentaire de Luc Moullet? Qu'est-ce que ce choix implique pour son rapport au cinéma en général ?

Chapitre I. La consommation des objets

Avec un rythme rapide, *Toujours Plus* montre une multitude d'objets, de pancartes, de logos, de produits, de bâtiments. Les objets de consommation semblent former une jungle proliférante dans laquelle on peut vite se perdre et perdre les personnages. Mais tout d'abord, qu'est-ce que la consommation ?

« Il n'y a plus de projets, il n'y a plus que des objets. Ou plutôt le projet n'a pas disparu : il se satisfait de sa réalisation comme signe de l'objet. L'objet de consommation est ainsi très exactement ce en quoi le projet se « résigne ». »³⁰

Selon Jean Baudrillard, la consommation résulte d'« activités de manipulation systématique des signes »³¹, c'est-à-dire que les objets (ou produits) associés à la publicité produisent des « objets-signes » destinés à « combler une réalité absente »³². Par exemple, l'achat de tel jouet est associé à l'idée d'une parentalité exemplaire, l'achat de telle alliance est nécessaire au mariage et à ses codes, tel ordinateur ou tel téléphone est associé à l'idée du progrès technologique et humain. L'accomplissement du projet dans la consommation de l'objet devient une fin en soi, c'est pourquoi la consommation n'a pas de limite et devient une raison de vivre. Le phénomène de consommation est donc distinct du simple fait de subvenir à ses besoins. D'ailleurs le phénomène de « sur-

³⁰ BAUDRILLARD, Jean, *Le système des objets*, Gallimard, 1986, p. 282.

³¹ Ibid, p. 276.

³² Ibid, p. 283.

consommation » fait oublier le réel problème de la « sous-consommation » (pauvreté, privations, famine). Le système de la consommation est donc un système de profit et non un système humaniste comblant des besoins réels avec une répartition équitable. Le système de consommation des objets participe bien à creuser les inégalités de manière discriminante. Mais alors, comment donner une forme cinématographique à la consommation de manière critique - encore faut-il que le projet de Luc Moullet se trouve ici ?

1. Le « Petit traité de caddiologie ». Étude d'un seul objet : le caddie.

Nous proposons de commencer l'analyse de *Toujours Plus* par la séquence du « Petit traité de caddiologie » (code temporel de début : 00:11:45:00 ; code temporel de fin : 00:13:52:00; durée : 2 min et 9 s), qui suit plusieurs séquences dédiées à des thématiques diverses relatives aux hypermarchés : codes couleurs, marques et logos, enseignes, signalétique, agencement des produits et des rayonnages, les parkings, la situation géographique, démographique et économique locale. La séquence du « Petit traité de caddiologie » présente de manière ludique le quotidien des caddies et ses diverses fonctionnalités. Analysons cette séquence :

o. CARTON TITRE (Plan o)

Texte manuscrit en blanc sur fond noir : « PETIT TRAITÉ DE CADDIOLOGIE... ». Bruit de plusieurs caddies roulant sur le bitume, ainsi qu'un bruit de moteur de voiture en arrière plan.

1. PLAN DE DEMI-ENSEMBLE (Plan 1)

Un abri à caddies dans un parking extérieur, entouré de voitures, sous un ciel pluvieux. Les bruits de caddies continuent.

Plan 2. PLAN MOYEN (Plan 2)

Un homme sans-abri, dont on ne voit pas le visage, est allongé sur une plaque d'égout sûrement choisie pour ses émissions de chaleur, à moitié recouvert de cartons et les pieds nus.

Voix off : « Lui n'a pas la chance d'être caddie ».

Plan 3. PLAN RAPPROCHÉ (Plan 3)

Au premier plan nous retrouvons plusieurs caddies entreposés sous un abri, au second plan il y a des voitures garées mais aussi des voitures qui traversent la route, et au troisième plan un train passe sur une ligne ferroviaire. Le passage du train est accentué au son par le bruit des freins.

Plan 4. PLAN RAPPROCHÉ (Plan 4)

Au sommet d'un abri à caddies, deux enseignes fléchées indiquent le placement des « CHARIOTS PETIT MODÈLE » et CHARIOTS GRAND MODÈLE ».

Voix off : « Souvent, on ne propose pas de panier, [...] »

5. GROS PLAN, TRÈS LONG FOCAL, PANORAMIQUE DE SUIVI (Plan 5)

La main d'un client s'empare d'un panier rempli d'articles pour l'amener au niveau de la caisse.

Voix off : « [...] c'est qu'il contiennent moins ».

6. PLAN MOYEN (Plan 6)

Voix off : « Les consignes pour caddies »

Un homme (Luc Moullet) range son caddie vide dans une consigne, il doit le pousser légèrement pour qu'il entre.

7. PLAN RAPPROCHÉ (Plan 7)

Plusieurs panneaux de signalétique sur un parking extérieur indiquent le « PASSAGE DE CADDIES ». Bruits de roulement et de fracas de caddies lointains.

8. PLAN DE DEMI-ENSEMBLE, PLONGÉE (Plan 8)

Une rangée de caddies encastrés les uns dans les autres est entraînée dans un escalator de supermarché. Une musique provenant des enceintes du lieu diffuse une musique pop avec un solo de guitare électrique.

9. PLAN MOYEN, TRÈS LONGUE FOCAL (Plan 9)

Un agent en costume de travail et lunettes de soleil tire une rangée de caddies pour traverser la route d'un parking extérieur. Bruit de roulement, de fracas métalliques des caddies, et des pas de l'agent (qui semble être un bruitage rajouté au montage).

10. PLAN RAPPROCHÉ MI-CUISSE (Plan 10)

Un agent de sécurité en costume pousse une rangée de caddies pour l'entraîner dans un escalator. L'agent apparaît en silhouette en contre-jour. Bruits de fracas métalliques de caddies.

11. PLAN DE DEMI-ENSEMBLE, PLONGÉE (Plan 11)

Suite de l'action du plan 10. La chaîne de caddie progresse difficilement dans l'escalator, en tremblant d'un côté et de l'autre.

12. PLAN MOYEN (Plan 12)

Un caddie débordant d'articles est abandonné au milieu de l'artère principale d'un supermarché, des clients passent de part et d'autre du cadre. Ambiance de foule, de passages de caddies, et de bips des caisses.

13. TRÈS GROS PLAN (Plan 13)

Un post-it sur lequel est écrit une liste de courses est collé sur un caddie. Ambiance sonore de super marché continue.

14. PLAN RAPPROCHÉ TAILLE, PLONGÉE, TRÈS LONGUE FOCALE (Plan 14)

Un enfant dégustant une sucette et fixant la caméra est assis dans un caddie, poussé par un adulte. Ambiance sonore de super marché continue.

15. PLAN MOYEN, PANORAMIQUE DE SUIVI (Plan 15)

Plusieurs client.e.s poussant leur caddie traversent les rayons du supermarché, à différents plans de profondeur. Ce plan qui dure permet d'identifier en particulier quatre personnages qui se suivent, faisant supposément partie de la même famille : une femme qui pousse une poussette avec un bébé, suivie d'une petite fille vêtue de rose qui pousse avec entrain un caddie à échelle réduite rempli d'articles, et un petit garçon vêtu de bleu qui pousse aussi une mini-caddie en traînant les pieds pour rattraper les deux autres. Des enfants parlent, dont un appelle sa mère. Ambiance sonore de super marché continue.

16. GROS PLAN (Plan 16)

Un petit drapeau de mini-caddie indiquant la marque Auchan traverse le cadre.

17. PLAN MOYEN (Plan 17)

Un homme poussant un caddie traverse le rayon des vins. Ambiance sonore de super marché continue.

18. PLAN RAPPROCHÉ (Plan 18)

Un caddie à moitié rempli d'articles est propulsé en avant par une personne hors-champ, et commence à dévaler une pente bétonnée de parking. Ambiance extérieure calme, et bruits métalliques du caddie.

19. PLAN DE DEMI-ENSEMBLE À PLAN MOYEN (Plan 19)

Un caddie similaire au plan 18, à moitié rempli d'articles, dévale la pente d'une route de campagne déserte envahie par la brume. En avançant dans l'axe de la caméra, le caddie se rapproche et un deuxième caddie vient violemment le percuter par la droite à une intersection : les deux caddies sortent par la gauche du cadre. Le choc des caddies produit un bruit violent qui devient rapidement sourd, laissant supposer qu'il s'agit d'un bruitage.

20. PLAN MOYEN (Plan 20)

Un homme fait des grillades de brochette avec un caddie transformé en barbecue. Son visage est majoritairement dans l'ombre. Derrière lui, un sac de charbon de bois et un vieux mur de pierre. Le feu émet un crépitement agréable, on entend des pas de passants, des chants d'oiseaux, et une moto au loin.

21. PLAN MOYEN, CONTRE PLONGÉE (Plan 21)

La silhouette d'un caddie se détache du ciel alors que le jour touche à sa fin. Un magnifique couché de soleil est visible à travers la grille du caddie, et en arrière-plan on distingue un parking. L'ambiance sonore du plan 20 se poursuit.³³

Tout d'abord, cette séquence attire notre attention car elle agit comme une « mini-film » dans le film. Nous le montrerons en nous appuyant sur deux éléments clés de la séquence. Premièrement cette séquence commence par le carton titre « Petit traité de caddiologie... », avec texte manuscrit blanc sur fond noir. Deuxièmement, la séquence se termine sur un plan de coucher de soleil³⁴ vu à travers la silhouette d'un caddie, la fin de la journée produisant ainsi un effet de clôture. Le titre de la séquence annonce expli-

³³ Découpage personnel.

citement une investigation sur l'objet caddie, en vue d'en obtenir un savoir ou une science comme l'indique le mot didactique « traité » et le terme inventé « caddiologie ». Un projet toutefois chargé d'ironie comme le laisse penser la typographie manuscrite assez brute et les trois petits points accolés au titre. On imagine que Luc Moullet cherche moins à explorer les caddies comme un objet isolé qu'à poser des questions plus vastes en partant de cet objet. Pour autant, c'est bien l'objet caddie qui est au centre de la mise en scène dans cette séquence.

Le carton titre est accompagné du bruit métallique de caddies roulants sur le bitume. Ces bruits de caddies contaminent déjà le début du film où ils agissent en arrière-plan, et deviennent ici un élément de premier plan. Deux séquences précédentes du film préparaient le terrain pour l'arrivée de cette séquence. D'abord à 00:01:48:00 avec une suite de gros plans sur les clés de caddies de différentes marques et le commentaire voix off « Chaque firme choisit sa clé de caddie », et plus tard à 00:07:38:00 où un plan en légère plongée montre un femme poussant son caddie dans le virage d'une file d'attente matérialisée par des poteaux, des chaînes et des flèches au sol. Ces deux passages introduisent l'idée d'une diversité de caddies d'une part, et de l'univers fonctionnel dans lequel ils évoluent d'autre part. Notons également que cette séquence se situe parfaitement à la moitié du film, ce qui permet d'avancer qu'elle agit comme un « noyau » du film, qui met au premier plan un objet central du film : le caddie. Le caddie n'est-il pas un objet essentiel dans l'acte de la consommation ?

³⁴ En admettant que ce plan soit tourné sur le parking de l'hypermarché de Villiers-en-Bière (cité par la voix-off et présent dans plusieurs plans de la séquence), son entrée principale étant exposée à l'ouest, l'axe caméra étant pointé vers le parking à l'ouest montrerait bien un coucher de soleil (et non un lever de soleil).

2. La multitude d'objets, jusqu'à saturation

Le premier plan de la séquence après le carton titre montre un abri à caddies dans un parking, entourés de voitures garées. Le deuxième plan montre un homme sans-abri qui dort sur un parking de supermarché dans une situation misérable. La voix-off oppose explicitement la situation de l'homme sans-abris à celle des caddies : « Lui, n'a pas la chance d'être un caddie. » En d'autres termes : même les caddies ont un abri, et sont mieux traités que les personnes sans-abris. En opérant dès le deuxième plan un grand écart avec le sujet annoncé (les caddies) et en le mettant en rapport avec le sans-abrisme, Luc Moullet montre l'absurdité du réel, et annonce un projet volontairement politique avec cette séquence.

Le troisième plan effectue un retour aux caddies abrités, avec cette fois-ci un « ballet » de voitures en arrière-plan, ainsi que le passage d'un train sur une voie ferrée. Ce plan a une allure chorégraphiée : voitures et train se croisent dans un mouvement fluide, sans présence humaine identifiable, et contrastent avec la fixité de l'homme sans-abri vu précédemment. Moullet semble montrer une filiation du caddie avec les voitures, elles-mêmes mises en relation avec le trafic ferroviaire. Le caddie est le dernier produit d'un monde d'objets-machines dont font partie les trains et les voitures, qui ont l'air d'avoir une existence et une mobilité autonome. Le caddie fait même l'objet d'une signalétique appropriée (plan 7) et d'un système de consignes (plan 6). Ce monde de machine fait ainsi l'effet d'une faune d'objets autonomes qui entoure l'humain et même qui l'invisibilise. Le quatrième plan de la séquence est un insert sur les panneaux de l'abri à caddies, séparant les caddies « petit modèle » et « grand modèle », évoquant ici aussi l'idée d'une parenté ou de déclinaisons multiples de cet objet.

Le plan 5 montre des paniers en plastiques, assortis du commentaire voix-off « Souvent, on ne propose pas de paniers. C'est qu'ils contiennent moins. ». Ce constat est révélateur de l'origine des caddies, comme l'indique également cet extrait de *La vie des choses* de Remo Bodei : « dans les années 1930, l'Américain Sylvain Nathan Gold-

man, inventeur du caddy de supermarché, a amené les clients à le remplir de bien plus de produits que n'en contenait le panier traditionnel »³⁵. Le caddie est donc l'objet qui contient d'autres objets et, en dévoilant ses fonctions, Moullet met à nue de manière didactique les rouages du consumérisme.

Les plans 8, 9, 10 et 11 montrent la file de caddies encastrés les uns dans les autres, qui sont tirés dans le parking et poussés dans l'escalator par des agents. Dans ce passage, les files interminables de caddies ressemblent à des créatures sinueuses, comme des serpents ou des chenilles gigantesques que doivent maîtriser les agents. La file de caddie tremble comme un ver de terre en rentrant dans l'escalator, dans un ballet mécanique et métallique qui rappelle le plan 3. La file de caddie met également l'accent sur la sérialité de cet objet, dupliqué à l'infini et dont il n'existe pas d'original.

À la fin du film, un merveilleux plan qui semble pris à la volée montre une femme et une petite fille poussant un caddie rempli d'articles et aussi... d'une poubelle d'extérieur. C'est une grande poubelle d'extérieur verte, qui a à peu près le même volume que le caddie. La voix off commente : « On se sent coupable, si on n'a pas rentabilisé sa venue avec un caddie ultra plein ». Deux autres plans du même type montrent des client.e.s poussant des caddies débordant d'articles divers. « Le plaisir d'acheter et le *shopping* constituent la prémisse de cette œuvre de destruction de ce qu'on a acheté [Cf. Baudrillard, 1986, 2017] »³⁶. C'est en quelque sorte le comble pour un caddie de contenir une poubelle. La consommation et la destruction cohabitent dans le même plan.

Le plan ultime du film, qui semble mis en scène par sa composition et son cadre fixe, montre deux personnages rangeant dans leur voiture les articles d'un caddie, puis d'un deuxième caddie rentrant dans le cadre à la dernière seconde. C'est un geste quotidien dans lequel nombreux.ses se reconnaîtront. Le deuxième caddie qui intervient à la

³⁵ BODEI, Remo, *La vie des choses*, Circé, 2018, trad. Patrick Vighetti, p. 67.

³⁶ BODEI, Remo, *La vie des choses*, Circé, 2018, trad. Patrick Vighetti, p. 63 (citant BAUDRILLARD, Jean, *La société de consommation. Ses mythes, ses structures*, Paris Gallimard, 1986, 2017).

fin du plan surenchérit l'accumulation des produits. Le plan est accompagné de la musique à succès *Nathalie* composée et chantée par Gilbert Bécaud, écrite par Pierre Delanoë, et sortie en 1964. Cette musique intervient une première fois dans le film en « in » sur un plan large d'intérieur de supermarché, assortie du commentaire « Mais en général, une musique douce incite à prolonger son passage, et ses emplettes. ». La musique (sûrement ajoutée au montage) est justifiée par la présence de musique dans les supermarchés, c'est pourquoi elle apparaît en « in » (ou intradiégétique). Sur le dernier plan du film, la musique *Nathalie* apparaît cette fois en extra-diégétique. La musique est sortie de l'hypermarché, elle se fait entendre même à l'extérieur, elle accompagne le quotidien de manière à la fois douce et amère. La musique évoque à nouveau cette langueur artificielle qui pousse à répéter les mêmes gestes de consommation au quotidien : remplir sa voiture des articles achetés. Le film se conclut par le geste quotidien du consommateur moyen. Toutefois, l'artifice de ce geste quotidien est souligné par la musique : l'artifice de la consommation des objets.

3. Le rapport entre personnes et caddies

À travers cette séquence, Luc Moullet met en scène différents rapports entre les personnes et les caddies. Nous avons vu que la situation des caddies est d'abord comparée de manière absurde à la situation d'un homme sans-abri. Le caddie (rempli) appartient donc à une certaine classe sociale qui exclut les plus démunis.

Dans le plan 15 qui est un des plus long de la séquence, nous pouvons voir une succession d'analogies : le caddie est comparé avec la poussette, puis avec le caddie à modèle réduit destiné aux enfants. Le plan 14 montre un enfant qui est même assis dans un caddie, comme si celui-ci pouvait également faire office de poussette. Le caddie est ici présenté comme un objet finalement universel, populaire, et même familial. Nous pouvons aller plus loin en avançant que le caddie est même montré comme une matrice. Sa forme de grille est mise en avant, silhouettée par un couché de soleil, dans le dernier

plan de la séquence. Le cadrage met en avant plusieurs lignes : les fils électriques dans le ciel qui convergent vers le caddie, les lignes de l'abri de caddie en arrière-plan, les lignes des rayons de soleil... Le caddie est la matrice des valeurs de notre époque : la famille, le pouvoir d'achat (incarné par un caddie débordant plan 12), le travail (avec les agents poussant les chaînes de caddies). Le tout sous l'égide d'une « marque » matérialisé par un petit drapeau arborant les caddies (insert plan 16).

La vue d'un caddie débordant d'articles (plan 12) abandonnés dans l'artère principale d'un supermarché m'invite à deviner à qui il appartient. Le plan suivant (plan 11) est un insert sur une liste de courses sur un post-it, on peut y lire : « pain de mie - salade - tomates - gruyère - jambon [...] - paupiettes de volaille [...] ». Ce plan me fait penser à l'aphorisme de Jean Anthelme Brillat-Savarin « Dis-moi ce que tu manges, je te dirais qui tu es. ». Cependant, Moulet ne montre pas le ou la propriétaire du caddie. Il n'y pas de personnage, même si la liste de course évoque un.e consommateurice hors-champ. Le personnage absent est substitué par le caddie et la liste de course sur le post-it. Ce n'est pas l'individu qui définit ses produits, mais les produits qui définissent l'individu.

La mise en scène mettant au premier plan les caddies relaye les personnes en arrière-plan, voire les invisibilise. D'abord l'homme sans-abris a le visage caché (plan 2), l'agent qui pousse les caddies dans le parking porte des lunettes de soleil occultant son regard (plan 9), et l'autre agent qui pousse les caddies dans l'escalator a le visage complètement dans l'ombre (plan 10). L'homme qui fait un barbecue avec un caddie a lui aussi le visage dans l'ombre (plan 20). De manière générale dans le film, les cadrages sont composés en fonction des objets, des lignes de profondeur des rayonnages, de la forme des bâtiments... Ce sont les objets qui guident le film. Les personnes se retrouvent souvent en arrière-plan, où faisant partie du paysage d'objets.

Étudions le dernier plan du « Petit Traité de caddiologie ». Le caddie est mis en valeur par un coucher de soleil en contre-jour. L'objet caddie est magnifié par la lu-

mière, comme un produit mis en valeur dans une publicité. Le caddie est lui-même un objet esthétique qui fait partie de l'ensemble de produits et de la publicité. Dans *Notre Alpin Quotidien*, Luc Moullet conseille de ne faire « pas plus de deux plans de "crépu" (crépuscule) par jour »³⁷, il avait pour habitude de prévoir rigoureusement ces moments privilégiés c'est pourquoi nous souhaitons l'étudier précisément. Ce plan du caddie sous le coucher de soleil me fait penser à un plan de *La Cabale des Oursins* (1991) : un terril sous le soleil de fin de journée, est comparé aux pyramides Égyptiennes. Luc Moullet présente ironiquement le terril du Nord-Pas-de-Calais, une accumulation de résidus miniers, comme le futur lieu incontournable du tourisme à la manière des pyramides. Avec la même ironie, Luc Moullet glorifie l'objet caddie, qui peut sembler inintéressant aux premiers abords.

« c'est l'hyperobjectivité du faux qui m'attire. Mon point de vue est à la fois objectif et pataphysique. [...] J'ai pris ce qu'il y avait de meilleur pour offrir une vision futuriste et pour le moins fantaisiste des terrils. »³⁸

Dans *La Cabale des Oursins*, il s'agit de mettre en lumière un objet oublié (le terril) pour lui donner une place de premier plan dans le terroir et la culture. Dans *Toujours Plus*, il s'agit de montrer que le caddie (un objet banal qu'on a tendance à oublier) est un pierre angulaire du système de consommation, vénéré par la société comme le serait une culture ou une religion. Luc Moullet détourne le caddie de manière fantaisiste (ce que lui qualifie de pataphysique) pour lui donner un sens nouveau.

³⁷ MOULLET, Luc ; BURDEAU, Emmanuel ; NARBONI, Jean, *Notre Alpin Quotidien*, 2009, Capricci, p. 75.

³⁸ MOULLET, Luc ; BURDEAU, Emmanuel ; NARBONI, Jean, *Notre Alpin Quotidien*, 2009, Capricci, p. 106.



Figure 12: Le caddie sous le coucher du soleil, photogramme de *Toujours Plus*



Figure 13: Le terril comparé à une pyramide, photogrammes de *La Cabale des Oursins*

4. Étranges objets

Dans *Toujours Plus*, Luc Moullet essaye de tirer de l'absurde du réel. Il montre des objets parfois étranges, que ceux-ci soient étranges par nature, ou que ce soit l'angle par lequel ils sont montrés ou l'agencement dans lequel ils sont présentés qui les rende étranges. Certains passages de *Toujours Plus* font ainsi l'effet d'un cabinet de curiosités, c'est-à-dire un microcosme étrange ayant un but encyclopédique (volonté de montrer un mélange de tout ce qui peut exister). On peut alors trouver dans les supermarchés

du film : des mammouths en peluche, une bétonnière, une moto, un simulacre de fût de vin, une maison pour hamster, des mannequins, et d'autres objets étranges comme une statue de style brutaliste aux abords d'un parking. Le cadrage d'une statue brutaliste donne un côté décalé et austère au parking du Atac, et le lot de mammouths en peluche est lui aussi assez incongrue. Ces objets insolites sont des pépites pour Luc Moullet, comme la fameuse fontaine de route dans *Foix*, assortie du commentaire « Foix offre aux flâneurs, une myriade de curiosités. ».



Figure 14: Statue brutaliste aux abords d'un parking,photogramme de *Toujours Plus*



Figure 15: Mammouths en peluche et autres jouets,photogramme de *Toujours Plus*



Figure 16: La fontaine de route,
photogramme de *Foix*

« Montesquieu dit à propos de l'humour, que « sa difficulté consiste à vous faire trouver un sentiment nouveau dans la chose qui vient pourtant de la chose » ». ³⁹ C'est aussi le contraste et l'agencement entre les objets qui produit leur comique. Prenons par exemple un plan de *Toujours Plus* montrant le rayonnage de livres d'un supermarché, surcadré par une pile de pneus de voiture en avant-plan. Le plan arrive après le commentaire voix-off : « Les hypermarchés compensent leur froideur moderne en vantant la nature, ... », et plus loin, « ...en vantant la culture ». Les livres qui sont des objets nobles (valorisés par leur statut d'œuvre d'art ou, a minima par l'aura du savoir ou de la culture), sont mis en contraste avec les pneus qui sont des objets purement fonctionnels. Le cadrage est comique car c'est le cercle formé par le pneu qui met en valeur en son centre les livres. Ce plan est rendu possible par le fait que les rayonnages de livres soient accolés à la pile de pneus, et par conséquent que ces deux types d'objets soient traités indifféremment comme des produits, amenuisant la valorisation des livres. Cet effet produit par le cadrage est rapprochable de certains cadrages de *Foix*, montrant des façades scindées en deux : en bas les enseignes colorées de magasins, et en haut les fenêtres vétustes révélant l'abandon du lieu. Un autre plan de *Foix* montre une enseigne de magasin photo en commande avec le donjon de la ville au second plan, assorti du commentaire « L'ancien et le nouveau cohabitent pacifiquement. ». Cependant l'enseigne de magasin de photo n'est pas neuve, elle est usée et peut-être désuète, et de surplus, elle renvoie par une mise en abyme à l'ontologie photographique. Les temporalités se mélangent, du plus récent au plus ancien : le moment du tournage (1994), l'enseigne du magasin de photo (qui date sûrement des années 70), le donjon (XV^e siècle). *Foix* rend compte des diverses couches temporelles qui cohabitent, comme les bâtiments délabrés à moitié remis à neuf, où les objets anachroniques qui se rencontrent. Luc Moullet donne à cet agencement le nom comique de « mélangisme fuxéen » dans *Foix*, pour montrer la modernité qui se mélange bizarrement avec le pas-

³⁹ BRESSON, Robert, *Notes sur le cinématographe*, Gallimard, 1975, p. 138.

sé. Ce mélangisme permet-t-il aux parties qui se mélangent de s'ajouter de la valeur ou de se dévaloriser ? Dans *Toujours Plus*, les livres sont dévalorisés par le pneu. Dans *Foix*, le donjon est dévalorisé par l'enseigne du magasin de photo, elle-même altérée par le temps. Le pneu et l'enseigne du magasin de photo étant en avant-plan, obstruent partiellement les livre et le donjon en arrière-plan. L'agencement des deux objets crée de l'étrangeté, une non-harmonie. Des objets qui n'avaient pas été rapprochés au préalable se rencontrent de manière fortuite, sous l'effet du système de consommation couplé à la mondialisation. Cet agencement produit une étrange poétique.



Figure 17: Pneu sur-cadrant le rayon livres dans *Toujours Plus*



Figure 18: Enseignes commerciales sur un bâtiment délabré, photogramme de *Foix*



Figure 19: Donjon et enseigne de magasin photo, photogramme de *Foix*

Luc Moullet met au centre de sa mise en scène la question de l'évolution des objets et des lieux, en montrant les forces qui poussent à l'évolution et en avertissant des conséquences de manière fantaisiste et comique. Luc Moullet ne s'appuie pas sur un propos politique, il observe et il donne à voir. Voir le monde sous l'angle des objets c'est voir les conséquences d'un système à l'échelle macroscopique. C'est aussi comprendre que l'objet est tout aussi important que le sujet (l'individu) lorsqu'il s'agit d'étudier leurs interactions.

Étudier radicalement les objets, et éloigner le plus possible la tentation du personnage pour créer le récit, offre une vision nouvelle des objets. Il y a tout de même la figure importante du narrateur (joué par Luc Moullet dans *Toujours Plus*) qui crée une unité dans le récit. Même si des personnes apparaissent à l'écran, le personnage (comme rôle dramatique de la fiction) est soit absent soit passager (comme le voleur de « l'arnaque au caddie » qui intervient de manière ponctuelle).

« CADRE. Comment le meubler. Une pratique ancienne, inspirée notamment de l'art victorien, était de le remplir au maximum. [...] La conception moderne est d'isoler quelque chose. »⁴⁰

L'esthétique du cadre des documentaires de Luc Moullet tient plutôt de la deuxième conception : celle qui consiste à utiliser le cadre pour isoler un détail (un fragment de réel), qui rentre entre écho avec les autres plans dans le montage. N'oublions pas qu'avant de filmer des objets, Moullet cherche à filmer des lieux (les supermarchés), qui sont saturés d'objets. La mise en scène de *Toujours Plus* alterne entre des plans montrant des lieux saturés d'objets, et des plans isolant des objets-détails. Par exemple, peu avant la séquence du « Petit traité de caddiologie », une suite de plans décrit partiellement des espaces adjacents aux supermarchés, avec des mouvements de zooms et de panoramiques. On discerne une saturation de choses et d'objets assez chaotiques (voitures, arbres, lampadaires...), des angles et des surfaces de bâtiments, et aussi quelques personnages qui sont décrits par la voix off : « Les grands espaces attirent les mal logés. Ici c'est leur vraie maison. ». Les ambiances sonores sont assez chargées, on distingue soit des sons de ville soit des sons de supermarché. Ce qui ressort de ces plans c'est avant tout un effet de saturation et une abstraction du lieu. Alors qu'un mouvement de caméra parcourt le décor urbain grisâtre de manière abstraite et chaotique, la caméra s'arrête sur un détail coloré : l'enseigne rouge du Auchan. La caméra s'arrête sur le détail clé : l'entité supérieure qui régit cet espace. Juste après, un parking de grande surface est décrit en deux plans : (1) Plan moyen sur une carcasse de porte de voiture abandonnée au milieu d'un parking, (2) Plan moyen d'une voiture qui roule sur une plaque métallique émettant un grand fracas. Le premier plan montre le détail de la carcasse de la porte, et le deuxième plan montre le détail (plus discret) de la plaque métallique accentué par le bruitage. A contrario, ces deux objets isolés très mo-

⁴⁰ MOULLET, Luc ; BURDEAU, Emmanuel ; NARBONI, Jean, *Notre Alpin Quotidien*, 2009, Capricci, p. 79.

destes produisent un effet comique et inattendu. Ces détails sont des artefacts qui enlèvent aux lieux leur uniformité. Ils créent du relief et du récit. Ce qui intéresse Luc Moullet, c'est l'objet comme un artefact qui jaillit du réel et qui crée le récit documentaire. Le détail de l'enseigne de magasin qui trône sur l'immeuble et la carcasse de porte de voiture (un déchet) cohabitent et sont mis au même plan. L'enseigne est un signe, un outil de communication, une idée abstraite. La porte est un détritius, un objet singulier, une vanité. L'objet-signe [Cf. J. Baudrillard, 1986] cohabite avec l'objet singulier. L'abstrait cohabite avec le concret. La consommation cohabite avec le déchet. L'un n'existe pas sans l'autre, ce sont deux choses interdépendantes et indissociables. Tout le travail de Luc Moullet est d'arracher au chaos du réel des objets-détails et de les mettre en relation pour créer du sens. Ces relations créent de l'étrangeté, du comique ou de l'absurde.



Figure 20: La rue 1/2 : plan panoramique sur un espace chaotique saturé d'objets, aucun détail ne ressort, photogramme de *Toujours Plus*



Figure 21: La rue 2/2 : la caméra s'arrête sur le détail de l'enseigne du « Auchan », photogramme de *Toujours Plus*



Figure 22: Le parking 1/2 : plan panoramique sur un espace saturé d'objets, aucun détail ne ressort, photogramme de *Toujours Plus*



Figure 23: Le parking 2/2 : plan fixe sur le détail d'une carcasse de porte de voiture, photogramme de *Toujours Plus*

Dans ce chaos d'objets, le personnage vivant est toujours absent. Un passage décrit les « aires de repos » du supermarché, avec une succession de plans sur des bancs. Les cadres se focalisent sur les bancs vides, sans laisser l'espace négatif dans la hauteur du cadre qui permettrait d'accueillir la venue d'un éventuel personnage. Dans ces cadres,

l'objet banc existe pour lui-même, il est détaché de sa fonction par l'absence d'utilisatrice. L'objet apparaît alors dans toute sa vacuité, détaché de sa fonction. La voix off commente « Les aires de repos facilitent la détente ». Or personne ne semble en profiter, la détente est absente, produisant un effet comique. La fonction de l'objet n'est pas accomplie. L'absence de personnage permet de se concentrer sur l'objet lui-même, et de le considérer non comme une chose abstraite mais comme un objet singulier. L'observation du banc invite donc à penser l'objet. On peut alors observer ses formes et particularités : l'un placé sous un escalier a une forme de grille semblable à la forme des caddies, un autre est équipé d'un miroir à sa base, et sur un autre dans un parking il y a un déchet d'emballage. Le déchet d'emballage laissé sur le banc renvoie au produit consommé et abandonné. Les bancs sont montrés comme des vanités, qui se suffisent à eux-mêmes et qui sont détachés du vivant. Leur fonction n'étant pas accomplie, leur matérialité questionne. L'objet forme un couple avec l'individu, surtout quand l'objet épouse la forme de l'individu et peut porter des traces de passage comme dans le cas du banc.

Le cadre isole certes un détail, mais parfois l'image est remplie de plusieurs détails plus ou moins mis en évidence. Le.a spectateurice participe activement à la mise en scène en cherchant le petit détail qui peut prendre sens, qui peut provoquer un effet comique. Ainsi le.a spectateurice est impliqué dans la mise en scène.

Chapitre II. Le détournement des objets

Nous avons repris la définition de Jean Baudrillard sur la consommation, comme résultant « d'activités de manipulation systématique des signes »⁴¹. Dans *Toujours Plus*, les objets-signes sont mis à nu par la voix off ou par leur isolement par le cadre. Luc Moullet fait accéder à la vision de l'objet dans l'objet-signe. L'aspect absurde, artificiel ou étrange de l'objet-signe est alors révélé. Luc Moullet procède alors d'un autre type de manipulation. Il détourne l'objet de sa fonction assignée pour lui en donner une autre plus ou moins fantaisiste, ou alors pour lui enlever totalement toute fonction. Il nous faut étudier comment ce détournement a lieu et ce qu'il produit. Pour cela nous étudierons *Essai d'ouverture* (1988), *Barres* (1984), *Toujours Plus* ainsi que son complémentaire *Toujours Moins* (2010). Ces quatre court-métrages ont pour point commun de se concentrer sur les objets : *Essai d'ouverture* met en scène la bouteille de coca, *Barres* les barres du métro, *Toujours Moins* les machines automatiques, et *Toujours Plus* l'ensemble d'objets que constituent les hypermarchés.

1. Le détournement du caddie

Dans la séquence du « Petit Traité de caddiologie » de *Toujours Plus*, un passage se distingue des autres : un caddie rempli d'articles dévale une route de campagne et qui rentre en collision avec un autre caddie. Tout d'abord le caddie est entraîné dans une pente sans intervention humaine visible (plan 18), et continue à tracer son chemin en

⁴¹ BAUDRILLARD, Jean, *Le système des objets*, Gallimard, 1986, p. 276.

solitaire. Le caddie semble évoluer de lui-même, il n'est plus un objet assigné à une fonction et manipulé par un.e utilisateurice, mais il devient presque un personnage à part entière, avec sa singularité et sa mobilité propre. Le décor campagnard plongé dans la brume humide d'un début de journée (plan 19), contraste avec l'habituel parking dans lequel on voit évoluer les caddies. Le caddie est sorti des sentiers battus et a envahi la campagne, ce qui n'est pas sans rappeler l'implantation des hypermarchés dans les zones rurales, convoitées pour leur grand espace. La séquence précédent le « Petit traité de caddiologie » montre justement l'hôtel de ville d'une commune rurale de 160 habitants dont dépend un hypermarché, avec le commentaire voix off « Cette commune encaisse donc des taxes professionnelles considérables ».

Enfin, la collision inattendue des caddies intervenant au croisement de la route évoque un accident automobile, d'autant plus qu'une analogie a déjà été faite entre le caddie et la voiture. Toutefois, cette collision semble sans grande conséquence : le bruitage du choc est sourd et les deux caddies sortent maladroitement du champ par la gauche, personne n'est blessé et aucun article n'est cassé. La collision fait moins l'effet d'un événement tragique (comme un accident de voitures) que d'une conséquence naturelle et chaotique des choses.

A travers cette scène, Luc Moullet montre de manière comique et chaotique comment le caddie devient un engin hors de contrôle autonome qui envahit les zones rurales, à l'image de la mondialisation et du consumérisme. Le caddie, objet autonome détourné de sa fonction et son environnement habituel, crée lui-même la narration.



Figure 24: L'accident de caddie, photogrammes de *Toujours Plus*



Figure 25: L'arnaque au caddie, photogramme de *Toujours Plus*



Figure 26: Le caddie transformé en barbecue, photogramme de *Toujours Plus*

La séquence du « Petit traité de caddiologie... » est suivie d'une séquence que je nommerai « L'arnaque au caddie » (de 00:13:52:00 à 00:15:11:00) qui extrapole les fonctionnalités du caddie. L'arnaque au caddie met en scène un personnage malicieux qui bloque le cadenas des caddies afin que les pièces de monnaie insérées à l'intérieur y restent piégées. Une arnaque toutefois peu rentable (le gain étant d'une pièce à chaque client arnaqué), et fastidieuse, comme l'indique l'ellipse annoncée par la voix off « une heure plus tard » séparant les deux étapes de l'arnaque. Le « mini-film » dans le film

permet donc de mieux comprendre l'objet caddie et de déconstruire ses fonctionnalités, pour peut-être s'en emparer d'une manière nouvelle et le détourner. Le plan suivant l'accident de caddies propose un autre détournement de l'objet : le caddie est transformé en barbecue. Le caddie apparaît alors comme un objet multifonction.

Juste après cette séquence, un plan montre un homme qui se dirige vers la sortie d'un magasin avec un caddie, mais se retrouve bloqué à cause d'une barre solidaire au caddie plus haute que la porte. Il se résigne, range le caddie et prend les articles à la main. Ensuite, commence une partie consacrée au vol et à sa prévention (voix off : « On lutte contre le vol par tous les moyens). L'ironie de cette partie est que Luc Moullet montre dans un premier temps les mesures prises dans les supermarchés pour prévenir le vol, puis dans un second temps plusieurs personnages qui volent et les astuces utilisées par les voleur.euse.s. La prévention contre le vol n'est donc pas présentée comme la conséquence d'une cause (le vol). C'est l'inverse qui se passe : la prévention contre le vol provoque des techniques particulières de vol. Résumons l'enchaînement d'idées que propose le montage :

- 1) séquence du « Petit traité de caddiologie » : les caddies sont partout, c'est l'élément central de la consommation.
- 2) séquence de « L'arnaque au caddie » : le caddie est détourné pour voler → les caddies échappent à leur assignation présentée dans la séquence précédente, ils sont détournés
- 3) plan-séquence : les caddies ont une forme telle qu'ils ne peuvent plus passer les portes de magasin → « l'arnaque au caddie » est ainsi parée, mais par conséquent, un tel caddie ne sert plus à grand-chose ce qui est assez comique.
- 4) « séquence de prévention du vol » : divers moyens (certains absurdes) sont mis en œuvre contre le vol → cela fait écho avec la forme du caddie fabriqué pour ne pas passer les portes.

5) « séquence de choure » (terme utilisé pour qualifier le vol de petite valeur) : des personnes volent en toute tranquillité (parfois avec des techniques absurdes) → les moyens mis en œuvre contre le vol sont par conséquent tournés en dérision.

Nous pouvons voir, à l'échelle de l'enchaînement de séquences décrit ci-dessus, que le montage procède par des agencements qui semblent logiques : chaque séquence répond à l'autre, en surenchérissant à outrance l'idée précédente ou en allant complètement à l'inverse, ce qui crée le comique. De par son écriture, Luc Moullet ne présente pas les supermarchés et ses objets de manière encyclopédique, mais il les présente à travers des thématiques qui s'enchaînent selon une succession pseudo-logique. Par conséquent, Luc Moullet montre que le système qu'il décrit (la consommation) est la conséquence d'absurdités. Il y a une tension entre l'influence du système de consommation sur l'objet et le détournement de l'objet.

2. Les machines

Luc Moullet s'intéresse aux distributeurs d'une manière qui peut faire penser à celle de Bresson. Dans *L'Argent*, Bresson montre comment son utilisation est détournée par Lucien, l'employé du magasin de photo licencié qui se met à frauder. Lucien utilise un outil et des petites pièces métalliques pour trafiquer un distributeur automatique de billets, à l'aide d'un schéma révélant les mécanismes de la machine. Un passant vient retirer de l'argent au distributeur, et sa carte est piégée. Lucien qui a observé discrètement le code composé par le passant, va ensuite débloquent la carte du distributeur, pour retirer frauduleusement de l'argent. Ce qui intéresse Bresson c'est la fraude, l'argent qui fait commettre le mal. Bresson montre en très gros plan les détails de la machine, la manipulation de Lucien, le schéma qui révèle l'intérieur de la machine. Luc Moullet montre aussi des fraudeur.euse.s dans *Toujours Plus*, mais leur vol est de petite envergure. Par exemple l'homme qui fait « l'arnaque au caddie » gagne à peine quelques

pièces, c'est une fraude absurde. Plus tard dans le film un groupe de jeunes (comme Lucien) volent des articles par-ci par-là de manière anarchique : l'un croque dans un concombre sous sa veste, un autre gobe une pomme derrière son journal, un autre goûte les bouteilles de vin, une autre se sert d'un parfum qui est sorti de son emballage. Juste après, un plan montre des cabines d'essayage et la voix off comment : « dans ces cabines, certains mangent ». Moullet montre des vols tout à fait minimes, que ceux-ci soient commis par nécessité ou par l'excitation qu'ils procurent. On est loin de l'avidité de Lucien. Moullet ne s'intéresse pas au vol mais à la « choure », un vol banal et minime qui intervient dans le quotidien. Ces vols sont tournés en dérision, ils font partie de l'absurdité du quotidien des hypermarchés.

On retrouve ce même point de vue dans *Toujours Moins* (2010), le film complémentaire à *Toujours Plus*, sorti 16 ans plus tard. Alors que *Toujours Plus* montre la consommation et ses excès, *Toujours Moins* montre la diminution des rapports humains avec l'apparition progressive des machines automatiques. Dans *Toujours Moins*, Luc Moullet met en scène des personnages qui utilisent les machines automatiques de manière tout à fait banale, au pied de la lettre. Ce ne sont pas des plans pris à la volée, mais bien des mises en scènes où des personnages rejouent des gestes du quotidien. Par exemple, un jeune homme achète un bouquet de fleurs dans un distributeur de fleurs, puis dans un deuxième plan il va l'offrir à une jeune femme, elle sourit. Le changement d'axe entre les deux plans révèle le procédé de fiction. Les deux plans sont entrecoupés par un interview du vendeur de fleur qui explique que le distributeur permet d'augmenter son chiffre d'affaires. Plus tard, une femme achète une pizza à un distributeur à pizzas. À peine la pizza est sortie de la machine, la femme l'ouvre et commence à la manger à même le distributeur. Le distributeur remplace la pizzeria, le vendeur, la table pour manger... Le bouquet de fleurs et la pizza sont des objets de consommation banals. L'accomplissement de leur consommation est immédiat après leur achat, sans obstacles. Ce qui intéresse Luc Moullet, c'est donc la médiocrité du quotidien, l'excès de banalité. Les scènes de *Toujours Moins* sont tellement banales qu'elles en deviennent

comiques. L'utilisation banale de la machine mise en relation avec la diminution des rapports humains et des intermédiaires qu'elle engendre la rend absurde. Les machines, qui sont utilisées de manière banale sont détournées pour servir un propos visant à les tourner en dérision. Moullet cherche à se confronter concrètement avec les objets : des inserts montrent la main qui verse les pièces dans la machine, les petits écriteaux de la machine et les boutons sur lesquels appuyer, comme lorsque Lucien manipule le distributeur de billets dans *L'Argent*. Or ici c'est l'utilisation banale de l'objet qui est détournée à des fins comiques. Dans *Toujours Plus*, Luc Moullet se met en scène en train de peser une banane dans le rayon des fruits et légumes. Il n'arrive pas à ouvrir le sac plastique pour emballer la banane, il essaye avec ses dents, sans succès. Il finit par prendre deux sacs plastiques pour emballer la banane et coller l'étiquette sortie de la balance automatique. C'est un plan excessivement long qui montre toute l'action pour tourner ce geste quotidien à la dérision. Dans *Toujours Moins*, une femme se rend sur une borne Pôle Emploi. Le plan commence par un mouvement de caméra vers le bas, qui montre d'abord le reflet d'une église dans la fenêtre du bâtiment, puis en dessous la devanture du Pôle Emploi et sa borne automatique. Lorsque la femme s'identifie sur la borne, l'écran filmé en très gros plan affiche un carton d'attente « Merci de bien vouloir patienter quelques instants... ». Le plan dure une douzaine de secondes sans que rien ne se passe, suscitant un effet comique. Ce passage illustre le comble de la machine automatique, car l'utilisatrice cherchant à se connecter à son compte Pôle Emploi se retrouve dans une attente interminable, et il n'y a pas d'employé pour l'aider dans cette situation. Même au pôle emploi les machines remplacent les employés. Lorsque Luc Moullet montre une utilisation banale de la machine, soit celle-ci accomplit froidement sa fonction, soit elle devient fastidieuse ou ennuyeuse. Dans tous les cas, le comique naît de la froideur de la machine tournée en dérision.

Un autre point intéressant de la séquence du Pôle Emploi, est la présence de l'église dans le reflet du bâtiment. Au début de *Toujours Plus*, Luc Moullet comparait déjà le supermarché à l'église, avec le plan d'une porte d'église suivie d'un long plan

avec zoom continu sur l'intérieur d'un supermarché, le tout accompagné d'une musique d'orgue. La consommation était alors comparée à une religion. Dans *Toujours Moins*, Moullet montre tous les champs d'action de la borne automatique, puis la voix off annonce : « Le borne, c'est l'emblème de notre siècle, succédant aux figures mères du passé ». On voit alors un plan sur une pyramide égyptienne (rappelant *La Cabale des Oursins*) et un plan sur une statue d'un Jésus sur sa croix. La borne automatique est détournée pour être comparée à une icône religieuse et culturelle, ou une raison de vivre, comme le caddie dans *Toujours Plus* (chapitre 1. de cette partie). En se focalisant sur la machine et en la mettant concrètement en action, Luc Moullet la détourne de son apparence quotidienne au profit d'un propos sur la société.

3. Duels entre personnage et objet

Nous analyserons maintenant un autre type de détournement de l'objet, qui consiste à placer l'objet et le personnage dans une forme de duel.

Essai d'ouverture (1988), est une fiction de 14 minutes qui met en duel Luc Moullet lui-même et une bouteille de coca. La bouteille de coca qui est un symbole de consumérisme et de mondialisation est ramené aux propriétés essentielles de cet objet : une bouteille en verre remplie d'un liquide sucré convoité, fermée par un bouchon dont l'ouverture constitue un défi. La bouteille de coca est récalcitrante, Luc Moullet n'arrive pas à l'ouvrir, et il fait une succession de tentatives de plus en plus absurdes pour l'ouvrir. Nous pouvons appuyer l'idée du duel par plusieurs points. D'abord le film commence par une présentation des deux opposants. La lumière s'allume comme sur la scène d'un spectacle ou d'un ring de boxe, révélant une bouteille de coca sur une table filmée en gros plan. Un premier éclairage s'allume en contre, donnant à la bouteille une allure dramatique, et un deuxième éclairage de face la révèle totalement. Un zoom arrière révèle le deuxième opposant, un enfant dont la tête dépasse à peine de la table,

qui contemple son adversaire. L'enfant saisit maladroitement la bouteille et tente de l'ouvrir, c'est un échec. Le carton titre arrive : « Essai d'ouverture », annonçant l'enjeu de l'affrontement. Le plan suivant montre Luc Moullet de profil face à la bouteille : les deux ennemis se font face. La voix off indique « Avec l'âge, je suis devenu plus fort. » On comprend que l'enfant vu au début du film incarne Luc Moullet jeune, et que cet affrontement prend une place importante dans sa vie. Luc Moullet adulte essaie d'ouvrir la bouteille mais c'est encore une fois un échec.

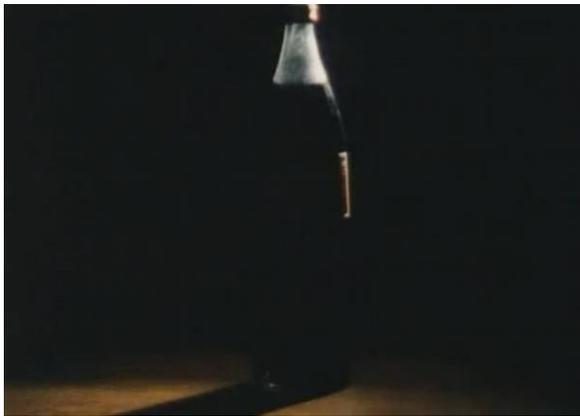


Figure 27: La présentation dramatique de la bouteille de coca, photogramme d'*Essai d'ouverture*



Figure 28: Luc Moullet affrontant la bouteille de coca, photogramme d'*Essai d'ouverture*

Luc va alors utiliser des techniques diverses et même des outils et des armes pour ouvrir la bouteille : ceinture, couteau, hache, pince, ponceuse, chalumeau... Il tente des manières « dures » et des manières « douces », comme par exemple mettre la bouteille au bain marie, ou bien au congélateur. Le coca sort de la bouteille bouillant, ou alors complètement congelé. Pour la faire céder il la personnifie en l'appelant « minou minou ». A chaque fois c'est un échec. Luc arrive à casser la bouteille en la frappant contre une autre, mais il n'en tire qu'un maigre verre de coca, c'est une piètre victoire. La voix off commente les essais, reprenant un vocabulaire militaire : « la victoire est proche », « je décidai d'inverser de stratégie », « je changeai de tactique », « la main doit prendre

un certain élan avant d'affronter le bouchon ». Durant tous les essais, Luc Moullet éprouve physiquement la bouteille de coca. Il se fatigue, il gémit sous l'effort, souffle, se fait mal (il dit « Aïe ! » lorsqu'il touche la bouteille brûlante dans le bain marie). Afin de vaincre son ennemi, Luc s'entraîne : il prend son élan pour ouvrir la bouteille, il fait du piano pour exercer ses doigts, il développe une technique qu'il annonce à la caméra. À la fin du film, Luc Moullet finit par arriver à ouvrir la bouteille avec ses mains. La voix off explicite la victoire « Oh qu'il est doux d'entendre le sifflement de la victoire. Après, la récompense bien méritée. ». La récompense, c'est la dégustation du coca. Luc Moullet ouvre les bouteilles à la chaîne, pour le pur plaisir de les ouvrir. La caméra effectue un mouvement panoramique pour dévoiler une chaîne de bouteilles de coca qui l'attendent. Dans sa réussite, Luc tombe dans l'excès. Dans le dernier plan du film, Luc Moullet boit le verre de coca de la récompense, assis à la même table qu'au début du film (le « ring »). Et quelques secondes après, il s'écroule comme raide mort. On ne sait pas s'il s'écroule de fatigue ou si c'est le coca qui l'a empoisonné, mais une chose est sûre : la bouteille de coca a eu raison de lui. C'est finalement la bouteille de coca qui remporte le duel, alors que Luc pensait l'avoir remporté. Le duel bouleverse les rôles : l'objet qui est censé être un adjuvant consommé par le sujet résiste à sa fonction. Le duel implique que les deux parties soient mises au même niveau, comme l'enfant qui arrive à peine au niveau de la table et l'adulte plus grand qui peut accéder à la bouteille.

Luc Moullet digresse sur la bouteille de coca pour parler du sexisme : une femme (Françoise Bureaux, l'assistante réalisateur) n'arrive pas à ouvrir la bouteille, un homme musclé (Richard Copans, le chef opérateur) ouvre la bouteille à sa place. La voix off commente : « Les hommes peuvent ainsi montrer leur supériorité, revanche sur le matriarcat du pays producteur ». C'est un raisonnement absurde qui extrapole le duel entre Luc Moullet et la bouteille pour proposer un sens plus large (comme le rôle du caddie, ou de la borne automatique). L'ouverture de la bouteille devient un « hobby », une « nouvelle passion », et même un « sport ». Un plan comique met en scène Luc Moullet ouvrant trois bouteilles en même temps tenues par Françoise Bureaux. Il en

ouvre deux avec ses mains et une avec le pied. L'ouverture est un défi, une compétition. L'ouverture devient une fin en soi. La bouteille de coca devient ainsi un objet aliénant. Ici, le duel sur un même plan entre l'objet et le personnage tend moins à personnifier l'objet qu'à aliéner le personnage, à le rendre assujéti à l'objet. En effet, c'est l'objet qui remporte le duel, un objet inépuisable car fabriqué en série.

Dans la succession de tentatives d'ouverture, Luc Moullet met en scène une machine complexe et incompréhensibles (plusieurs plans, avec des mouvements, décrivent une machine avec des hélices et des tuyaux), qui permet d'ouvrir la bouteille. Le coca sort par un tube au bout duquel Luc sirote sauvagement. La technicité de la machine rentre en contraste avec l'attitude sauvage de Luc. Luc Moullet s'explique sur cette machine : « C'était pas une machine à ouvrir des bouteilles de coca mais une machine à faire de la musique, que j'ai donc détournée. Je ne suis pas à un détournement près. »⁴² Le détournement d'une machine, à des fins comiques, pousse l'aliénation de l'ouverture de la bouteille de coca à son extrême. La bouteille de coca est détournée de son usage normal (ouvrir, boire) pour devenir un objet qui résiste et qui aliène. Le personnage devient une victime de l'objet de consommation qui le terrasse.

⁴² Citation de Luc MOULLET au sujet d'*Essai d'ouverture*, lors d'une présentation de ses courts-métrages au Centre Pompidou dans la cadre de la rétrospective *Luc Moullet, Le comique en contrebande*, 30 mai 2009. (Captation vidéo : <https://www.dailymotion.com/video/x9liq7>)

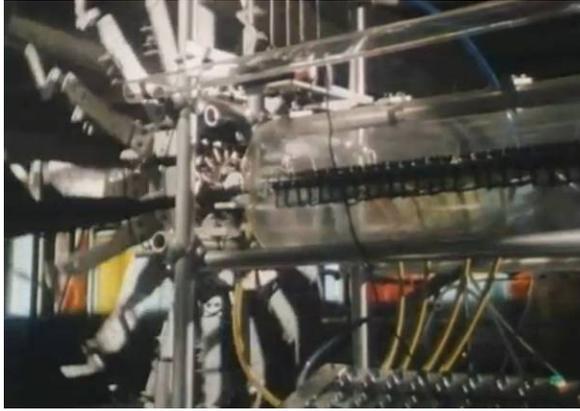


Figure 29: La machine détournée pour ouvrir les bouteilles de coca, photogramme d'*Essai d'ouverture*



Figure 30: Luc Moullet sirotant le coca de la machine, photogramme d'*Essai d'ouverture*

Barres (1984) de Luc Moullet, met lui aussi en scène une forme de duel entre objet et personnages : les barres de métro face aux Parisien.ne.s. L'intérieur du métro et ses portiques refabriqués en studio permet à Luc Moullet d'exploiter pleinement les possibilités de cet objet et ses différentes formes. *Barres* est une succession de tentatives pour frauder les portiques de métro. De la même manière, *Barres* est une succession de tentatives de passage et *Essai d'ouverture* une succession de tentatives d'ouverture. Dans les deux films, les obstacles à franchir poussent les personnages à la créativité et à la démesure, comme l'illustre le carton texte dans *Barres* : « *Plus il y a d'obstacles, plus l'homme veut les vaincre, Pascal* ». A la différence des autres documentaires de Luc Moullet analysés dans cette recherche, *Barres* n'est pas accompagné d'une voix off mais de cartons textes, qui remplissent une fonction similaire : commenter et critiquer les images, avec toujours un décalage comique. Au début du film, un homme fraude facilement le portique en passant par-dessus. Un carton texte « 6 mois plus tard » introduit le changement du portique : cette fois-ci des grilles ont été installées. L'homme doit passer sa main entre les grilles pour ouvrir la porte. La logique continue, avec l'installation d'une vitre plexiglas qui bloque la grille. L'homme doit ruser d'avantage, il doit

glisser sa main sous la porte et même utiliser un outil pour actionner le bouton qui relâche la porte. Luc Moullet montre donc l'évolution de l'objet pour lutter contre la fraude, expliquant notamment que cela permet d'abolir le chômage des mécaniciens. Cependant, cette évolution causale est sans fin et absurde, car la fraude continue. L'objet contient toujours une faille, qui va être exploitée pour frauder. Ce qui intéresse Luc Moullet, c'est justement la faille permanente dans ce système des objets. L'objet ne permet pas d'arrêter la fraude. De nombreuses autres ruses sont dévoilées, toutes des plus en plus créatives et absurdes : un chewing-gum permet de bloquer le verrou de la porte, un plateau à roulette permet de glisser facilement sous le tourniquet, un personnage trafique les portiques en mettant du sable et de l'huile dans la machine, des personnages font des sauts acrobatiques et des portés pour braver les portiques... Les personnages éprouvent physiquement les objets, comme la bouteille de coca d'*Essai d'ouverture* ou les machines automatiques de *Toujours Moins*. Braver les barres de métro devient un jeu, et même une mode. Un couple bourgeois fraude un portique sans trop d'effort, un carton texte indique : « Comme ça, il est IN, et, avec sa carte orange, il est couvert. ». La fraude devient aussi un sport, avec un parallèle fait avec les jeux olympiques. Un homme saute un portique, le plan est au ralenti, et un carton indique son timing. La référence sportive est ironique. Un autre carton indique que c'est le « seul sport des parisiens, il fait régresser les maladies cardio-vasculaires ». La fraude des barres de métro, de même que le défi de l'ouverture du coca, permet de créer des digressions pour parler de faits de société.

Une trace de sang sur un portique suggère l'accident résultant d'une tentative de fraude. Le plan suivant montre deux infirmiers portant un brancard recouvert d'un drap blanc taché de sang. On retrouve ici l'idée du duel, avec ses victoires et ses échecs. Il y a également un duel entre les fraudeur.se.s et les trois contrôleurs. Le brancard est un running gag qui revient plusieurs fois dans le film. Mais à la fin du film, c'est les contrôleurs qui se retrouvent dans les brancards, ne faisant pas poids face à la masse de fraudeur.se.e. Le meilleur gag du film à mon sens est le suivant, en un seul plan : un bandit

habillé tout en cuir noir, frappe violemment un fléau d'armes sur le portique du métro. Il jette un regard de braise à la caméra puis, présente son ticket de métro dans le portique et le traverse en total respect des lois. L'interaction avec les barres de métro permet donc de révéler les absurdités de la société : le bourgeois joue au bandit et le bandit ne fraude pas, les interdictions sont faites pour être bravées, l'injustice règne (le fraudeur qui se fait arrêter occupe les contrôleurs ce qui la laisse la porte ouverte à d'autres fraudeurs), les contrôleurs ne servent à rien et ne font pas le poids face au peuple. L'objet détourné et refabriqué en studio permet de remettre en scène l'absurdité du réel. Luc Moullet met en scène des personnages qui poursuivent le même objectif que lui : trouver la faille de l'objet, l'angle nouveau sous lequel le voir et le détourner.

En conclusion de cette partie, nous avons pu voir que l'observation du monde par l'angle des objets permet à Luc Moullet de dévoiler des aspects de son fonctionnement avec toujours un propos politique plus ou moins ténu. Les objets isolés comme des détails permettent de d'organiser le réel pour lui donner du sens et créer du comique. Ce type de mise en scène tend à exclure les personnages, cependant l'objet renvoie toujours à des réflexions sur notre rapport au monde. Les personnages réapparaissent pour éprouver physiquement les objets et les détourner de leur utilisation classique, afin de créer du sens et de renforcer le propos.

L'analyse du travail de Luc Moullet sur les objets m'a inspiré pour concevoir mon documentaire de 2ème année à l'ENS Louis Lumière, intitulé *Toujours Debout*. Dans ce film, je me suis intéressé à un objet unique, le banc public, de la même manière que Luc Moullet a étudié le caddie dans *Toujours Plus* ou le portique de métro dans *Barres*. En étudiant cet objet, j'ai tenté de faire émerger des réflexions sur l'espace public et les raisons de son évolution. J'ai également détourné les bancs à des fins comiques. Par exemple, pour montrer l'évolution parfois absurdes des formes des bancs, j'ai mis en scène une partie de ping-pong sur un banc hostile, ou j'ai fait un split screen comparant

le banc classique et le banc mi-assis pour montrer que ce dernier fait gagner du temps à l'usagère (elle se relève une seconde plus tôt). L'étude du banc m'a permis d'envisager de manière plus large l'espace public et son fonctionnement.

Troisième Partie : Les objets comme personnages dans *L'Image Manquante* (2013) de Rithy Panh et *Interdit aux chiens et aux italiens* (2022) d'Alain Ughetto

Dans les deux premières parties nous avons pu voir comment la mise en scène d'interactions entre objets et personnages vivants crée le récit dans *L'Argent* de Robert Bresson, et suggère négativement les personnages. Ensuite, nous avons vu que l'observation du monde sous l'angle des objets révèle des aspects de son fonctionnement dans *Toujours Plus* de Luc Moullet. La pratique du détournement de l'objet par Luc Moullet invite à mettre en scène l'objet quotidien comme un proto-personnage autonome (le caddie dans *Toujours Plus*), ou de le placer dans une sorte de duel avec les personnages.

Cependant, l'objet se voit confier une vitalité supérieure en prenant une forme anthropomorphique : la marionnette ou la figurine. En philosophie l'anthropomorphisme se définit comme la tendance à se représenter toute réalité semblable à la réalité humaine (source : CNRTL), ce qui conduit à attribuer aux animaux et aux choses des comportements humains, un biais de la pensée très présent chez les enfants qui projettent leur vision du monde sur les choses. Le thème de l'enfance est notamment assez récurrent dans les représentations anthropomorphiques. Il sera donc intéressant d'analyser ce que crée ce biais dans la mise en scène cinématographique d'objets anthropomorphiques. Les représentations anthropomorphiques ne sont pas nouvelles : statuettes représentant des divinités à la préhistoire, statues antiques, traditions du théâtre de marionnettes, jouets pour enfants...

La marionnette du théâtre de marionnettes ainsi que celle du film de marionnettes apparaît sous deux aspects contradictoires : elle est à la fois objet (inerte, sans conscience) et personnage (vivant, doté de conscience). Le spectateurice est tout à fait conscient.e que la marionnette est un objet, mais désire voir cet objet prendre vie pour devenir un personnage. C'est ce désir et cette ambiguïté que travaille l'art marionnettique. Nous dis-

tinguons la marionnette qui est articulée et qui est faite pour être manipulée sur scène, de la figurine qui, (même si elle peut comporter des articulations) est davantage destinée à l'exposition et se rapproche plus de la statuette. La marionnette est faite pour être dotée de mouvements, pour être animée, alors que ce n'est pas forcément le cas de la figurine. La marionnette implique également la présence d'un.e marionnettiste qui la manipule. Dans le théâtre de marionnettes classique, le.a marionnettiste est caché.e du public par divers procédés (manipulation par des fils par le dessus, par des manchons noirs dans la profondeur, par le dessous...). Cependant le théâtre de marionnettes contemporain tend de plus en plus à mettre en scène la co-présence du.de la marionnettiste, qui devient un nouveau personnage dans la fiction. On observe le même phénomène dans le cinéma de marionnettes. Le cinéma d'animation permet de remplacer la manipulation d'un.e marionnettiste hors-champ en live par l'animation image par image (communément appelée stop motion). L'animateurice n'est alors plus caché.e hors-champ mais caché.e *entre* les images. L'animation stop motion est une technique proprement cinématographique car elle permet de conférer aux objets ou aux marionnettes des effets de mouvement impossibles à réaliser en live (ou prise de vue continue). Le terme live est notamment utilisé pour se distinguer du cinéma stop motion. La marionnette de stop motion est donc fabriquée d'une manière différente de la marionnette de théâtre pour répondre à des besoins d'animation : elle doit pouvoir tenir debout d'elle-même (ou avec un rig), elle peut posséder des articulations plus riches, mais qui doivent être rigides pour ne pas s'effondrer entre chaque image. Sur ce sujet, Sara Sponga explique la spécificité de la marionnette en stop motion : « Certains animateurs disent que c'est la marionnette qui dicte son mouvement. Dans le sens où ce sont sa morphologie, ses articulations, forcément restreintes, qui imposent une manière de se mouvoir à l'animateur. De plus, l'animation stop motion étant directe devant la caméra, la continuité oblige l'animateur à suivre les images précédentes et à s'approprier les "accidents" pour garder l'impression que la marionnette est animée de sa propre vie. »⁴³ La

⁴³ Propos rapporté depuis un e-mail reçu le 09/06/2024.

marionnette de théâtre est aussi fabriquée pour être vue de loin, alors que la marionnette de stop motion est filmée de très près (en macro), ce qui va agrandir ses détails et ses moindres défauts.

De nombreux films d'animation jouent sur la co-présence de la marionnette et de l'animateurice, comme par exemple *La Main* (1965) de Jiri Trnka, où Trnka met en scène sa propre main comme un personnage interagissant avec la marionnette. La main est un personnage particulier car elle renvoie au rôle hiérarchique du manipulateur, ce dont se sert Jiri Trnka : *La Main* est une critique du totalitarisme (incarné par la-dite main) oppressant la marionnette. Dans *Interdit aux chiens et aux Italiens*, le réalisateur Alain Ughetto apparaît à l'image (à travers ses mains et même ses pieds) ainsi qu'à la voix off, et il devient un personnage de la fiction qui dialogue avec ses marionnettes.

Nous allons donc analyser deux films qui font un usage différent des objets comme personnages : *Interdit aux chiens et aux Italiens* (2022) et *L'Image Manquante* (2013) de Rithy Panh. Ces deux films donnent vie aux objets d'une manière double. Tout d'abord l'objet incarne un personnage vivant, mais en plus ces personnages incarnent des personnes réelles. La marionnette ou la figurine filmée ou animée permet alors de redonner vie à des personnes réelles par le biais de la fiction. Ces films mobilisent tous deux la puissance de vitalité de la marionnette ou de la figurine comme objet, qui rend sa présence à l'écran si intéressante à analyser.

« Tu peux prendre un objet inerte et lui donner vie, tu peux faire un modèle à l'effigie d'une personne morte et "paf" tu la ressuscites »⁴⁴

Le choix de l'objet pour incarner une personne réelle dans les deux films répond à une contrainte évidente : les personnes réelles ont disparu et ne peuvent plus témoigner ou être filmées. Mais dans ce cas, pourquoi ne pas avoir choisi des actrices en

⁴⁴ ELEK, Chloé, propos rapporté d'une discussion informelle au sujet du théâtre de marionnettes, avril 2024.

chair et en os pour incarner les personnages ? Quelles nouvelles possibilités ou quelles limitations y a-t-il dans le choix de mettre en scène les personnages par des objets plutôt que par des personnes ?

Chapitre I. Les marionnettes et les figurines au service du travail de mémoire

1. Le choix des figurines ou des marionnettes

Rithy Panh est un cinéaste franco-cambodgien de fiction et de documentaire, né le 17 avril 1964 à Phnom Penh au Cambodge. Son cinéma est marqué par l'histoire tragique de son pays, avec les massacres perpétrés par les Khmers rouges de 1975 à 1979 (suivis de conflits jusque dans les années 80) sur lesquels Rithy Panh n'a jamais cessé d'enquêter à travers un travail de mémoire. Dans *L'Image manquante* Rithy Panh essaye de donner forme à sa propre mémoire : alors qu'il n'a que 11 ans, les Khmers rouges s'emparent de Phnom Penh, et déportent des millions d'habitants dans des camps de travaux forcés où nombre d'entre eux souffriront de la famine et trouveront la mort (le génocide des Khmers Rouge causa entre 1,5 et 3 millions de morts).

Pour donner forme à cette mémoire à la fois individuelle et collective, Rithy Panh demande au jeune sculpteur Sarith Mang de fabriquer des figurines en glaise qui incarnent les personnages de cet épisode historique, ainsi que le personnage de Rithy Panh lui-même et les membres de sa famille (dont son père, qui deviendra une figure importante du film).

« Dans un entretien pour le journal *La Croix*, Rithy Panh revient sur sa collaboration avec le sculpteur des figurines : « Il est jeune et ne connaissait pas l'histoire des Khmers rouges. Travailler avec lui m'obligeait à replonger

dans ce passé pour le lui raconter. J'ai trouvé en lui la poésie des grands artistes qui frôle l'innocence de l'enfance. » »⁴⁵

L'aspect rudimentaire mais poétique des figurines, qu'on voit le sculpteur fabriquer de ses mains, donne un côté enfantin au film, qui n'est pas sans rappeler l'âge de Rithy Panh au moment des faits. Il y a évidemment une tentative de réappropriation de l'enfance à travers ce geste et ces figurines réconfortantes.

Il s'agira donc d'étudier pourquoi et comment Rithy Panh utilise des figurines (objets anthropomorphiques, incarnant des personnages) pour rétablir la mémoire, et qu'est-ce que cela produit du point de vue esthétique. Également, pourquoi avoir choisi ce type de figurines, ce type de décors, et pourquoi les filmer en live ? Finalement, comment un objet-figurine peut incarner un personnage dans le médium cinématographique ?

Les figurines sont d'abord introduites au début du film par leur processus de fabrication. On voit en gros plan les mains du sculpteur qui manipulent la glaise pour faire apparaître la forme des personnages, trace les détails avec des outils, avant de peindre les yeux, les cheveux et les habits. La voix off explique la fabrication de manière poétique : « Avec de la terre et de l'eau, avec les morts, des rizières, avec des mains vivantes, on fait un homme. Il suffit de pas grand-chose. Il suffit de vouloir ». Le choix du matériau de fabrication, la terre, renvoie directement à l'environnement dans lequel les déportés cambodgiens ont travaillé et ont trouvé la mort dans les camps de travail Khmers rouges.

⁴⁵ Centre national du cinéma et de l'image animée, *L'Image Manquante, Un film de Rithy Panh*, Dossier enseignant n° 190, Collection Lycéens apprentis au cinéma, Capricci, 2021, p. 4



Figure 31: La figurine du père, photogramme de *L'Image Manquante*

La première figurine qui apparaît est celle du père de Rithy Panh, comme le justifie la voix off : « Je voudrais le tenir contre moi. C'est mon père ». La figurine n'est pas un être fictif, elle représente une personne réelle. Par ce geste, Rithy Panh tente de redonner vie à son père à travers le médium cinématographique. Il exprime l'affection que lui procure cette figurine incarnant son père. Ce geste me fait penser à un passage de *La vie des choses* de Remo Bodei :

« Dans la représentation picturale (mais aussi, plus tard, dans la photographie et au cinéma), les choses sont transportées dans un autre espace, suspendues dans le temps et mises, autant que possible, à l'abri de l'oubli, de la décadence et de la mort. [...] On a un exemple explicite et émouvant dans un portrait du Museo civico de Crémone - une œuvre de Luigi Miradori, dit le Genovesino -, qui représente un enfant mort prématurément. L'enfant, Sigismondo Ponzzone, est debout et, de la main droite, il tient un chien par son collier, tandis que, de la gauche, il montre au spectateur un cartouche où est écrit « Père qui / à me former / as eu part / prends-moi à présent / formé de nouveau / par l'art. » [...]. »⁴⁶

⁴⁶ Remo BODEI, *La vie des choses*, Editions Circé, 1998, p. 104-105



Figure 32: *Portrait de Sigismondo Ponzzone*, 1646, Luigi MIRADORI, dit le Genovesino, Museo Civico de Crémone

Alors que de nombreuses figurines incarnent des cambodgien.ne.s anonymes, certaines incarnent des personnages identifiés. Leur rôle central dans la narration leur donne le statut de personnage. Le premier personnage incarné par une figurine qui apparaît est le père de Rithy Panh (à 00:03:00:00 pour introduire la fabrication des figurines), puis le second est Rithy Panh lui-même (vers 00:12:20:00, après l'épisode de la déportation). D'autres membres de la famille de Rithy Panh sont identifiés, notamment sa mère et son frère. Petit à petit, les membres de la famille de Rithy Panh disparaissent, et il se retrouve seul dans un camp de travail renforcé et invivable. Alors que tous les déportés portent l'uniforme gris, la figurine de Rithy Panh se distingue par son tshirt rose à pois jaunes et rouges, qui est une constante dans le film et un élément pa-

radoxal avec sa condition de déporté. Lors de la fabrication de la marionnette filmée en gros plan, la voix off commente : « Pour tenir, il faut cacher en soi une force, un souvenir, une idée que nul ne peut vous prendre. On peut voler une image, pas une pensée. » La présence paradoxale du t-shirt coloré de Rithy Panh incarne en quelque sorte cette « force, souvenir ou idée » qui lie son « lui » passé (enfant) et son « lui » présent (au moment de la fabrication du film). Le t-shirt est une forme de résistance intérieure qui est extériorisée pour prendre forme sur la figurine. Le t-shirt relie le passé et le présent, et révèle le caractère autobiographique du film. Les figurines sont figées et ne sont pas équipées d'articulation, un personnage est donc incarné par différentes figurines selon son expression et ses gestes. Nous pouvons noter la récurrence d'une expression corporelle de la figurine de Rithy Panh : les mains sur la tête, la bouche ouverte pour crier. C'est une expression qui fait penser directement à celle du *Cri* de Munch, et qui exprime une angoisse déchirante infinie. Les figurines de Rithy Panh sont expressives, le souci accordé à leurs expressions leur confère une vitalité même si celle-ci prend une forme figée.



Figure 33: Présence de la figurine de Rithy Panh reconnaissable à son t-shirt coloré, photogrammes de *L'Image Manquante*

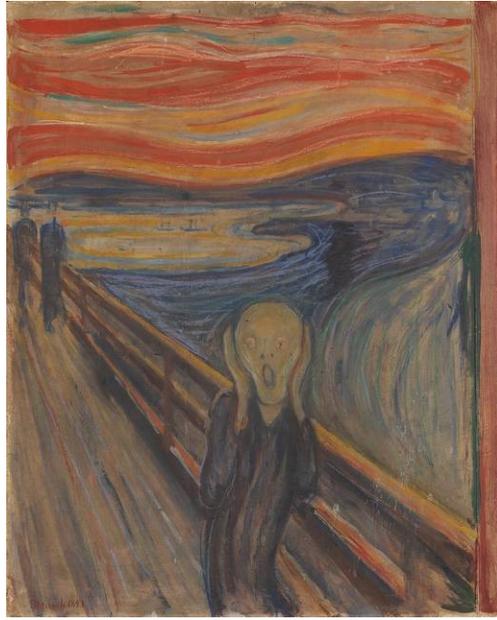


Figure 34: *Le Cri*, 1893, Edvard MUNCH, Tempera et pastel, Musée National de l'Art, de l'Architecture et du Design, Oslo

Nous pourrions mettre en perspective un autre film qui tente de rétablir la mémoire : *Interdit aux chiens et aux italiens* (2022) d'Alain Ughetto, qui prend cette fois le parti-pris de la stop motion de marionnettes, pour raconter la migration italienne en France au début du XX^e siècle. Alain Ughetto est un réalisateur de films documentaires et de films d'animation français né en 1950. Les protagonistes de l'histoire ne sont autres que les grands-parents du réalisateur : Cesira et Luigi Ughetto, c'est pourquoi il s'agit également d'un travail de mémoire intime et collective. La richesse de l'animation confère aux marionnettes une vitalité plus forte que celle des figurines de Rithy Panh, ce qui rend le film plus joyeux, même si le sujet est lourd et que la mort est présente dans le récit. L'animation est également riche de comiques de gestes et de situation qui égayent le récit, mais ces effets comiques sont souvent des moyens de mise en scène qui suggèrent une narration plus profonde. Par exemple, lorsqu'ils sont appelés par l'armée italienne pour aller combattre en Afrique en 1911, Luigi et ses deux frères miment mal-

adroitement les gestes militaires, la marche, le salut et l'utilisation des armes. C'est une séquence loufoque et comique commentée par Cesira en voix off : « Qu'est-ce que nous connaissions de la guerre nous autres ? Rien. Nous étions ignorants. Ils disaient que c'était une petite affaire, que ce serait vite réglé. L'officier qui les a prévenu, ils ne l'ont pas écouté. Ils ont cru à des blagues. A Syracuse on les a embarqué comme des bêtes dans les bateaux. Les cafards et les poux se sont jetés sur eux et les ont dévorés. C'est un troupeau de malades et de pouilleux que le bateau a recraché en Libye. ». Il y a un décalage temporel entre son et image, car le témoignage en voix off anticipe sur la suite des événements des trois frères. Il y a également un décalage de ton, entre le comique de la scène et la violence du témoignage. Plus tard dans le film, Antonio perdra la vie lors de la guerre, dans le désert près de Tripoli. Alain Ughetto se sert du comique et de la fantaisie de l'animation stop motion pour contrebalancer avec la lourdeur du sujet et du témoignage de Cesira. Les personnages sont touchants par leur légèreté et leur naïveté face à la violence du réel.



Figure 35: Luigi et ses deux frères mimant le combat avant de partir à la guerre en Afrique, photogramme d' *Interdit aux chiens et aux Italiens*



Figure 36: Le regard hagard de Luigi et le regard apaisé de Cesira, photogramme d' *Interdit aux chiens et aux Italiens*

La plupart des personnages ne sont pas loquaces (en témoigne l'utilisation du mime). Celle qui parle le plus est Cesira, par son témoignage en voix off qui guide toute la narration. Le film est donc une chronique de la famille Ughetto du point de vue de

Cesira. Alain Ughetto a donné à ses marionnettes assez d'articulations et de variations faciales pour les rendre vivantes et attachantes. Elles sont très expressives sans surplus de dialogues. Ce sont des marionnettes complexes à fabriquer et à animer, qui se rapprochent beaucoup plus de véritables individus que les figurines figées de *L'Image Manquante*. Ces dernières imposent une distance et une plus grande imagination pour se les figurer « vivant.e.s ». Lorsqu'on analyse la présence et l'animation (ou la non-animation) d'une marionnette ou d'une figurine au cinéma, il y a donc un paramètre de « ressemblance » avec l'être vivant. Ce paramètre de « ressemblance » est lié à la notion de « réalisme » au cinéma, dont Youssef Ishaghpour donne une définition : Le « réalisme », c'est-à-dire la ressemblance de l'image avec ce qu'on appelle la réalité, ou du moins sa vraisemblance, est au cinéma la condition première du classicisme. »⁴⁷. Cette ressemblance est déterminée par la fabrication de l'objet, par son animation, mais également par la manière de la filmer.

Les figurines de *L'Image Manquante* sont totalement figées et mutiques, elles sont individualisées mais leurs traits sont épais et se ressemblent, et elles sont souvent filmées avec des légères plongées. Les figurines sont ainsi ramenées à leur condition d'objet et d'infériorité. Leur intériorité est opaque. Rithy Panh utilise tout de même des figurines avec des gestuelles différentes mais limitées, comme celle pour exprimer le cri. Les marionnettes d'*Interdit aux chiens et aux Italiens* quant à elles ont une richesse d'articulations dans tous les corps et le visage, elles sont toujours filmées à hauteur du regard et elles sont parlantes. À ce sujet, Sara Sponga rappelle l'importance du choix d'actrice qui incarne la voix d'un personnage stop motion : « La voix est enregistrée en amont, c'est elle qui guide l'animateur, la voix est la première intention d'animation. Le choix de la marionnette vient pour créer de la distance et adoucir des événements trop durs, avec l'humour, la caricature. »⁴⁸ Le portrait dressé de ces marionnettes est chaleureux et tend à faire oublier l'artifice. Les marionnettes et l'animation sont tout de

⁴⁷ ISHAGHPOUR, Youssef, *Le cinéma. Histoire et théorie*, Édition augmentée, Verdier, 2015, p. 53.

⁴⁸ Propos rapporté depuis un e-mail reçu le 09/06/2024.

même fortement stylisées : il y a de nombreux moments d'apathie (fixités ou lenteurs) et de maladresse mêlée à de l'habileté miraculeuse qui rend les personnages attachants. Toutes les marionnettes de la famille Ughetto ont également le même regard : des grands yeux ronds, grands ouverts. En plus de leur donner une unité, ce regard leur donne des attitudes caractéristiques : parfois étonnés, souvent stressés, tout le temps aux aguets, hagards, surpris... Ce regard traduit un trait de personnalité important de cette famille. Seule Cesira a la partie supérieure des yeux recouverte de petites paupières, ce qui lui donne par contraste un air plus calme et apaisé. Son calme et son assurance se ressentent également dans sa voix, qui raconte la chronique de sa famille. Alain Ughetto a également choisi des marionnettes avec un haut degré de « ressemblance », pour interagir avec la marionnette dans la fiction. En effet, Alain Ughetto intervient dans la mise en scène comme un personnage de la fiction. C'est lui qui pose des questions à Cesira (sa grand-mère) sur le passé de la famille. La haute ressemblance de la marionnette de Cesira avec le personnage vivant (Alain Ughetto), permet de réduire l'écart entre les deux pour rendre possible leur dialogue. Dans *L'Image Manquante*, le sujet est plus lourd. L'horreur et la violence des camps Khmers Rouges ne sauraient être refabriquées avec la même « ressemblance ». Cela relève de l'irreprésentable, de la même manière que tous les génocides. Il y a les images d'archives qui documentent le réel, qui témoignent d'une réalité. Mais dans *L'Image Manquante*, les images d'archives ont été filmées par les Khmers rouges à des fins propagandistes (il y a du reste peu d'autres traces photographiques). Ces images montrent les détenus au travail, pour montrer la puissance de production, ainsi que les rassemblements et les discours politiques des dirigeants. La vérité sur ces camps et sur le vécu des personnes opprimées y sont absents. Rithy Panh choisit d'incarner ses personnages à travers des objets figés et moins réalistes, pour garder une distance. Alors que la stop motion permet de conférer aux objets du mouvement par l'animation, Rithy Panh choisit de filmer des objets figés avec des images en mouvement (tournage live). Ce paradoxe est intéressant en plusieurs

points, d'autant plus que les figurines fixes à l'écran suggèrent tout de même une profondeur.

Dans *L'Image Manquante*, l'image est en mouvement et la caméra effectue également de très nombreux mouvements : panoramiques, tilts, travellings et reports de point. Le contraste entre la fixité des figurines et les mouvements du dispositif cinématographique est accentué. Ce ne sont pas les figurines qui animent le plan, mais c'est la caméra qui anime la scène. La caméra parcourt le décor, alterne entre les personnages, dévoile les paysages. C'est la caméra qui donne aux figurines une existence dans le temps cinématographique. Pour reprendre l'expression de Youssef Ishaghpour, « la caméra ne reproduit pas, mais elle est « productive ». »⁴⁹ Comme les figurines sont limitées par leur fixité, c'est la caméra qui raconte, en utilisant des champs contre-champs et des effets « Koulechov » pour renforcer le sens des expressions des figurines. La caméra se balade dans la scène (depuis un point de vue parfois supérieur), comme une personne observerait une maquette exposée. La reconstitution des scènes fait ainsi l'effet d'une œuvre muséifiée (ou d'un diorama) à observer pour comprendre sa narration.

Il y a aussi un jeu sur la profondeur de champ. Dans *L'Image Manquante*, la profondeur de champ est très réduite, ce qui est un choix de prise de vue mais aussi une conséquence de la petitesse des figurines (en prenant pour comparaison les mains, on peut estimer leur taille à six centimètres environ). Cette profondeur de champ rappelle qu'il s'agit d'objets miniatures. Dans les gros plans sur les personnages, le décor est flou, l'objet est alors isolé. On distingue alors l'expression du visage de la figurine. Il y a un paradoxe intéressant : l'effet de miniaturisation et la forte matérialité de la figurine nous rappelle qu'il s'agit d'un objet manufacturé, mais cependant, on reconnaît une expression sur le visage et on humanise la figurine par le découpage qui fictionnalise la scène. La figurine prend vie dans le temps du cinéma, tout en maintenant chez le spectateur la conscience qu'il s'agit d'un objet. La brèche entre l'objet et le person-

⁴⁹ ISHAGHPOUR, Youssef, *Le cinéma. Histoire et théorie*, Édition augmentée, Verdier, 2015, p. 140.

nage incarné, c'est la distance qui nous sépare des faits réels. Une distance temporelle, géographique, culturelle, et l'impossibilité de ramener l'être à la vie. *L'Image Manquante* maintient cette distance dans sa mise en scène, poussant à la réflexivité et l'imagination du/de la spectateurice qui doit s'investir pour combler la brèche. Dans *Interdit aux chiens et aux Italiens*, les marionnettes font vingt-trois centimètres de haut (selon le dossier de presse du film), et la profondeur de champ est beaucoup plus grande, pour correspondre aux lois physiques de l'échelle humaine. Ce choix tend à faire oublier la miniaturisation des marionnettes, pour s'immerger pleinement dans l'action et la vitalité de l'animation. La reconstitution est plus « réaliste » et plus vivante, même si la brèche avec les faits réels est toujours grande.

Nous ne pouvons pas affirmer qu' *Interdit aux chiens et aux Italiens* serait plus « réaliste » que *L'Image Manquante*, car au final l'image des deux films produit un effet de réalité, par des moyens différents et avec des degrés différents de « ressemblance » entre l'objet et l'être qu'il incarne. Dans tous les cas, le choix de fabrication de l'objet comme personnage renvoie à des choix cinématographiques. Dans *L'Image Manquante*, Rithy Panh souhaite prendre le contre-pied des images d'archives propagandistes. Les images propagandistes sont en noir et blanc, filmées en pellicule et les personnages sont vivants. Ces images sont documentaires, mais il ne faut pas oublier qu'elles sont aussi une fiction propagandiste créée par les Khmers rouges. Les plans de reconstitution de Rithy Panh sont en couleur, filmés en numérique, avec des personnages incarnés par des objets figés. Rithy Panh ne cherche pas l'« image de la réalité » (l'image documentaire), mais la « réalité de l'image » fabriquée. Et en ce sens, Alain Ughetto rejoint le même objectif, car sa reconstitution du réel est stylisée.

2. Les pantins de l'idéologie

Les figurines sont par nature des choses manipulables, elles n'existent pas sans une entité qui les manipule et souvent qui les a créées (la marionnette n'existe pas sans

un.e marionnettiste qui l'anime). Dans *L'Image Manquante*, y a donc un lien entre la fonction manipulable de la figurine et la manipulation exercée par les Khmers rouges sur la population cambodgienne.

Au début du film, les décors et les figurines colorées reconstituent la vie à Phnom Penh avant la déportation, et Rithy Panh confie se rappeler surtout de la « douceur ». Les figurines incarnant les habitant.e.s de Phnom Penh portent des habits colorés. On distingue des hommes, des femmes, des familles (la voix off indique « les oncles et les tantes »), des enfants... Puis la ville est prise par les militaires, ce sont des figurines en habits noir, képi kaki et foulard rouge au cou, mitraillette à la main, tous relativement identiques et anonymes. Lorsque les habitant.e.s sont emmenés dans les camps Khmers rouges, leurs effets personnels leur sont retirés, décrits par des plans panoramiques. On distingue des sacs et des valises, et la voix off liste les objets : « montres, lunettes, jouets... ». Avant ce plan sur les objets, un plan panoramique décrit les figurines disposées en rangées selon leur genre et leur âge, avec en arrière-plan une découverte de paysage rural. Après le plan des objets, un même plan en panoramique montre les figurines mais cette fois-ci leurs habits sont remplacés par un uniforme gris foncé. Un ultime plan large clôt la séquence, montrant les figurines uniformisées et rangées. En arrière-plan, la découverte est substituée par le drapeau du Kampuchéa démocratique (nom utilisé par les Khmers rouges pour remplacer le Cambodge), recadré par un mouvement de caméra vers le haut. Le drapeau est commenté par la voix off : « Une usine aux fumées inquiétantes. Des digues et des rizières en béton. Pas d'hommes. ». Plus tard dans le film, un plan large fixe similaire montre une famille de déportés avec le drapeau faisant office de découverte. Par deux fondus enchaînés, les figurines troquent leurs habits pour des uniformes gris, leur visage montre la tristesse, et nombre d'entre eux disparaissent. Après le deuxième fondu enchaîné, il ne sont plus que six, leurs corps sont maigres et abîmés, l'un d'eux est assis et il sont partiellement dévêtus. Dans ces deux plans qui ressemblent à des tableaux par leur composition, la

découverte du décor est remplacée par le drapeau de la dictature, bouchant l'horizon de manière artificielle. La couleur des vêtements est substituée par les couleurs artificielles du drapeau. Simultanément, les personnages sont uniformisés, déshumanisés et exterminés. Par les fondus enchaînés et la disparition des figurines, Rithy Panh suggère l'extermination en cours. Les individus perdent leur individualité et deviennent une masse abstraite. La déshumanisation est double car les personnages sont incarnés par des objets. Le choix des objets comme personnage renvoie au traitement qui leur est infligé : ils sont traités comme une main d'œuvre utile et non plus comme des êtres. Tout ce qui leur était cher leur est enlevé, leur maison, leurs effets personnels, leurs habits, leur famille, et même leur nom. Les « usines aux fumées inquiétantes » du drapeau font penser aux fours crématoires nazis, et la voix off souligne que le drapeau ne montre aucun individu. L'individu disparaît purement et simplement, sans bruit, par le fondu enchaîné. Une figurine est manipulable, il est facile de la faire disparaître de l'image. Rithy Panh se sert de la figurine pour suggérer l'horreur sourde et invisible (dans le domaine photographique) de l'extermination, ainsi que l'uniformisation et la déshumanisation exercée sur les individus pour les transformer en main d'œuvre.



Figure 37: Plan large des déportés avec le drapeau du Kampuchéa démocratique en arrière-plan, photogramme de *L'Image Manquante*



Figure 38: Plan large des membres de la famille de Rithy Panh, qui disparaissent par les fondus enchaînés, photogramme de *L'Image Manquante*

Jan Svankmajer, un grand cinéaste d'animation tchèque, explique rétrospectivement son attirance pour les marionnettes dès le plus jeune âge : «l'enfant marionnettiste parvient à se poser de bonne heure les questions fondamentales de l'existence humaine telles que la soumission, l'obéissance, la liberté et la révolte.»⁵⁰ L'exemple le plus parlant de cette disposition de la marionnette est sûrement incarnée par le film *La Main* (1965) de Jiri Trnka, que nous avons cité plus haut. Le personnage principal est un céramiste incarné par une marionnette, qui fabrique des pots de fleurs. La main le détourne de son activité et lui ordonne de fabriquer des sculptures à son effigie, afin d'assouvir un culte de la personnalité. Après avoir tenté de refuser, le céramiste est incarcéré et obligé à travailler pour la main. Le céramiste meurt accidentellement et son corps inanimé est manipulé par la main, qui met en scène ses funérailles. La supériorité de la main sur la marionnette aura raison d'elle, et même sa mort et sa mémoire sont l'objet d'une manipulation et d'une appropriation. Avec les figurines de *L'Image Manquante*, Rithy Panh nous met face à la soumission de celles-ci, inhérente à leur nature d'objet. Les cambodgien.ne.s déportés sont contraints au travail forcé, à des gestes répétitifs et aliénants. Les bourreaux éliminent les plus faibles, ceux qui se plaignent ou se révoltent. L'individu réduit à un objet et à une fonction utilitaire fait partie de l'idéologie Khmère rouge. Selon Eva Raynal, enseignante chercheuse spécialisée sur les déplacements traumatiques, dans *L'Image Manquante* « le mannequin performe l'idéologie des bour-

⁵⁰ « Les marionnettes au cinéma », *Puck, Les marionnettes et les autres arts*, n°15, Éd. de l'Institut International de la marionnette, Éd. l'Entretemps, 2008, p.85.

reaux. »⁵¹ En effet, les déportés et les bourreaux deviennent des pantins ou des automates, ils doivent effectuer un travail répétitif et sans âme.

3. La reconstitution pour combler un manque

L'enjeu de *L'Image Manquante*, comme le signale le titre, est de retrouver « l'image manquante » du massacre des Khmers rouges, l'image qui montre comment les cambodgiens ont vécu cette période sombre. En effet, il y a très peu d'images photographiques de cette période, en dehors d'images de propagande du régime. Il y a donc un constat de départ et une question : Les souffrances encourues par le peuple cambodgien n'ont pas ou très peu laissé de traces dans le domaines des « images photographiques », ainsi, comment rétablir ce manque ? « Les images manquantes ne peuvent être retrouvées mais fabriquées : créées pour être montrées au public éloigné dans le temps et l'espace. »⁵². « L'image manquante n'est pas tant le récit manquant du narrateur que l'image manquante de tous les personnages impactés, la masse de personnages autour. »⁵³. Nous pouvons voir que Rithy Panh ne souhaite pas tant trouver une « image manquante » unique, mais plutôt faire exister la mémoire de personnes réelles dans le médium cinématographique. En explicitant sa démarche par le commentaire voix-off, Rithy Panh se lance en vérité dans une quête universelle, qui fait écho avec le travail de mémoire génocidaire telle qu'il a pu être fait pour témoigner des camps d'extermination nazis par exemple.

⁵¹ Intervention d'Eva RAYNAL « Des figurines au secours de l'irreprésentable : Les cas de *Kamp d'Hotel Modern* (2005) et *L'Image Manquante* de Rithy Panh (2013) », Séminaire « Le(s) personnage(s) », Université Paul-Valéry de Montpellier, 8 mars 2024.

⁵² Intervention d'Eva RAYNAL « Des figurines au secours de l'irreprésentable : Les cas de *Kamp d'Hotel Modern* (2005) et *L'Image Manquante* de Rithy Panh (2013) », Séminaire « Le(s) personnage(s) », Université Paul-Valéry de Montpellier, 8 mars 2024.

⁵³ Ibid.

L'Image Manquante est en effet un film raconté, dans le sens où la voix off, écrite par l'écrivain français Christophe Bataille et lue par l'acteur franco-cambodgien Randal Douc, prend une place primordiale dans le récit. Le commentaire voix-off alterne entre trois régimes de récit : les souvenirs de Rithy Panh (exprimé par un « je » à la première personne), les faits historiques factuels et documentés, et un troisième régime qui reprend de manière critique le discours propagandiste des Khmers Rouges (avec des formules affirmatives telles que « L'Angkar prends soin de vous tous camarades... L'Angkar c'est l'organisation... ». Ce troisième régime est particulier car il permet de déconstruire le discours de l'idéologie Khmers Rouges qui a profondément bouleversé les victimes, produisant un effet de malaise et de rejet du côté du spectateur. Le commentaire reprend les formules propagandistes pour mieux en révéler la violence et le totalitarisme. C'est donc aussi en grande partie le commentaire voix off qui va insuffler une réalité et une vie dans les figurines. La voix off joue le double rôle du discours autobiographique (personnel) et du discours historique (collectif), tout en mettant en perspective l'intériorisation ou le rejet du discours idéologique. À plusieurs reprises, le « je » évolue vers un « nous » collectif (« Nous partageons la faim », « Leur chair c'est la mienne, ainsi nous sommes ensemble. »).

Il faut aussi souligner l'importance du collectif dans la fabrication du film, avec l'apparition des sculpteurs, la voix du narrateur, l'équipe de tournage intervenant au générique. Les équipes de tournages cambodgiennes d'époque sont également reconstituées par des figurines dans le film, témoignant l'intérêt de Rithy Panh pour le collectif dans la création artistique. La richesse et la précision de cette reconstitution, avec le nombre impressionnant de décors et de personnages, dépeint la vie à Phnom Penh, la vie et le travail dans les camps avec, sa cantine, ses rizières, ses dortoirs, ses cabanes, ses hôpitaux de misère et ses outils de tortures.

Dans *Interdit aux chiens et aux Italiens*, Alain Ughetto met en scène un dialogue imaginaire avec sa grand-mère Cesira. Même s'il l'a connue jusqu'à l'âge de ses douze

ans, de nombreuses questions subsistent quant à l'histoire de ses grands-parents. Afin de reconstituer ce dialogue, Alain Ughetto a fait un grand travail de recherche auprès de sa famille ainsi qu'à travers des témoignages de paysans et de paysannes de la même génération tirés du livre *Le monde des vaincus* de Nuto Revelli. Il peut ainsi reconstituer fidèlement le quotidien de ses personnages.

Même si le projet d'*Interdit aux chiens et aux Italiens* n'est pas aussi explicitement annoncé que celui de *L'Image Manquante*, il répond lui aussi au besoin de combler un manque photographique et de reconstituer une réalité passée. En effet, l'intégration des familles italiennes en France a été largement invisibilisée. « Le titre du film renvoie à une pancarte accrochée à la porte de quelques bistrot, en Belgique puis dans le Sud de la France. Manière de casser le mythe de l'assimilation exemplaire, et de rappeler l'italophobie galopante qui a sévi en France durant des décennies, de la fin du XIXe à la moitié du XXe siècle »⁵⁴.

Alain Ughetto montre cette invisibilisation par les séquences de photographie de famille, qui revient à trois fois dans le film, entre-coupées d'autres séquences. Dans la première séquence de photographie, Luigi et Cesira (les parents) posent avec leurs quatre enfants. Cesira en voix off explique que les premiers mots français qu'ont appris les enfants sont « fils de pute de macaroni ». En contre-champ, le photographe annonce que « le petit oiseau va sortir » puis il déclenche la photo. Lors du retour au champ, les personnages ont disparu. Dans la deuxième séquence, du temps est passé, les enfants ont grandi et le couple a eu trois autres enfants. Ils posent devant le photographe. Par un jeu de champ contre-champ similaire le photographe déclenche la photo puis on découvre qu'il est seul et que les sujets ont disparu. Dans la troisième séquence, la famille a une situation plus stable et de meilleures conditions car le père a trouvé un bon travail. Cette fois-ci la séquence commence par le contre-champ sur le photographe, puis

⁵⁴ LE DEMAZEL, Florent, « *Interdit aux chiens et aux Italiens*, Alain Ughetto, Histoire cousue main », *Débordements*, 25 janvier 2023, lien : <https://debordements.fr/interdit-aux-chiens-et-aux-italiens-alain-ughetto/?highlight=alain%2oughetto>

lors du champ sur la famille, Ida une fille aînée s'écroule. Tous les personnages regardent dans sa direction, et simultanément la photo se déclenche. La photographie de famille unie et complète est une chose impossible. Les personnages disparaissent dans le hors-champ, laissant derrière eux un champ vide. Cette disparition dans le hors-champ est une métaphore de leur condition sociale « d'arrière-plan », méprisée (comme en témoignent les injures italophobes) et dont il ne reste que peu de traces ou de témoignages. Dans la troisième tentative de photographie la famille semble s'être intégrée, mais le déclenchement de la photographie correspond au moment où Ida s'évanouit. L'évanouissement d'Ida suggère sa maladie et sa mort, ce qui se verra confirmé dans la séquence suivante. Ida est donc absente de la photographie obtenue (correspondant à la valeur de plan final). L'impossibilité de capturer une image heureuse et complète de la famille traduit la difficulté de leur intégration et la succession de drames en-courus.





Figure 39: Découpage des trois séquences de photographie (la première en haut, la deuxième au milieu, la troisième en bas), photogrammes d'*Interdit aux chiens et aux Italiens*

À la fin du film, un plan montre la photographie d'époque de la famille Ughetto qui a finalement pu être prise et conservée. Cette photographie qui clôt le récit confirme à quel point le film est un portrait de famille. Conventionnellement, dans les photos de groupe ou de famille les personnes sont placées face à l'objectif, cadrées à la poitrine ou de pied. Ce type de cadrage frontal est récurrent dans *Interdit aux chiens et aux Italiens* ainsi que dans *L'Image Manquante*, ce que nous pouvons interpréter comme une volonté de portraitiser les personnages et de combler un portrait absent. Les deux films sont tous deux des portraits de groupe ou de collectif, des tentatives de redonner une présence cinématographique à des personnes réelles oubliées. Les procédés cinématographiques permettent de conférer une vitalité à la figurine ou la marionnette incarnant ces personnages.



Figure 40: portrait de la famille Ughetto, archive photographique, photogramme d'*Interdit aux chiens et aux Italiens*

4. Co-présence des mains vivantes et d'objets réels

Dans l'*Image Manquante*, la co-présence des mains du sculpteur (ou celles présumées du cinéaste) et des figurines comme personnages revient plusieurs fois dans le film. Cette co-présence met en avant le côté fabriqué et parfois même théâtral (dans le sens du théâtre de marionnettes) de la mise en scène. La représentation par les figurines que propose Rithy Panh est une représentation totalement subjective car fabriquée de toute pièce, mais dans le but de se confronter objectivement au travail de mémoire. Les mains apparaissent d'abord pour sculpter les figurines, ce sont les mains créatrices. Les mains apparaissent ensuite pour découvrir des vestiges d'époque : des bobines de films 35 mm décomposées datant des productions cinématographiques d'avant les massacres des Khmers rouges. Ce sont les mains qui cherchent. Ces mêmes bobines apparaissent dans la séquence d'ouverture du film, comme des vestiges qui introduisent le travail de recherche. Or ces images sont abîmées, elles sont manquantes. La voix off explique que « ce monde a été détruit, les cinémas fermés, les artistes exécutés, les chanteurs, les techniciens, les réalisateurs, envoyés au champ », ce qui est illustré par une pellicule d'un film cambodgien qui prend feu. Plus tard dans le film, Rithy

Panh explique sa fascination enfant pour les plateaux de cinémas et les images des films cambodgiens : « Je ramassai des bouts de pellicule, et regardais dans les boîtes, avec une petite lumière ». En témoigne un magnifique plan composite de Rithy Panh et ses camarades qui observent l'image d'une bobine, et cette même image qui apparaît en projection à l'arrière-plan. Pour témoigner de la richesse culturelle du pays qui a bercé son enfance, Rithy Panh reconstitue les plateaux de cinéma de l'époque également sous la forme de dioramas et de figurines. On voit aussi les mains qui manipulent la pellicule devant la lumière, avec à l'arrière-plan un visage flou.



Figure 41: Rithy Panh enfant observant la pellicule d'un film cambodgien, avec l'image de la pellicule apparaissant en arrière-plan, photogramme de *L'Image Manquante*



Figure 42: La pellicule qui brûle, photogramme de *L'Image Manquante*



Figure 43: La reconstitution des plateaux de cinéma, photogrammes de *L'Image Manquante*

Le réalisateur Alain Ughetto intervient volontairement comme un personnage dans son film. Ici, le personnage du réalisateur est directement en dialogue avec sa grand-mère incarnée par un personnage stop motion. Le réalisateur intervient également comme le « créateur » de cette mise en scène, s'introduisant à plusieurs reprises dans les plans en train de fabriquer des éléments de décors, ou pour échanger des objets avec les personnages stop motion.

Le film commence par des gros plans sur les mains du réalisateur qui bricolent et qui fabriquent : il coupe du carton au cutter, perce du bois, colle un détail d'une maison. Il y a tout de suite un rapport à la matière et à la fabrication. Une courte séquence introduit l'enfance du réalisateur et son envie de faire « quelque chose avec ses mains, peut-être les Beaux-Arts », ce à quoi s'oppose violemment son père qui lui ordonne de faire des études (« c'est avec la tête que tu dois travailler, pas avec les mains ! »). Ensuite, des plans de paysages montrent le village natal des grands-parents du réalisateur, « Ughettera », énoncé par la voix off. Sur ce lieu, on voit les mains du réalisateur qui collecte de la terre et des châtaignes, ainsi que du charbon, qui servira ensuite à fabriquer les montagnes du décor stop motion. Ce sont ces mêmes mains qu'on voit confectonner la robe et le foulard de Cesira, qui prend vie par l'animation juste après. Les mains interviennent à plusieurs moments du récit, pour ajouter une touche de peinture au décor ou pour interagir avec les marionnettes.

« D'ailleurs, le premier titre de Interdit aux chiens et aux italiens était *Mano d'opera* («main d'œuvre») en français : Luigi, le grand-père, construisait des routes, des ponts, des barrages. Vincent, le père, bâtissait ses maisons les unes après les autres et faisait surgir comme par magie des oiseaux sculptés dans la croûte du Babybel. Quant à lui, Alain a résisté à la pression familiale

qui le voyait réussir une carrière de fonctionnaire aux PTT pour manier la pâte à modeler et animer ses personnages. »⁵⁵

Par la présence de ses mains au travail, le réalisateur révèle le point commun qui le lie à ses ancêtres : le travail manuel, car ce sont des ouvriers.

Dans le théâtre de la marionnette, la co-présence des mains qui manipulent (ou du de la marionnettiste en entier) et de la marionnette produit un effet étrange :

« Cette co-présence est particulière car la marionnette présente une ambiguïté ontologique : elle est un objet, c'est-à-dire une chose qui, dans le cadre de la performance théâtrale, apparaît comme un sujet, c'est-à-dire un être doté de conscience. La co-présence peut alors créer un sentiment d'étrangeté chez le spectateur, car elle enchevêtre deux mondes, l'un réel et l'autre irréel. On a l'impression d'être en présence de deux sujets, tout en sachant que l'un d'entre eux est un objet. »⁵⁶

Dans *L'Image Manquante*, la co-présence des mains agit d'une manière similaire, elle met en valeur l'ambiguïté fascinante de la figurine qui prend forme dans les mains du sculpteur. Dans *Interdit aux chiens et aux Italiens*, l'effet est différent car les marionnettes sont animées en stop motion. La main vivante est filmée en live, et les marionnettes sont animées image par image. Ce sont deux espaces cinématographiques hétérogènes. Pour être intégrés dans le même régime d'image, les mains devraient être animées en stop motion, comme la main dans *La Main* de Jiri Trnka, qui est co-présente et

⁵⁵ Dossier de presse du film *Interdit aux chiens et aux Italiens*, Production Les Films du Tambour de Soie, Distribution Gebeka Films, lien : <https://www.gebekafilms.com/fiches-films/interdit-aux-chiens-et-aux-italiens/>

⁵⁶ HEULOT-PETIT, Françoise ; JOLLY, Geneviève ; PAVLOVA, Stanka, *Interactions entre le vivant et la marionnette : des corps et des espaces*, Arras, Artois Presse Université, 2019, p. 110.

co-agissante avec la marionnette. Par exemple, quand Cesira donne une tasse de café à Alain (le réalisateur), la main de Cesira est mise en mouvement en live pour interagir avec la main vivante. Plus tard dans le film, Alain donne une pomme de terre aux personnages affamés, il dépose la pomme de terre à leur pied, les marionnettes sont figées. Dans les deux cas, l'intervention de la main révèle la fixité de la marionnette ou l'oblige à changer de type de mouvement. A d'autres moments, la main et la marionnette sont co-présentes dans la scène mais dans deux cadres séparés. La voix d'Alain hors-champ en dialogue avec Cesira crée un lien artificiel entre les deux plans. Dans tous les cas, il y a une impossibilité de les rassembler sur un même plan et un même type d'image. La co-présence de la main révèle l'artificialité de l'animation. Dans son essai sur le cinéma d'animation *La Lettre volante*, Hervé Joubert-Laurencin rappelle que « *animer* ne signifie pas au cinéma, comme en théologie, « donner la vie ». »⁵⁷. Ceci nous pose problème, la marionnette est animée mais n'est pas vivante. La co-présence de la main met en lumière ce paradoxe. Il y a une impossibilité de donner véritablement vie à la marionnette. Le dialogue entre Alain et Cesira est alors un dialogue imaginaire, qui relie passé et présent, monde vivant et monde inerte, auquel doit participer le spectateur.ice par son imagination stimulée. Nous pouvons dire que la marionnette prend vie dans le domaine de l'imaginaire, au-delà du réel.

Dans les deux films analysés, il est crucial de noter que la narration est introduite par la présence d'objets réels qui sont des traces du passé.

La narration d'*Interdit aux chiens et aux Italiens* commence par la matière concrète que le réalisateur collecte pour retourner sur les traces de sa famille. Il retourne dans le village de ses grands-parents pour collecter du charbon, des châtaignes et d'autres objets. Ces objets et ces matières vont constituer une grande partie du décor : le carton sert de planche pour fabriquer les maisons des personnages, les carreaux

⁵⁷ JOUBERT-LAURENCIN, Hervé, *La Lettre volante : Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Presses Sorbonne Nouvelle, 1997, p. 34.

de sucre servent de brique, le charbon en massif montagneux, les brocolis en arbre, les courges en maisonnettes... L'aspect de ces matériaux de base rappelle le mode de vie rudimentaire des personnages. La maison des Ughetto en Italie est fabriquée en carton, et lorsqu'ils s'installent en France leurs conditions s'améliorent et leur maison est fabriquée en carreaux de sucre faisant office de briques. Les objets et les matériaux qui sont homogènes à l'univers des marionnettes, expriment concrètement les réalités matérielles des personnages. « Le tout façonne ainsi une ode au bricolage, dans laquelle décors, marionnettes ou costumes apparaissent avant tout dans leur qualité d'objets ouvrés. Le choix de la pâte à modeler (*notons que ce n'est pas vraiment de la pâte à modeler, mais l'effet s'en rapproche*) rappelle le caractère malléable et fluctuant de la mémoire, de l'imaginaire, comme si les souvenirs émergeaient de la glaise. »⁵⁸ Ce jeu d'objet fait ainsi dialoguer le passé et le présent de manière poétique.



Figure 44: Les mains du réalisateur qui collectent de la terre et des châtaignes, photogramme d'*Interdit aux chiens et aux Italiens*



Figure 45: Les mains qui découvrent les bobines décomposées, photogramme de *L'Image Manquante*

⁵⁸ LE DEMAZEL, Florent, « *Interdit aux chiens et aux Italiens*, Alain Ughetto, Histoire cousue main », *Débordements*, 25 janvier 2023, lien : <https://debordements.fr/interdit-aux-chiens-et-aux-italiens-alain-ughetto/?highlight=alain%2oughetto>



Figure 46: La confection de la robe de Cesira, photogramme d'*Interdit aux chiens et aux Italiens*



Figure 47: Les mains qui fabriquent la figurine, photogramme de *L'Image Manquante*

Chapitre II. **Frontière floue entre le vivant et l'inerte**

Les objets, par leur qualité de chose inerte et de trace, permettent aux cinéastes de suggérer le passé et la mort. La frontière entre le vivant et l'inerte est alors perturbée. Nous allons analyser comment les cinéastes mettent en scène cette frontière.

1. Vie et mort des personnages

Vers le milieu du film, Rithy Panh raconte qu'il a été témoin de la mort de plusieurs enfants qui vivaient à ses côtés, à cause de la famine dans les camps. Juste après, un plan symbolique montre les figurines des trois enfants qui volent dans le ciel. Les figurines tournent sur elles-mêmes et volent. Les figurines qui étaient jusqu'alors figées sont mises en mouvement de manière fantaisiste. Ce mouvement est un mouvement infini, vers la mort. Plus tôt dans le film, Rithy Panh raconte l'espoir que lui procure le passage d'un avion dans le ciel : « Est-ce qu'il va me parachuter un appareil photo ? Que le monde sache enfin. L'image manquante c'est nous. [...] Cet avion irréel nous sauve. [...] Je pense à l'ancien temps, à mon frère disparu dans Phnom Penh le 17 avril 1975. ». Le passage de l'avion est suivi de plusieurs plans qui reconstituent une scène de concert à Phnom Penh, où l'on voit le frère de Rithy Panh qui joue de la guitare. Ces plans sont mêlés par le montage à des plans d'archives des personnes qui dansent, sur une musique joyeuse. Un plan zénithal montre alors la figurine de Rithy Panh, avec son t-shirt coloré reconnaissable, qui vole dans les airs en tournoyant (un peu comme un avion). En dessous de lui, au sol, on voit une foule, les habitants de Phnom Penh durant la déportation. Cette fois-ci la figurine de Rithy Panh qui vole suggère le souvenir. Rithy

Panh prend de la hauteur, du recul, pour observer ses souvenirs. C'est un mouvement imaginaire qui le replonge dans le passé. La figurine mise en mouvement dans *L'Image Manquante* permet de suggérer la mémoire. C'est un mouvement imaginaire qui tente de lutter contre l'oubli.



Figure 48: Les figurines des enfants qui volent dans le ciel, photogramme de *L'Image Manquante*

La commémoration des morts passe également par leurs habits. Alors que les déportés sont vêtus d'uniformes gris, des plans symboliques montrent les personnes disparues sous forme de figurines vêtues de blanc. Ceci rappelle le costume blanc du père de Rithy Panh qui était professeur, qui croyait en la force du savoir et de la culture. L'incarnation des personnes par le biais des figurines est elle-même un geste commémoratif. Les figurines des êtres disparus apparaissent d'abord floues, avec un jeu de mise au point, rendant leur apparence fantomatique. A la fin du film, lorsque Rithy Panh parle des vestiges des camps, un plan large montre les ruines des camps et les figurines fantomatiques qui apparaissent avec un fondu enchaîné. Le flou et le fondu évoquent le caractère fluctuant de la mémoire, qui tente de prendre forme dans l'image. A la fin du film, la figurine de Rithy Panh apparaît allongée sur une divan, lui aussi vêtu de blanc, dans une pièce qui semble être le bureau d'un thérapeute. Par surimpression, des images d'archive des camps se superposent au-dessus de lui. La figurine est

allongée, figée et les yeux fermés. Comme elle est habillée de blanc, il y a une hésitation, on ne sait pas si le personnage est vivant ou mort. Sans doute la mort est intérieure (« Pour moi, la sagesse ne viendra jamais »). Par un fondu enchaîné, la figurine se transforme en Rithy Panh enfant avec son t-shirt coloré, évoquant son retour aux souvenirs. Rithy Panh fait un lien entre son passé et le présent du Cambodge. Un plan flou montre la silhouette d'un homme vêtu de blanc qui marche (qu'on imagine être Rithy Panh), et un panoramique révèle une silhouette plus petite qui marche à côté. Ce deuxième personnage est ensuite révélé, il s'agit d'un enfant qui travaille la terre. C'est un personnage vivant du présent. Cet enfant est un double de Rithy Panh, un écho à sa propre histoire. La voix off explique que « les pauvres ont adhéré à la révolution [...] Les Khmers Rouges leur ont mentis sur la justice, sur l'égalité, sur le bonheur, sur le progrès, sur tout. Et ces mêmes pauvres creusent encore la terre. ». Des plans live montrent des jeunes hommes qui creusent une tranchée le long d'une route, toujours dans une temporalité qui semble actuelle. Rithy Panh montre les conséquences actuelles de la révolution Khmère Rouge, et le peuple toujours enfermé dans la pauvreté et le travail de la terre.



Figure 49: Les figurines des défunts qui apparaissent floues, photogrammes de *L'Image Manquante*



Figure 50: Les figurines des défunts réapparaissent sur les ruines des camps, photogramme de *L'Image Manquante*



Figure 51: Rithy Panh se souvient, les images d'archives en surimpression de la figurine, photogramme de *L'Image Manquante*

A la fin du film, un plan en plongé vers le sol, montre l'enterrement d'une figurine portant l'uniforme gris caractéristique des camps. Cette figurine est anonyme, elle peut représenter une multitude de personnes. De la terre est jetée pour recouvrir le corps et remplir la fosse. La voix off commente : « Un film politique doit découvrir ce qu'il a inventé. Alors je fabrique cette image. Je la regarde. Je la chéri. Je la tiens dans ma main comme un visage aimé. Cette image manquante, maintenant je vous la donne, pour qu'elle ne cesse pas de nous chercher. ». C'est un enterrement symbolique, l'énième tentative d'un deuil impossible. La figurine de glaise est ainsi rendue à la terre. L'élément complémentaire à la terre pour fabriquer la glaise intervient dans le plan d'après. C'est un plan filmé à hauteur des vagues dans la mer. Les vagues frappent la caméra et recouvrent l'image de manière chaotique. Les vagues interviennent dès le début du film. Les plans des vagues créent plusieurs analogies. L'eau peut représenter le révélateur qui révèle l'image manquante, ou encore le caractère fluctuant de la mémoire. Les vagues donnent une sensation de noyade, d'étouffement. Elles frappent l'image avec violence, comme les souvenirs qui hantent continuellement Rithy Panh et toutes les victimes des Khmers rouges. *L'Image Manquante* se conclut donc sur les images suivantes : l'enterrement symbolique d'une figurine anonyme qui représente une multitude, sur laquelle projeter « le visage aimé », l'être chéri et disparu. Ce deuil passe par

la relecture éprouvante de la mémoire, à travers tout le film. Selon Eve Raynal, « La figurine apparaît comme la meilleure possibilité de restituer cette amémoire. »⁵⁹. En effet, la figurine inerte fige la mémoire traumatique, en plus de suggérer la déshumanisation subie (l'objet n'est pas humain). Mise en mouvement par les moyens du cinéma (mouvements de caméras, mouvements fantaisistes, mouvements intérieurs par les affects projetés), la figurine permet de transmettre la mémoire.



Figure 52: L'enterrement symbolique d'une figurine anonyme, photogramme de *L'Image Manquante*



Figure 53: Les vagues qui frappent l'image, photogramme de *L'Image Manquante*

Dans *Interdit aux chiens et aux Italiens*, la mort de Luigi est suggérée par sa séparation avec son outil : la pioche. La main d'Alain Ughetto récupère la pioche, et la dépose en sépulture sur la tombe de Luigi. A la fin du film, la pioche réapparaît de manière fantastique en tournoyant dans le ciel. L'objet suggère la mémoire de l'être. La pioche fait partie de Luigi, de même que Luigi fait partie de la pioche (Alain caresse la pioche affectueusement). Le tournoiement de la pioche fait penser au geste de Luigi, qu'on a déjà vu lancer de la sorte plus tôt dans le film. Le tournoiement infini dans le ciel exprime le geste qui se prolonge dans un mouvement infini. Ce qu'il reste de Luigi,

⁵⁹ Intervention d'Eva RAYNAL « Des figurines au secours de l'irreprésentable : Les cas de *Kamp d'Hotel Modern* (2005) et *L'Image Manquante* de Rithy Panh (2013) », Séminaire « Le(s) personnage(s) », Université Paul-Valéry de Montpellier, 8 mars 2024.

c'est le souvenir de ce geste. C'est justement par le geste que le réalisateur projette sa filiation avec son grand-père. La gestuelle et la manipulation de l'objet les relie. L'objet animé d'un mouvement fantaisiste apparaît alors comme le moyen d'évoquer la mémoire qui subsiste, comme les figurines qui volent dans *L'Image Manquante*.

A la fin du film, la main d'Alain Ughetto cueille une fleur pour la mettre dans les cheveux de Cesira puis, leurs mains se rejoignent. Cette fois-ci la main vivante évolue dans le même plan que la marionnette animée en stop motion (il s'agit sûrement d'un plan composite). La frontière entre le monde vivant et le monde inerte animé est brisée. Cependant, dans la séquence qui suit, Cesira qui est âgée voit ses derniers jours arriver. La frontière brisée entre le monde vivant (le présent filmé) et le monde inerte animé (le passé animé) est le lieu d'une dernière interaction entre le réalisateur et ses personnages, une manière poétique de garder le contact avec eux dans l'au-delà.

2. Esthétique de l'inerte

Le cinéma d'Alain Cavalier est également parcouru d'objets. Les objets et le monde inerte prennent une place importante notamment dans *Ce répondeur ne prend pas de messages* (1979) et *Irène* (2009). Ces deux films sont liés à un même événement qui a bouleversé la vie du cinéaste, la mort de sa femme, l'actrice Irène Tunc, en 1972. Le projet de *Ce répondeur ne prend pas de messages* est ambiguë, celui d'*Irène* est plus explicite de par le titre du film et la voix off qui s'adresse directement à Irène, pour essayer de la comprendre et de la faire exister en souvenir (Alain demande à Irène : « Comment rendre compte de ton merveilleux ? »). Pour faire resurgir ses souvenirs d'Irène dans les deux films, Alain Cavalier filme des objets de sa vie intime, qui suscitent l'imagination et suggèrent la présence d'Irène. Nous pouvons distinguer plusieurs types d'objets filmés par Alain Cavalier dans les deux films :

1° Les objets-souvenirs. Certains objets sont associés à un souvenir, ont une histoire qui est racontée par la voix (voix-off ou voix hors-champ derrière la caméra). Par exemple,

dans *Irène*, Alain filme une lampe et raconte qu'Irène l'appréciait en raison d'un oiseau peint sur le socle. Il effectue deux raccords dans l'axe pour agrandir l'oiseau en très gros plan, et digresse dans ses souvenirs d'Irène. L'objet devient une trace, et même une preuve du passé, qu'il faut agrandir pour mieux voir. Nous pouvons ajouter dans cette catégorie toutes les photographies présentes dans les deux films, qui sont des traces photographiques. Dans *Ce répondeur ne prend pas de messages*, Alain filme son appartement, par conséquent, tous les objets qui l'entourent sont chargés de souvenirs et d'histoire personnelle (même les fissures dans les murs). Ces souvenirs sont étouffants, alors Alain va s'en débarrasser progressivement, en les retirant du champ pour vider l'espace (l'espace physique et l'espace mental).

2° Les objets-paréidolies. La paréidolie est une illusion qui consiste à percevoir à travers un stimulus visuel une forme familière souvent humaine ou animale. Dans *Irène*, une couette repliée sur elle-même évoque la silhouette d'Irène (Alain dit « Cette couette me fait terriblement penser à elle. »). À force de chercher des semblants de formes qui évoquent Irène, Alain filme des tâches de lumière et s'interroge sur l'image exacte qu'il cherche (« est-ce que je suis à la recherche d'une image cachée, interdite, que je croirai essentielle si je la trouve ? »). La recherche de l'être aimé disparu devient alors une obsession, n'importe quel objet ou chose peut lui suggérer une pensée.



Figure 54: La paréidolie de la couette, photogramme d'*Irène*

3° Les objets-miroirs. Alain Cavalier s'identifie à certains objets. Par exemple, dans *Ce répondeur ne prend pas de messages*, Alain filme ses toilettes et commente hors-champ (ou en voix-off, on ne sait pas vraiment). En plan-séquence, la caméra scrute des détails des toilettes, en commençant par montrer l'arrivée d'eau et le réservoir de la chasse d'eau. Alain explique factuellement quel tuyau correspond à l'eau chaude ou à l'eau froide. Puis, il indique que le réservoir de la chasse d'eau a « le même âge que lui », que son « estomac » est « encrassé », et que les tuyaux qui en sortent sont comme des « intestins ». Alain personnifie l'objet, et se projette dans celui-ci. L'encrassement du réservoir exprime son encrassement moral, sa souffrance, ou encore la boule au ventre de l'angoisse. Le plan-séquence se termine sur la cuvette des toilettes, et la lunette « en beau bois ». Alain dit : « Elle est brillante. Il la cire régulièrement. Il est beaucoup plus terne. Il s'est beaucoup moins soigné. ». La lunette est d'abord présentée comme un bel objet bien entretenu. Puis par un effet de miroir, Alain effectue un retour sur soi et se compare à l'objet. Il ne se trouve pas beau, mal entretenu, et avoue sa négligence. En étudiant les objets de son espace intime, il se cherche lui-même, comme en regardant dans un miroir.

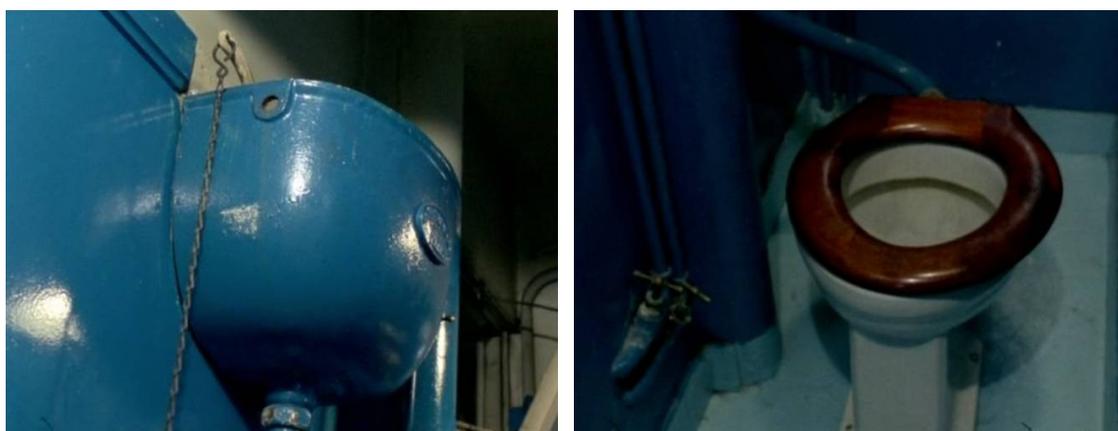


Figure 55: Le réservoir de la chasse d'eau et la lunette des toilettes filmés, photogrammes de *Ce répondeur ne prend pas de messages*

L'observation du monde inerte permet à Alain Cavalier de projeter ses affects et ses pensées, à travers des analogies, des comparaisons et des digressions.

Une phrase du court-métrage *Animal* (2023) réalisé par Riccardo Giacconi révèle le paradoxe qui survient au moment de filmer le monde inerte des objets : « Ils sont parfaitement immobiles, je filme des images en mouvement »⁶⁰. L'esthétique cinématographique de l'inerte révèle ce paradoxe, auquel les cinéastes tentent de donner du sens. L'animation stop motion d'objets peut alors devenir poétique (comme dans *Interdit aux chiens et aux Italiens*) ou alors morbide car l'inanimé qui prend vie a un côté effrayant (comme les marionnettes biscornues qui violentent Alice dans *Alice* (1988) de Jan Svankmajer).

En conclusion de cette partie, nous avons pu voir que les objets sous forme de marionnettes ou de figurines permettent d'incarner des personnages, notamment pour rétablir la mémoire de personnes réelles. Cette incarnation est le résultat d'une projection anthropomorphique sur l'objet, qui peut avoir un degré de ressemblance variable avec la personne réelle qu'il incarne. Dans *L'Image Manquante*, la figurine apparaît comme le meilleur moyen de rétablir la mémoire traumatique, et dans *Interdit aux chiens et aux Italiens* l'animation stop motion permet de faire un portrait chaleureux et très vivant des personnages. Les cinéastes jouent de l'ambiguïté de l'objet qui prend vie dans le temps cinématographique, pour mettre en scène des sujets difficiles et parfois traumatiques, et combler une absence qui ne saurait être restituée autrement.

Dans le cas de la partie pratique *Le Petit et le Géant*, l'animation stop motion ne sert pas à reconstituer une réalité passée mais à inventer un monde imaginaire futur. Pour donner forme à cet univers, nous avons fait des choix d'image « réalistes » comme dans *Interdit aux chiens et aux Italiens* : une lumière et une profondeur de champ qui

⁶⁰ Traduction personnelle, texte original : « They are perfectly still, I record moving images »

reproduisent les conditions de la prise de vue à échelle humaine. Les décors, les accessoires et la marionnette ressortent tout de même en qualité d'objets ouvragés.

CONCLUSION

Les films analysés dans cette recherche nous permettent de reformuler la question de départ. Les objets ne prennent pas forcément « vie » au cinéma, mais force est de constater qu'ils animent (dans le sens de ce qui entraîne) le récit.

Dans *L'Argent*, l'argent comme objet met en mouvement les personnages. L'argent a un effet aliénant, suggéré par les gros plans d'échange de billets. Le gros plan de l'argent crée une zone trouble qui révèle les paradoxes des personnages. L'objet du quotidien mis dans une situation exceptionnelle change de substance pour suggérer une émotion (l'écumoire, le bol de café, les draps étendus). L'objet en gros plan permet de suggérer la violence hors-champ (le bol de café, la lampe de chevet). Enfin, l'objet commande les gestes du personnages jusqu'à le substituer (la hache).

Dans *Toujours Plus* et les autres films de Luc Moullet, l'observation et l'étude de l'objet inspirent le cinéaste à la créativité pour créer des effets comique et révéler l'absurdité du réel. *Toujours Plus* invite le.a spectateurice à observer les objets comme des détails signifiants, qui sont parfois isolés dans la cadre mais qui se cachent aussi dans des plans plus larges. Luc Moullet détourne les objets (les caddies, les machines automatiques, les terrils, la bouteille de coca, les barres de métro) pour leur donner un sens nouveau, proposer sa vision du monde et questionner notre rapport aux objets.

Les objets sous forme de marionnettes ou de figurines permettent de raconter le passé et de faire exister les personnes disparues dans le temps cinématographique, avec un degré variable de réalisme et d'illusion de vie. L'incarnation d'un personnage vivant

par un objet suscite l'imagination du. de la spectateurice et produit un effet de distanciation qui permet de mettre en scène des sujets difficiles (*L'Image Manquante*, *Interdit aux chiens et aux Italiens*). L'animation stop motion apparaît alors comme un moyen supplémentaire pour tirer de l'expressivité des objets de manière fantaisiste et poétique. Enfin, l'observation des objets dans les films d'Alain Cavalier tels que *Ce répondur ne prend pas de messages* ou *Irène* permet au cinéaste de plonger dans ses souvenirs intimes.

Avec la conception et le tournage de la pratique pratique de mémoire, j'ai pu me confronter aux contraintes de prise de vue stop motion, et expérimenter des choix de cadre et de lumière pour donner vie à la marionnette et aux décors. La synthèse des résultats de la PPM développe mes réflexions personnelles à ce sujet.

BIBLIOGRAPHIE

I. Ouvrages

DADOGNET, François, *Éloge de l'objet*, Paris, Vrin, 1989

BODEI, Remo, *La vie des choses*, Éditions Circé, 1998, trad. Patrick Vighetti

BAUDRILLARD, Jean, *Le système des objets*, Gallimard, 1986

JONES, Kent, *L'Argent*, First Edition, British Film Institute, 1999

BRESSON, Robert, *Notes sur le cinématographe*, Gallimard, 1975

MOULLET, Luc ; BURDEAU, Emmanuel ; NARBONI, Jean, *Notre Alpin Quotidien*, Capricci, 2009

HEULOT-PETIT, Françoise ; JOLLY, Geneviève ; PAVLOVA, Stanka, *Interactions entre le vivant et la marionnette : des corps et des espaces*, Arras, Artois Presse Université, 2019

JOUBERT-LAURENCIN, Hervé, *La Lettre volante : Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Presses Sorbonne Nouvelle, 1997

ISHAGHPOUR, Youssef, *Le cinéma. Histoire et théorie*, Édition augmentée, Verdier, 2015

II. Périodiques et articles

« Les marionnettes au cinéma », *Puck, Les marionnettes et les autres arts*, n°15, Éd. de l'Institut International de la marionnette, Éd. l'Entretemps, 2008

« Colin Burnett : Inside Bresson's L'Argent – An interview with crew-member Jonathan Hourigan », *Offscreen*, Volume 8, Issue 8, Août 2004, lien : <http://www.robert-bresson.com/Words/HouriganInterview.html>

LE DEMAZEL, Florent, « Interdit aux chiens et aux Italiens, Alain Ughetto, Histoire cousue main », *Débordements*, 25 janvier 2023, lien : <https://debordements.fr/interdit-aux-chiens-et-aux-italiens-alain-ughetto/?highlight=alain%2oughetto>

III. Thèses et mémoires

SEO, Jung-Ah, *La présence de l'objet dans le cinéma de Robert Bresson*, thèse dirigée par Jacques AUMONT et Charles TESSON, Études cinématographiques et audiovisuelles, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, École doctorale 267 – Art du spectacle, Sciences de l'information et de la communication (ASSIC), janvier 2009

CAVRET, Margot, *La pratique de l'image dans le cinéma d'animation en stop-motion*, mémoire dirigé par Pascal MARTIN et Xavier TRUCHON, Master Cinéma, ENS Louis Lumière, soutenu le 15 décembre 2020

IV. Sources internet diverses

ARGENT (3/5) : Le cinéma, l'argent. Bresson. (invité : Vincent AMIEL), podcast Radio France, mercredi 26 juin 2013

Centre national du cinéma et de l'image animée, *L'Image Manquante, Un film de Rithy Panh*, Dossier enseignant n° 190, Collection Lycéens apprentis au cinéma, Capricci, 2021

Dossier de presse du film *Interdit aux chiens et aux Italiens*, Production Les Films du Tambour de Soie, Distribution Gebeka Films, lien : <https://www.gebekafilms.com/fiches-films/interdit-aux-chiens-et-aux-italiens/>

Captation de Luc Moullet présentant ses courts-métrages au Centre Pompidou dans la cadre de la rétrospective *Luc Moullet, Le comique en contrebande*, 30 mai 2009, lien : <https://www.dailymotion.com/video/x9liq7>)

FILMOGRAPHIE

I. Filmographie principale

L'Argent (1983)

Production : Marion's Film, FR3, Eos Film

Réalisation : Robert Bresson

Scénario et dialogues : Robert Bresson, d'après une nouvelle de Tolstoï, « Le faux billet »

Chefs opérateur : Pasqualino De Santis et Emmanuel Machuel

Ingénieur du son : Jean Louis Ughetto, Luc Yersin

Décor : Pierre Guffroy

Musique : Fantaisie chromatique, de J.S. Bach

Montage : Jean François Naudon

Interprètes : Christian Patey (Yvon), Caroline Lang (Elise), Sylvie Van den Elsen (la petite femme aux cheveux gris), Michel Briguët (le père de la petite femme), Jeanne Apteiman (Yvette), Vincent Risterucci (Lucien), Didier Baussy (le photographe), Béatrice Ta-bourin (la photographe), Marc Ernst Fourneau (Norbert), Bruno Lapeyre (Martial), André Cler (le père de Norbert), Claude Cler (la mère de Norbert)

Distribution : A.M.L.F.

Durée : 85 minutes

Format : 35mm, Eastmancolor, ratio 1.66

Sortie : 18 mai 1983

Toujours Plus (1994)

Production : Les Films d'Ici, Canal +

Réalisation et scénario : Luc Moullet

Voix-off : Luc Moullet

Chef opérateur : Lionel Legros

Ingénieur du son : Patrick Frederich

Montage : Isabelle Patissou-Maintigneux

Interprètes : Jocelyne Auclair, Olivier Maltinti, Luc Moullet

Diffusion : Canal +

Durée : 24 minutes

Format : 16mm, couleur, ratio 1.33

Sortie : 1995

L'Image Manquante (2013)

Production : Catherine Dussart Production, Bophana Productions

Réalisation et scénario : Rithy Panh

Commentaire : Christophe Bataille

Sculptures : Sarith Mang

Chef opérateur : Prôm Mesar

Ingénieurs du son : Sam Kakada, Touch Sopheakdey

Décor : Sarith Mang, Chanry Krauch, Sochea Chun, Savoeun Norng

Musique : Marc Marder

Montage : Marie-Christine Rougerie et Rithy Panh

Interprète : Randal Douc (narrateur version française)

Diffusion : Arte France

Durée : 90 minutes

Format : numérique, couleur et noir & blanc, ratios 1.78 et 1.33 (archives)

Sortie : 19 mai 2013

Interdit aux chiens et aux Italiens (2022)

Production : Les Films du Tambour de Soie, Vivement Lundi !

Scénario et dialogues : Alexis Galmot, Anne Paschetta, Alain Ughetto

Chef.fe.s opérateur : Sara Sponga et Fabien Drouet

Décor : Jean-Marc Ogier

Cheffe animatrice volume : Marjolaine Parot

Musique : Nicola Piovani

Montage : Denis Leborgne

Interprètes principaux : Ariane Ascaride (Cesira), Alain Ughetto (narrateur)

Distribution : Gebeka Films

Durée : 70 minutes

Format : numérique, couleur, ratio 1.85

Sortie : 15 juin 2022

II. Filmographie secondaire

Longs-métrages :

Un condamné à mort s'est échappé (1956), Robert BRESSON

Pickpocket (1959), Robert BRESSON

Ce répondeur ne prend pas de messages (1979), Alain CAVALIER

Alice (1988), Jan SVANKMAJER

Irène (2009), Alain CAVALIER

Courts-métrages :

La Main (1965), Jiri TRNKA

Barres (1984), Luc MOULLET

Essai d'ouverture (1988), Luc MOULLET

La Cabale des Oursins (1991), Luc MOULLET

Foix (1994), Luc MOULLET

Le Ventre de l'Amérique (1996) Luc MOULLET

Toujours Moins (2010), Luc MOULLET

Animal (2023), Riccardo GIACCONI

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Introduction

Figure 1: Photogramme de la partie pratique *Le Petit et Le Géant*.....10

Première Partie

Figure 2: Organigramme des personnages de *L'Argent*, en rouge le trajet des faux-billets.....21

Figure 3: Les mains d'Yvon au travail (séquence 6, plan 1), photogramme de *L'Argent*.....25

Figure 4: L'échange de faux billets (séquence 7, plan 3), photogramme de *L'Argent*.....25

Figure 5: *Les Souliers* (1886), Vincent Van Gogh, huile sur toile.....32

Figure 6: Yvon brandissant verticalement l'écumoire (plan 5), photogramme de *L'Argent*.....37

Figure 7: L'écumoire jetée au sol horizontalement (plan 6), photogramme de *L'Argent*.....37

Figure 8: Le bol de café renversé (plan 6), photogramme de *L'Argent*.....42

Figure 9: La main d'Yvon tendue pleine de noisettes (plan 8), photogramme de *L'Argent*.....47

Figure 10: Yvon et la vieille femme étendant le linge (plan 8), photogramme de *L'Argent*.....47

Figure 11: De gauche à droite et de haut en bas, la destruction de la lampe (plan 17), photogrammes de *L'Argent*..... 57

Deuxième Partie

Figure 12: Le caddie sous le coucher du soleil, photogramme de *Toujours Plus*.....75

Figure 13: Le terril comparé à une pyramide, photogrammes de *La Cabale des Oursins*.....75

Figure 14: Statue brutaliste aux abords d'un parking, photogramme de *Toujours Plus*.....76

Figure 15: Mammouths en peluche et autres jouets, photogramme de *Toujours Plus*.....76

Figure 16: La fontaine de route, photogramme de *Foix*.....76

Figure 17: Pneu sur-cadrant le rayon livres dans *Toujours Plus*.....78

Figure 18: Enseignes commerciales sur un bâtiment délabré, photogramme de *Foix*.....79

Figure 19: Donjon et enseigne de magasin photo, photogramme de *Foix*.....79

Figure 20: La rue 1/2 : plan panoramique sur un espace chaotique saturé d'objets, aucun détail ne ressort, photogramme de *Toujours Plus*.....82

Figure 21: La rue 2/2 : la caméra s'arrête sur le détail de l'enseigne du « Auchan », photogramme de <i>Toujours Plus</i>	82
Figure 22: Le parking 1/2 : plan panoramique sur un espace saturé d'objets, aucun détail ne ressort, photogramme de <i>Toujours Plus</i>	82
Figure 23: Le parking 2/2 : plan fixe sur le détail d'une carcasse de porte de voiture, photogramme de <i>Toujours Plus</i>	82
Figure 24: L'accident de caddie, photogrammes de <i>Toujours Plus</i>	86
Figure 25: L'arnaque au caddie, photogramme de <i>Toujours Plus</i>	86
Figure 26: Le caddie transformé en barbecue, photogramme de <i>Toujours Plus</i>	86
Figure 27: La présentation dramatique de la bouteille de coca, photogramme d' <i>Essai d'ouverture</i> .	92
Figure 28: Luc Moullet affrontant la bouteille de coca, photogramme d' <i>Essai d'ouverture</i>	92
Figure 29: La machine détournée pour ouvrir les bouteilles de coca, photogramme d' <i>Essai d'ouverture</i>	95
Figure 30: Luc Moullet sirotant le coca de la machine, photogramme d' <i>Essai d'ouverture</i>	95
Troisième Partie	
Figure 31: La figurine du père, photogramme de <i>L'Image Manquante</i>	105
Figure 32: <i>Portrait de Sigismondo Ponzzone</i> , 1646, Luigi MIRADORI, dit le Genovesino, Museo Civico de Crémone.....	106
Figure 33: Présence de la figurine de Rithy Panh reconnaissable à son t-shirt coloré, photogrammes de <i>L'Image Manquante</i>	107
Figure 34: <i>Le Cri</i> , 1893, Edvard MUNCH, Tempera et pastel, Musée National de l'Art, de l'Architecture et du Design, Oslo.....	108
Figure 35: Luigi et ses deux frères mimant le combat avant de partir à la guerre en Afrique, photogramme d' <i>Interdit aux chiens et aux Italiens</i>	109
Figure 36: Le regard hagard de Luigi et le regard apaisé de Cesira, photogramme d' <i>Interdit aux chiens et aux Italiens</i>	109
Figure 37: Plan large des déportés avec le drapeau du Kampuchéa démocratique en arrière-plan, photogramme de <i>L'Image Manquante</i>	115
Figure 38: Plan large des membres de la famille de Rithy Panh, qui disparaissent par les fonds enchaînés, photogramme de <i>L'Image Manquante</i>	116
Figure 39: Découpage des trois séquences de photographie (la première en haut, la deuxième au milieu, la troisième en bas), photogrammes d' <i>Interdit aux chiens et aux Italiens</i>	121

Figure 40: portrait de la famille Ughetto, archive photographique, photogramme d' <i>Interdit aux chiens et aux Italiens</i>	122
Figure 41: Rithy Panh enfant observant la pellicule d'un film cambodgien, avec l'image de la pellicule apparaissant en arrière-plan, photogramme de <i>L'Image Manquante</i>	123
Figure 42: La pellicule qui brûle, photogramme de <i>L'Image Manquante</i>	123
Figure 43: La reconstitution des plateaux de cinéma, photogrammes de <i>L'Image Manquante</i>	123
Figure 44: Les mains du réalisateur qui collectent de la terre et des châtaignes, photogramme d' <i>Interdit aux chiens et aux Italiens</i>	127
Figure 45: Les mains qui découvrent les bobines décomposées, photogramme de <i>L'Image Manquante</i>	127
Figure 46: La confection de la robe de Cesira, photogramme d' <i>Interdit aux chiens et aux Italiens</i>	128
Figure 47: Les mains qui fabriquent la figurine, photogramme de <i>L'Image Manquante</i>	128
Figure 48: Les figurines des enfants qui volent dans le ciel, photogramme de <i>L'Image Manquante</i>	130
Figure 49: Les figurines des défunts qui apparaissent floues, photogrammes de <i>L'Image Manquante</i>	131
Figure 50: Les figurines des défunts réapparaissent sur les ruines des camps, photogramme de <i>L'Image Manquante</i>	132
Figure 51: Rithy Panh se souvient, les images d'archives en surimpression de la figurine, photogramme de <i>L'Image Manquante</i>	132
Figure 52: L'enterrement symbolique d'une figurine anonyme, photogramme de <i>L'Image Manquante</i>	133
Figure 53: Les vagues qui frappent l'image, photogramme de <i>L'Image Manquante</i>	133
Figure 54: La paréidolie de la couette, photogramme d' <i>Irène</i>	135
Figure 55: Le réservoir de la chasse d'eau et la lunette des toilettes filmés, photogrammes de <i>Ce répondeur ne prend pas de messages</i>	136

DOSSIER PPM

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

Partie Pratique de Mémoire de master

Spécialité cinéma, promotion 2024

Soutenance de juin 2024

LE PETIT ET LE GÉANT

Victor CAZAL

Cette PPM fait partie du mémoire intitulé : **Élaboration d'un cinéma d'objets, interactions entre le vivant et les objets**

Directrice de mémoire : Élise DOMENACH (Professeure des universités)

Directrice de mémoire extérieur : Sara SPONGA (Directrice de la photographie)

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO
(Professeure des universités)

Sommaire :

1. SYNOPSIS	p. 154
2. RELATION AU MÉMOIRE	p. 155
3. NOTES D'INTENTIONS	p. 157
4. SÉQUENCIER	p. 160
5. LISTE MATÉRIEL	p. 164
6. ÉTUDE TECHNIQUE ET ÉCONOMIQUE	p. 170
7. PLANNING TOURNAGE & POST-PRODUCTION	p. 171
8. LISTE ÉQUIPE TECHNIQUE & ARTISTIQUE	p. 172
9. SCÉNARIO	p. 174
10. ANNEXES (Inspirations, Work in progress, CV)	p. 179

1. SYNOPSIS

Le Petit et Le Géant est une animation en stop motion qui raconte l'histoire d'un petit hamster qui vit dans un monde post-apocalyptique aride. Il ramasse des objets, cherche de l'eau et des plantes vivantes. Un jour il trouve des jumelles, et grâce à elles, il découvre une maison complètement fleurie. Il y rencontre un Géant, une créature de la nature, qui est coincé à cause de sa peur de l'extérieur. Petit aide le Géant et ensemble ils sortent de la maison et fleurissent le monde.

2. RELATION AU MÉMOIRE

La partie pratique prend la forme d'un **court-métrage de stop motion avec des marionnettes**. Le film s'intitule *Le Petit et Le Géant*. Il est réalisé par Isabela Costa (étudiante en Master Réalisation à Paris 8). J'occuperai le poste de **chef opérateur** (ce qui est le plus cohérent avec mes perspectives professionnelles). Cette partie pratique fera donc particulièrement écho à la dernière partie de mes recherches théoriques (mémoire) sur « L'objet anthropomorphisé », en explorant comment la direction de photographie et le travail du cadre peuvent participer à la singularisation des objets-personnages.

Mon mémoire interrogera les enjeux esthétiques que posent la mise en scène des objets au cinéma. Pour cela, nous analyserons trois films (un film par partie) avec des propositions esthétiques différentes, parfois mis en comparaison avec un corpus de films secondaires.

Dans la première partie nous analyserons le film *L'Argent* (1983) de Robert Bresson sous le prisme de la transsubstantiation des objets (notion avancée par Remo Bodei pour qualifier la transformation de substance d'un objet à travers un investissement affectif), afin d'en déterminer des effets de sens, ou plutôt de sensations (nous mettrons également en jeu la théorie de Bresson sur son cinéma). La deuxième partie analysera l'étude documentaire du monde contemporain par le moyens des objets, avec le film *Toujours Plus* (1994) de Luc Moullet. Dans la troisième partie, nous nous intéresserons aux objets anthropomorphiques dans le film *L'image manquante* (2013) de Rithy Panh, et nous ferons le lien avec le cinéma stop motion (*L'image manquante* se situant à mi-chemin entre le cinéma dit « live » et le cinéma stop motion). En effet, les personnages de films stop motion sont fabriqués dans le but de prendre « vie » à l'écran, c'est pourquoi j'aimerai problématiser cette technique avec la question de la mise en scène des objets. Nous mettrons notamment en parallèle le film stop motion *Interdit aux chiens et aux italiens* (2022) d'Alain Ughetto dont la proposition formelle ressemble fortement à *L'image manquante*.

Dans la PPM *Le Petit et Le Géant*, il ne s'agit de pas de reconstituer un passé (comme dans *L'image manquante* de Rithy Panh ou *Interdit aux chiens et aux Italiens* d'Alain

Ughetto), mais d'**imaginer un futur post-apocalyptique**. Le décor de ville présentera cependant les vestiges d'une **civilisation passée** (façades abîmées, tags, garage abandonné) et présentera de nombreux **objets abandonnés** (déchets en tout genre, et aussi la paire de jumelles que trouve Petit). Les montagnes de déchets que doit traverser Petit pour accéder à la maison représentent le point culminant (au sens figuré et au sens propre) de cette civilisation déchuée. Certains objets sont cependant chargés de poésie et de nostalgie, comme les jumelles ou encore la platine vinyle dans le garage. Dans un souci d'économie, la réalisatrice confectionne une grande partie des décors avec des matériaux recyclés. Pour ma part, je tâcherai de rendre compte au mieux des textures visuelles et de l'expressivité de ces objets.

Le film ne sera pas entièrement terminé pour la date de rendu de la partie pratique, c'est pourquoi je ne présenterai que la **première moitié du film**, comprenant la partie « ville » et la partie « montagnes » si nous tenons notre planning (la partie « maison » sera tournée durant l'été 2024). Le tournage aura lieu **du 7 au 27 février** dans le **studio de l'Université Paris 8**.

Durant le tournage du film j'aimerais tenir un **carnet de bord** fait de **notes** sur mon expérience et mon rapport aux objets en tant que chef opérateur. Les marionnettes du film – avec lesquelles j'ai pu faire quelques essais – seront bientôt au centre de tous mes efforts. Elles quitteront leur statut d'objets et deviendront des « choses » à mes yeux. J'aimerais témoigner de cette « rencontre » et comment elle a pu influencer mon travail. J'aimerais donc enrichir l'expérience de ma PPM en m'appuyant sur diverses notes et photos prises pendant le tournage.

3. NOTES D'INTENTIONS

Extrait du dossier « Le Petit et le Géant » d'Isabela Costa, réalisatrice, dans le cadre de son mémoire de Master Cinéma à l'Université Paris VIII (dirigé par Raphaël Girardot) :

« L'origine

L'idée de l'histoire que je veux raconter m'a été inspirée par un dessin réalisé par l'artiste Felicia Chiao (Annexe 1.), dans lequel un géant a la tête à moitié sortie d'une maison, et le toit ressemble à son chapeau. Lorsque j'ai vu cette illustration, je suis tombée amoureuse de ce concept et plusieurs questions me sont venues à l'esprit : comment est-il arrivé là ? Quelle est son histoire ? Pourquoi vit-il dans une maison qui est clairement trop petite pour lui ? À partir de là, j'ai commencé à imaginer plusieurs scénarios aux thèmes variés. Pour le projet de Master, j'ai choisi celui qui me représente le plus.

Lors de la réalisation de mon scénario, j'ai toujours gardé en tête le moyen de production, c'est-à-dire : le stop motion. Étant donné que dans l'animation image par image tout est fait à la main, je ne pourrais pas avoir mille personnages, car ils devraient tous être construits et animés par moi. C'est là qu'intervient le monde post-apocalyptique.

Note d'intention

Dans ce court métrage je vais répondre à mes propres questions. Le géant est né dans la maison, grandissant à partir d'une graine tel un végétal. Il est un enfant perdu, loin de son espèce vivant dans l'ignorance du monde. Pour l'aider à se lever et sortir par le toit, j'ai voulu lui tendre la main au travers d'un deuxième personnage, et c'est là que Petit entre en scène. C'est un petit hamster collectionneur d'objets qui va découvrir un nouvel ami dans Géant. Le monde de mon film intègre des aspects qui

rappellent des fables : court, métaphorique, avec peu de personnages et pas d'humains. Sans dialogues, je vais pouvoir me concentrer sur l'animation et les gestes de mes personnages. Une musique va les accompagner pendant tout le film. Je veux que mon film soit ludique et poétique et que je puisse attraper l'attention des spectateurs dès les premières secondes. »

Note d'intention image

Mon défi en tant que chef opérateur est donc de créer l'ambiance lumineuse de ce monde post-apocalyptique. Notre choix s'est porté sur une lumière solaire très agressive et très chaude/orangée pour accentuer le côté aride et désertique (comme dans *Fantastic Mr Fox* (2009) de Wes Anderson), ainsi que sur des découvertes peintes à la main avec des dégradés de gris pour montrer la pollution de l'air, résultant de plusieurs essais préalables (Annexe 7). Les objets vont parsemer le cadre dans les plans larges (Annexe 5), notamment avec des amorces à différents profondeurs de champ, et vont aussi être filmés en gros plan zénithal dans des compositions très symétriques pour montrer l'attention particulière et les gestes méticuleux de Petit lorsque qu'il les ramasse et les manipule (Annexe 6).

Les différents espaces du film et les émotions qui traversent Petit sont représentés par une **évolution de la palette de couleurs**. Les images sont globalement assez saturées pour rester dans une ambiance enfantine, teintée de fantaisie. On distingue 2 espaces :

Ville et montagnes :

- Espace envahi par la chaleur et la pollution, paysage post-apocalyptique, à l'abandon, sale.
- Teintes relativement monochromatiques dans les tons chauds/orangés, avec aussi beaucoup de gris pour évoquer l'air pollué (inspiration Annexe 2)

- Du filtrage diffus (Fog, Promist...) à la prise de vue ajoutera un effet de densité atmosphérique et de saleté.

La maison :

- Lieu mélancolique, où est emprisonné le Géant et la Nature

- Le chemin qui mène vers la maison évolue et le climat devient plus naturel, l'air moins pollué. Le ciel et la lumière deviennent plus purs.

- **Quand Petit arrive à la maison**, elle est éclairée par un soleil assez fort. La palette de couleur s'agrandit avec l'arrivée de couleurs vertes dans la végétation et de bleu dans le ciel, avec cependant toujours la présence de pollution dans l'air.

- **A l'intérieur**, la maison est plongée dans une semi-obscurité, avec quelques entrants de jour étroits et salis (fenêtres recouvertes de plantes et de poussière, vitraux), créant quelques tâches de lumière qui parsèment le décor. La lumière est plutôt blanche avec des ombres bleutées. La palette de couleur est élargie avec des teintes de végétations diverses, et les teintes chaudes disparaissent (sauf les poils roux de Petit). L'ambiance lumineuse doit rester très occultée (étouffante) et exprimer la tristesse du Géant enfermé (inspiration Annexe 3).

- **Quand Géant et Petit sortent** : La lumière du soleil prend une teinte plus chatoyante de fin d'après-midi.

- **Pour le plan final**, il y a une ellipse, le soleil est presque couché. Petit est sur l'épaule de Géant, ils marchent vers l'horizon et autour d'eux les plantes et les fleurs repoussent. Les nuages dans le ciel ont des teintes rosées alors que les derniers rayons de soleil chatoyants sont encore présents. La palette est élargie avec l'arrivée de tons roses, violacés. Les couleurs sont vives. C'est une image de fin qui doit être marquante (inspiration Annexe 4).

4. SÉQUENCIER

ACTIONS	CADRE	LUMIÈRE / COULEURS
SEQ 1 : EXT – VILLE / RUE – JOUR		
<p>On découvre Petit qui fouille des déchets dans une benne.</p> <p>Il se balade et ramasse une plante sèche qu'il met dans une boîte de conserve.</p>	<p>Travelling lent pour découvrir le décor avant le personnage et créer du suspense.</p> <p>Les gestes méticuleux de Petit avec les objets sont cadrés en gros plans zénithaux symétriques, pour montrer son côté obsessionnel</p>	<p>Lumière solaire très dure et chaude, créant des zones d'ombres dures. Évoquer l'immensité des bâtiments délabrés avec des ombres en forme de grille, végétation ou cheminées. Rendu quasi monochromatique.</p> <p>La découverte de ciel présente un dégradé jaune/orange avec une masse sombre grise pour montrer la pollution</p>
SEQ 2 : INT – VILLE / GARAGE – JOUR		
<p>Petit rentre dans un garage abandonné.</p> <p>Il découvre plusieurs objets sur une étagère : une platine de vinyle et un carton.</p> <p>Dans le carton Petit trouve des jumelles, avec lesquelles il observe ses pieds et découvre l'existence d'une échelle.</p>	<p>Cchamp avec plongé-plongée pour montrer l'immensité de l'étagère.</p> <p>Gros plan zénithal sur le contenu du carton.</p> <p>Plan subjectif de Petit à travers les jumelles : l'objet qui va lui permettre de découvrir le monde sous un angle différent.</p>	<p>Lumière en contre à travers les vitres pour rendre le lieu mystérieux.</p> <p>Le garage est plongé dans la pénombre, la lumière crée une direction douce.</p>
SEQ 3 : EXT – VILLE / TOIT – JOUR		
<p>Grâce à l'échelle Petit accède au toit du garage. Il découvre</p>	<p>Raccord avec la récurrence de l'échelle dans le cadre,</p>	<p>On doit sentir l'aridité et la pollution de l'air.</p>

<p>l'horizon : pylônes électriques, toits de bâtiments délabrés et montagnes de déchets au loin.</p> <p>En regardant dans les jumelles, petit remarque l'existence d'une mystérieuse maison recouverte de végétation au-delà des montagnes.</p> <p>Il regarde sur sa carte l'itinéraire pour rejoindre la maison.</p>	<p>avec un travelling bas-haut pour découvrir l'horizon.</p> <p>Plan subj. Jumelles et GP frontal sur Petit avec ses Jumelles (réaction)</p> <p>GP zénithal sur la carte + zoom lent sur l'itinéraire</p>	<p>La maison se distingue du reste de paysage car la pollution semble disparaître autour d'elle, des couleurs vertes de végétation contrastent avec le reste de l'image.</p>
<p>SEQ 4 : EXT – MONTAGNES – JOUR</p>		
<p>Petit gravit les montagnes de déchets qui le mènent vers la maison.</p> <p>Petit remarque la présence discrète de petites plantes et fleurs parsemés sur le long de son chemin.</p>	<p>La montagne de déchets remplit le cadre, comme s'il s'agissait d'un « mur » de déchets.</p> <p>Montrer son immensité par un Plan large en contre-plongée.</p> <p>Ajouter un insert sur un déchet significatif ?</p> <p>Gros plan sur les plantes</p>	<p>Climat au plus aride.</p> <p>Soleil dans le champ, éclaire Petit en silhouette.</p>
<p>SEQ 5 : EXT – MAISON – JOUR</p>		
<p>Petit arrive devant la maison, intrigué, il pénètre par la fenêtre.</p>	<p>Plan large en contre-plongée pour montrer le côté impressionnant de la maison.</p>	<p>Lumière devient moins chaude, climat moins aride.</p>
<p>SEQ 6 : INT – MAISON – JOUR</p>		
<p>Petit rentre dans la maison en trébuchant.</p> <p>Il se relève et découvre la</p>	<p>Découverte du lieu vue à travers le point de vue de Petit.</p>	<p>Maison plongée dans une pénombre bleutée. Ambiance très mystérieuse.</p>

<p>présence du Géant qui pleure.</p> <p>Petit tente de communiquer avec lui et lui montre l'extérieur. Le Géant est triste d'être enfermé.</p>	<p>Plan subjectif débullé lorsqu'il se relève.</p> <p>Découverte du Géant par fragments : ses pieds, sa main, sa tête (à cela s'ajoute des bruits de sanglots).</p> <p>Plan large montrant la différence de taille entre les deux personnages.</p> <p>Cchamp Petit/Géant en plongé-cplongée</p>	<p>Des rayons de lumière directs du soleil pénètrent à travers des vitraux et des fenêtres cassés, créant une ambiance très contrastée, et évoquant l'extérieur.</p> <p>La fourrure du Géant se confond avec la végétation.</p>
<p>SEQ 7 : EXT – MAISON / PORTE D'ENTRÉE – JOUR</p>		
<p>Petit essaye de désespérément de tirer le Géant vers l'extérieur à travers la petit porte.</p> <p>Petit récupère sa plante sèche et rentre à nouveau.</p>	<p>Montrer la différence de proportion entre Petit et Géant.</p> <p>GP zénithal sur la plante</p>	<p>Pareil que Séq 5</p>
<p>SEQ 8 : INT / EXT – MAISON – JOUR</p>		
<p>Petit montre la plante sèche au Géant.</p> <p>Géant verse une larme qui redonne vie à la plante.</p> <p>La maison se met à trembler</p> <p>Géant se lève et traverse le toit de la maison, avec Petit sur son épaule qui l'encourage. La maison s'effondre.</p>	<p>Cchamp Petit/Géant en plongé-cplongé</p> <p>Travelling sur la plante qui reverdit ? (passage d'un GP zénithal à un GP profil)</p> <p>Plan moyen du toit qui tremble</p> <p>Destruction de la maison montré par fragments avant de voir la maison entière détruite.</p>	<p>Pareil que Séq 6</p> <p>La lumière pénètre dans la maison.</p> <p>Soleil dans le champ qui éclaire la maison en contre ?</p> <p>Comme si la levée de Géant</p>

<p>Géant récupère le sac de Petit avant de quitter définitivement la maison.</p>	<p>Inserts sur la réaction de Petit</p> <p>Montrer la disproportion de la main de Géant par rapport au sac de Petit.</p>	<p>faisait une éclipse solaire.</p>
<p>SEQ 9 : EXT – MAISON / MONTAGNES / PRAIRIE – MIXTE</p>		
<p>Géant marche en direction des montagnes et de l’horizon. Petit est sur son épaule et regarde au loin avec ses jumelles.</p> <p>Autour d’eux, des plantes et des fleurs sortent du sol.</p>	<p>Trav avant de face, montrant le visage de Géant et Petit puis se resserrant légèrement Petit.</p> <p>Plan large de dos lorsqu’ils marchent. Raccord avec la plan précédent par une obstruction et dés-obstruction du cadre.</p> <p>GP frontal à Petit avec ses jumelles (fait écho à un cadrage déjà vu plusieurs fois) pour clore le film</p>	<p>Le soleil est presque couché, le ciel prend des teintes rosées/violacées et les derniers rayons de soleils dorés lèchent la fourrure des personnages.</p> <p>Image de fin doit être marquante, notamment grâce à l’explosion de couleurs (ciel, fleurs...)</p>

5. LISTE DE MATÉRIEL

DEMANDE MATÉRIEL

Titre du Film : <i>Le Petit et le Géant</i>
Cadre du film : ExF - ExDoc - Fiction - PPM - Essais - Ateliers - Hors Coursus - Autre :
Réalisatrice : Isabela COSTA Ecole : Paris VIII Tél. 07 83 85 30 07
Chef opérateur : Victor CAZAL Ecole : ENSLL Tél. 07 68 86 19 11
Cheffe opératrice : Margaux AUDOUIN Ecole : ENSLL Tél. 06 65 16 64 91
Assistant réal, Producteur, Régisseur : Antoine CAGNEAUX Ecole : Nanterre Tél. 06 51 48 85 82
Dates essais : 7 et 8 février 2024
Date enlèvement (avant 16h) : 7 février 2024
Date de tournage : 9 février 2024 Nbre jours : 15
Date de rendu (avant 16h) : 27 février 2024
Lieux de tournage : Studio de Paris VIII
Moyen de transport du matériel : Véhicule utilitaire de l'ENSLL
Mode de gardiennage du matériel : Studio Paris VIII
Projet tourné en : FF
Caméra : Nikon D850 (stop motion) Monture : F Ratio : 16:9 ou 1.85
Résolution : FX (36x24) 8256 × 5504 px Codec : RAW + TIFF Échantillonnage : x
Estimation d'heures de rushes / jour : x Estimation data / jour : x
Nombre et capacité de cartes nécessaires : x
Nombre et capacité de disques navettes nécessaires : 1*500Go Tour RAID : non
- Enjeux : PPM
- Ambitions : Avoir de belles images pour la sortie d'école :)
- Économie : budget PPM
- Difficultés : Court-métrage en stop motion qui convoquent de nouveaux moyens (tête motion control)
- Exploitation : Soutenance de mémoire ENS Louis Lumière, soutenance de mémoire Paris VIII, Festivals

Synopsis :

Le Petit et Le Géant est une animation en stop motion qui raconte l'histoire d'un petit hamster qui vit dans un monde post-apocalyptique aride.

LISTE CAMERA :

Matériel	Quantité	N°ensll	Retour
ACCESSOIRES			
SmallRig QRP	1		
SmallRig Baseplate 15mm	1		
Tiges 15mm	2		
Porte filtre 4x5.6 pour DSLR	1		
PIED			
Trépied Vision 10	1		
Triangle Vision 10	1		
DATA			
HDD 500Go	2		
VIDEO			
Moniteur SonyLMD 20"	1		
HDMI 2m	1		
HDMI 5m	1		
DIVERS			
Roulante moniteur	1		
Cellule/Spotmètre	1		
Sac de face	1		
Poire soufflante	1		
Lens tissue	1		
Liquide optique	1		
Maglight	1		

Feuille Papier millimétré	2		
Scotch double face	1		
Gaffer couleur 25mm	2		
Gaffer noir 50mm	1		
Permcél noir 50mm	1		

LISTE MAGASIN PHOTO :

Matériel	Quantité	N°ensll	Retour
OBJECTIFS			
Sigma 24-105mm F/4 série A (Nikon)	1		
Nikkor 18-200mm F/3,5-5,6G II ED	1		
ACCESSOIRES			
Adaptateur secteur Nikon			

LISTE LUMIÈRE :

Matériel	Quantité	N°ensll	Retour
SOURCES			
Fresnel 2kW	2		
Fresnel 1kW	2		
Fresnel 650/500W	2		
Fresnel 150W	2		
Cycliode 2kW	2		
Kit Scream pour 2k/500/150W	-		
Kit 3 Torches 300W	1		
Minette LED (kit de 2)	1		
Panneaux LED flexible Litegear (kit de 2)	1		

ENERGIE			
Prolongs 16A	12		
Triplette	6		
Dimmer 2 voies	2		
Gradateur DMX Stager 6 x 2,3 kW	1		
PIEDS			
Pied U126	4		
Pied de 1000	8		
Pied de 1000 aluminium	4		
Baby de 1000	1		
Pattes d'oie	1		
MAÎTRISE			
Cadre 120 Full Diff	1		
Cadre 120 1/2 Diff	1		
Cadre 50 ou 60 Full Diff	1		
Cadre 50 ou 60 1/2 Diff	1		
Nid d'abeille pour cadre 120	1		
Grid Cloth Ful ou 1/2l 8"*8"	1		
Drapeau S	2		
Drapeau M	2		
Drapeau L	1		
Kit Mamas vert/rouge/jaune M	1		
Poly 2*1m	1		
Poly 1*1m	1		
Porte-poly	2		
Dépron (petits)	4		
DMX			
Cable DMX 10m	2		
Cable DMX 5m	6		
Cable DMX 1m	2		
Adaptateur DMX 5f-3m	1		

Adaptateur DMX 3f-5m	1		
DIVERS			
Cinefoil (chutes)	-		
Gélatines (chutes full diff, ND, CTO, CTB, effets)	-		
Feuille Cadapak ~50*100cm	4		
Tarlatane (chutes)	-		

LISTE MACHINERIE :

Matériel	Quantité	N°ensll	Retour
STRUCTURE			
Barre alu 2m	2		
CUBES			
Cube 15*20*30 cm	2		
Caisse de cales et sous-boc	1		
NÉGATIF			
Caisse chutes de Taps	1		
Caisse Borniol 3*4m	1		
Caisse de 2 Borniols 2*3m	1		
SÉCURITÉ			
Gueuses	6		
Élingues	12		
GRIP			
Déport rotule 1m	2		
Déport rotule 50cm	2		
Rotules	10		

Cyclone Petit	2		
Cyclone Grand	2		
Clamps	6		
Bras magiques	6		
Clamp junior	2		
Collier simple spigot 28	4		
Collier simple spigot 16	4		
Colliers doubles	4		
Pinces mach	10		
Spigot de 16	2		
Pied patte d'oie	1		
Sangles 25mm	3		
DIVERS			
Caisses	4		
Sandows	4		
Mini bras articulés (originellement pour mattebox)	2		

6. ÉTUDE TECHNIQUE ET ÉCONOMIQUE

Lieu de tournage :

Studio de l'Université de Paris VIII

Durée du tournage :

La technique de la *stop motion* étant très chronophage (on compte en moyenne 5 secondes d'animation en une journée), nous souhaiterions dépasser les 5 jours de tournages prévus dans le cahier des charges du mémoire. Pour obtenir la durée voulue (environ 2min30s de film environ) une vingtaine de jours sont nécessaires (retrait du matériel, essais, installation, tournage et rendus compris).

Transport du matériel :

Étant donné que notre quantité de matériel est réduite (comparé à un court-métrage de fiction live) et que le lieu de tournage est proche du magasin de l'école Louis-Lumière, nous souhaiterions faire la demande d'un véhicule utilitaire de l'école pour transporter le matériel.

Frais prévisionnels :

Le budget de PPM servira à acheter des disques durs pour assurer le tournage et la post-production des images (une étape de compositing/VFX et nécessaire en stop motion), ainsi qu'à l'achat de régie (catering et table régie), et à la location de projecteurs Dedolight (dont nous ne disposons pas dans le matériel de l'école). Les projecteurs Dedolight sont particulièrement adaptés à la stop motion de part leur petite taille, leur faisceau étroit et maniable, ainsi que leur nez-découpe avec gobos qui permettent de sculpter avec précision la forme des ombres ou créer des effets de végétation/grilles/eau/fenêtre à l'échelle du décor (cf. Mémoire ENS Louis Lumière de Margo CAVRET « La pratique de l'image dans le cinéma d'animation stop-motion », Chapitre 1. Modeler la lumière, À la courte échelle).

Achat / Location	Prix prévisionnel
<u>Location Manual Cam :</u> 4 x Dedolights TH 150W 2 x Nez découpe Dedolight 1 x Set de Gobos Dedolight	200 euros
<u>Achats matériel :</u>	69 euros

1 x Rallonge USB 3.0 (12) 1 x Pistolet à colle + recharge (10) 1 x Alimentation secteur Nikon (47)	
<u>Achats régie</u> (catering et table régie) pour 20 jours de production	150 euros
<u>Billets de train</u> A-R Valence-Paris pour intervenante / directrice externe	181 euros
TOTAL =	600 euros

7. PLANNING TOURNAGE & POST-PRODUCTION

Retrait matériel	7 février
Tournage	Du 8 au 27 février (semaine et samedis inclus)
Étalonnage et finitions	Mai
Rendus	Fin Mai

8. LISTE TECHNIQUE & ARTISTIQUE

Nom	Prénom	Rôle	Mail	Téléphone
MISE EN SCÈNE				
COSTA	Isabela	Réalisatrice	isabelapdcosta@gmail.com	06 41 00 55 87
CAGNEAUX	Antoine	Assistant réalisateur	cagneaux.antoine@gmail.com	06 51 48 85 82
LIEFOOGHE	Léonie	Animatrice	léonie.liefooghe@gmail.com	06 12 42 50 99
IMAGE / ÉLECTRICITÉ				
CAZAL	Victor	Chef opérateur	v.cazal@ens-louis-lumiere.fr	07 68 86 19 11
AUDOUIN	Margaux	Cheffe opératrice	mrgxaon@gmail.com	06 65 16 64 91
MERCHADOU	Léo	Electricien	leomarchadou@gmail.com	06 17 48 55 46
SON				
MAGGUILLI	Séverin	Monteur.euse son	severinmag38@gmail.com	06 45 07 77 22
		Compositeur.euse		
MONTAGE				
FERIAUD	Emma	Monteur.euse	emma.feriaud.pro@gmail.com	07 81 98 83 29
COMPOSITING				
BOUVIER	Kallamon	Compositing artist	bouvierkallamon@gmail.com	06 37 83 61 23
DÉCOR				
COSTA	Isabela	Design et manufacture	isabelapdcosta@gmail.com	06 41 00 55 87
ZUIM	Vitor	Artiste d'arrière-plan	vitorzuim_@hotmail.com	06 99 34 30 55
VAAST	Jérôme	1er assistant décorateur	jeromevaast@gmail.com	06 46 59 59 81
MARIONNETTE				

COSTA	Isabela	Design et manufacture	isabelapdcosta@gmail.com	06 41 00 55 87
COSTUME				
LIEFOOGHE	Léonie	Costume marionnette	léonie.liefooghe@gmail.com	06 12 42 50 99
RÉGIE				
GRAPHISME				
		Graphiste		

Isabela Pereira da Costa
200109002

Université Paris 8
M1 Cinéma et audiovisuel
Parcours Réalisation et création

V4

Le petit et le géant

Un projet d'animation par
Isabela Costa



Directeur de projet
Raphaël Girardot

isabelapdcosta@gmail.com
0641005587

Le petit et le géant

EXT - VILLE - JOUR

[Musique jazzy de fond]

Ville abandonnée avec beaucoup d'ordures et graffitis, murs à moitié détruits, métaux rouillés, plantes mortes partout

Nous voyons une benne à ordures rouillée et taguée, et un sac à dos appuyé contre elle. Au fur et à mesure que nous nous rapprochons, nous voyons des objets/déchets être jetés.

On se rapproche et tout d'un coup la tête de **Petit**, un petit hamster roux ramasseur d'objets, sort de la poubelle. Il a une boîte de nouilles chinoises à emporter sur le dessus de sa tête, il sort de là avec difficulté et descend sur une pile d'objets sur laquelle il avait grimpé, dans sa main on voit une boîte de conserve vide

Petit va à son sac à dos et l'ouvre, on voit plusieurs boîtes de conserves et d'autres objets, il ajoute une de plus. En haut de son sac à dos, on voit des boîtes de conserve où il essaie de garder des plantes en vie, mais elles sont toutes flétries

Petit met son sac à dos et marche dans la rue, il voit une plante à moitié fanée dans une fissure du trottoir, s'approche et la met dans une des boîtes de conserve.

On entend des variations dans la vitesse de lecture de la musique, **Petit** le remarque

Petit relève son regard et voit à côté de lui un garage ouvert et à moitié détruit. Sur des étagères métalliques on voit une platine vinyle coincée. Tout en haut il y a une boîte en carton.

Petit rentre dans le garage

EXT/INT - GARAGE - JOUR

Petit secoue l'armoire, la musique continue. Il fait tomber la boîte dont sort un bric-à-brac d'objets, en majorité des objets inutiles, ou cassés



Il est attiré par une paire de jumelles qu'il porte à ses grands yeux noirs et pointe vers le sol. Au début l'image est floue mais il arrive à faire la mise au point : il voit ses pieds et remarque qu'il a marché sur un chewing-gum.

Petit lève son regard et à travers les jumelles il voit une échelle dans le garage

EXT - VILLE - JOUR

Petit est en haut de l'échelle sur le toit

Il regarde à travers les jumelles, et voit des montagnes de vêtements à l'horizon

Après un mouvement horizontal rapide, il voit quelque chose qui était plus proche mais qu'il ne pouvait pas voir sans ses jumelles : une maison fleurie

Petit émet un son de surprise et fait des petits sauts de joie. Plein d'espoir, **Petit** met ses nouvelles jumelles au cou et se met en route.

Plus il s'approche, plus il entend un bruit qu'il n'arrive pas à identifier

EXT - MAISON - JOUR

En extase, **Petit** regarde les fleurs autour de la maison, il va rapidement de fleur en fleur pour les sentir, au fur et à mesure il s'approche de la maison.

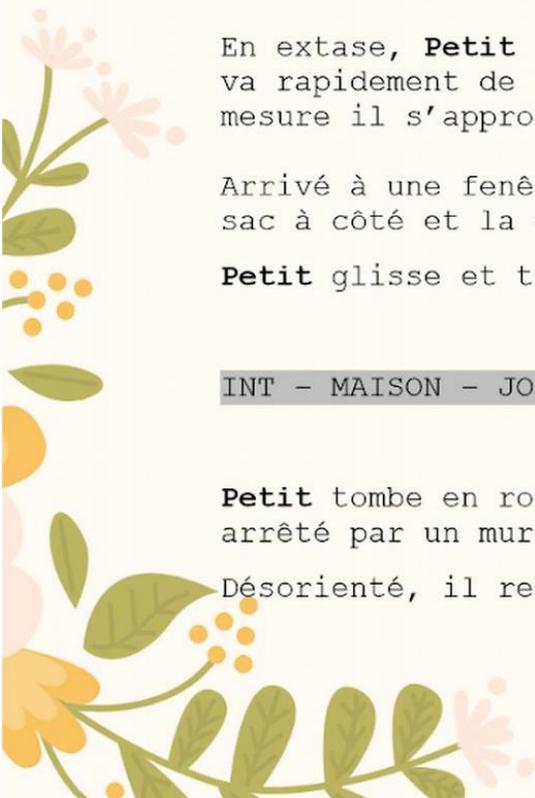
Arrivé à une fenêtre, il décide de l'espionner. Il laisse son sac à côté et la grimpe pour regarder à l'intérieur.

Petit glisse et tombe dans la maison

INT - MAISON - JOUR

Petit tombe en roulant comme une balle dans la maison, il est arrêté par un mur

Désorienté, il regarde autour de lui dans la pièce sombre



Petit à petit il s'habitue à l'obscurité et voit qu'il est dans un ancien salon couvert de plantes et de fleurs

Le bruit est maintenant indentifiable, c'est quelqu'un qui pleure

Il se dirige vers le bruit et pour passer il écarte un mur de végétation derrière lequel se trouve un géant qui pleure

Géant, une créature géante de la nature, vert et couvert de mousse, des champignons sur son dos et avec une bouche cachée par de longs brins d'herbe qui ressemblent à des poils, est assis de manière inconfortable. Une flaque d'eau s'est formée autour de lui, à cause de ses larmes, un fin rayon de lumière éclaire la scène

Hypnotisé par la beauté de la végétation exubérante qui l'entoure, **Petit** contemple les différentes plantes, les feuilles, le lac et son regard tombe sur une fenêtre, il voit le monde à l'extérieur, où tout est mort

Petit grimpe sur la jambe du géant jusqu'à son genou et fait des bruits pour attirer son attention, il pointe vers l'eau, puis les fleurs, puis la porte

Géant a l'air perplexe, il arrête de pleurer et répond avec un bruit curieux, mais hoche la tête et fait un bruit, comme pour dire « non »

EXT - MAISON - JOUR

On voit **Petit** sortir par la porte à reculons en tirant une grosse masse verte, qui se révèle être le doigt de **Géant**. Le géant résiste et tire son doigt vers l'intérieur

Petit tombe en arrière et roule jusqu'à côté de son sac. Il se relève, prend une des boîtes de conserve contenant une plante à moitié morte et rentre dans la maison

INT - MAISON - JOUR

Petit montre à **Géant** la plante à moitié morte, et pointe vers les plantes autour de lui. Géant approche sa tête pour regarder, et dans ce mouvement une larme tombe dans la boîte. Comme par magie, la plante revit immédiatement

Surpris, **Géant** regarde la plante. **Petit** pointe vers la fenêtre, le géant regarde à travers et voit le monde mort
Petit fait des bruits qui semblent être une argumentation
Géant regarde toujours dehors, puis regarde hamster qui a la boîte en main

EXT - VILLE - JOUR

La maison tremble

INT - MAISON - JOUR

On voit **Petit** secouer comme dans un tremblement de terre, et attraper la fourrure du géant pour ne pas tomber

EXT - VILLE - JOUR

La maison tremble

Géant soulève légèrement le toit de la maison, on ne voit que ses yeux, il hésite, mais se relève enfin de toutes ses forces

Géant se lève avec le toit sur la tête, comme un chapeau

Le géant enjambe le mur de la maison pour en sortir, il regarde au tour de lui, puis regarde sa maison et enfin regarde Petit sur son épaule

Petit pointe vers son sac à dos, le géant le récupère et lui donne

Tous deux commencent à marcher et là où passe le géant, les fleurs et les plantes renaissent, ils vont vers l'horizon

On voit **Petit** avec ses jumelles montées sur le géant à la recherche de nouvelles aventures

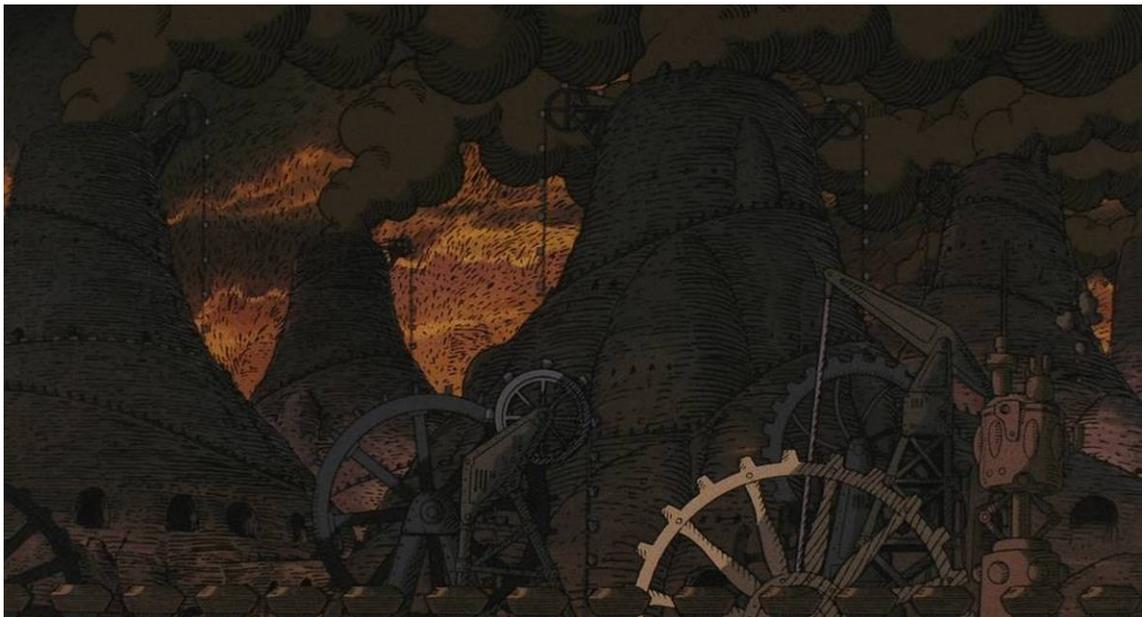
FIN



10. ANNEXES



1. dessin de Felicia Chiao



2. *Le Château dans le ciel*, Hayao Miyazaki, 1986



3. *Coraline*, Henry Selick, 2009



4. *Chicken Run*, Nick Park et Peter Lord, 2000



5. Essai de cadre dans le décor « Rue »



6. Essai de cadre sur le sac de Petit



7. Essai de découverte sur le décor « Montagnes »
(le choix s'est porté sur un mix entre la G et la F)



Victor Cazal – étudiant en cinéma

Paris (75) / Avignon (84) – victorcazal@yahoo.com – +33 7 68 86 19 11 – [lien portfolio](#)



ENS Louis-Lumière Master Cinéma (2021-2024)

à Saint-Denis (93) – activité dans l'association étudiante
APELL : installations lumière pour concerts



BTS Audiovisuel option Image (2019-2021)

à Villefontaine (38) – activité dans l'association étudiante
Da Vinci Prod : organisation de défis 49H



Personne n'est parfait ! / Vivement lundi ! – stage 1 mois

Tournage du long-métrage stop motion *Les contes du Pommier*
(réa. Jean-Claude Rozec ; DoP : Mathilde Gaillard) – électricien



Transpacam Gennevilliers – stage 1 mois

Location matériel caméra – préparation, check, réparation



Lumières Numériques – stage 5 semaines

Laboratoire numérique à Lyon (étalonnage, création DCP, data management, restauration)

Brevet de secourisme PSC1
Habilitation électrique BR
Permis B

Bénévolat

Association Cinambule
(installations de projections en plein air)

Loisirs

Photographie 35mm N&B
(développement, tirage)

Langues étrangères

Anglais/Espagnol

Chef opérateur / Gaffer (2020 – 2023) – courts-métrages étudiants, clips, films stop-motion (papiers découpés, objets, pixilation), expérience en gaffer sur un film d'école en 35mm couleur

Films : *Crosse Haute* (2022) réa. Marie Bonifassy / *Tricotage* (2021) réa. Chloé Elek / *Machka - Silvernight* (2023) réa. Eléonore Reyes / *Overtime* (2023) réa. Antoine Jablonski ...

Étalonnage (2020-2023) – courts-métrages tournés en numérique et en film, publicité de thé, clips

Films : *Emma* (2023) réa. Eloïse Guimard / *L'impasse des deux anges* (2022) réa. Clara Lazare / *Des Espérances* (2023) réa. Clara Lazare ...

Animation d'un atelier Stop-Motion (2 éditions : octobre 2022 et juillet 2023) – dans le cadre des ateliers Cinambule financés par la Région Sud et Passeurs d'Images (atelier d'une semaine pour fabriquer un film avec des enfants entre 11 et 14 ans).

Logiciels



SYNTHÈSE DES RÉSULTATS DE LA PPM



Photo de tournage de la PPM

Le partie pratique intitulée *Le Petit et le Géant* est un film d'animation de 5 minutes réalisé par Isabela Costa dans le cadre de son master à l'Université de Paris VIII. Le film met en scène Petit, un hamster solitaire, qui explore les décombres d'une ville post-apocalyptique à la recherche de traces de vie. Il découvre l'existence d'une mystérieuse maison en périphérie de la ville, où habite Géant, une créature végétale, enfermée à l'intérieur depuis longtemps. Souhaitant travailler dans le département image de films en stop motion, j'ai rejoint le projet en tant que chef opérateur, et j'ai travaillé à sa préparation de très prêt depuis le début de ma 3ème année à l'ENS Louis Lumière. Comme le processus de fabrication des décors et le travail d'animation sont très longs, il nous était impossible de finir l'entièreté du film pour ma soutenance de mémoire,

c'est pourquoi j'ai choisi de présenter seulement la première moitié du film (la partie dans la ville), qui est tout de même finalisée et qui contient les éléments clés relatifs à ma recherche. L'élaboration de la partie pratique sera donc présentée et critiquée principalement sous l'angle des choix d'images, relatif à mon rôle sur le projet, mais nous parlerons aussi du découpage dans lequel j'ai pu m'impliquer avec la réalisatrice.

Donner vie à la marionnette

Ma première contrainte en tant que chef opérateur était de donner vie par la lumière et les cadre à la marionnette et aux décors, avec comme point de départ le storyboard et les intentions visuelles de la réalisatrice. La marionnette est un Petit, un hamster poilu anthropomorphe (érigé sur ses deux pattes arrières) de 10 cm de haut. Ses yeux sont fabriqués avec deux petites demi-perles noires et des paupières amovibles. Son squelette interne lui permet de marcher et d'attraper des objets avec des petites mains en silicone (une matière souvent utilisée pour faire la peau des marionnettes). Pour commencer j'ai fait des essais photographiés de direction de lumière sur Petit, avec une seule source ponctuelle. J'ai pu remarquer que les perles des yeux prenaient facilement la lumière et qu'en les éclairant on pouvait obtenir un petit point lumineux. Ce point dans les yeux est appelé « reflet cornéen », car il s'agit de la réflexion spéculaire d'une lumière sur la cornée (dans le cas d'un sujet vivant). En stop motion, on peut choisir de reproduire cet effet avec des yeux en verre, ou bien recouvert de vernis brillant, ou encore avec des perles comme dans le cas de Petit. On peut aussi choisir des yeux mats ou des matières diverses pour des raisons esthétiques, au détriment du réalisme⁶¹. Dans notre cas, il fallait donner l'impression que la marionnette était vivante, et lui donner une apparence attendrissante. Sans le reflet dans les yeux, la marionnette

⁶¹ Pour une analyse développée du reflet cornéen en stop motion, se référer au mémoire de Margot Cavret : *La pratique de l'image dans le cinéma d'animation en stop-motion*, dirigé par Pascal MARTIN et Xavier TRUCHON, Master Cinéma, ENS Louis Lumière, soutenu le 15 décembre 2020, Deuxième partie : Marionnettes actrices, Chapitre 2. Du reflet cornéen en stop-motion.

risquait de paraître inanimée, et peut être morbide. Il me fallait donc apporter du soin à l'éclairage de ses yeux. Comme le visage de la marionnette est plutôt plat, j'ai aussi privilégié des éclairages latéraux légèrement en contre pour créer un contraste entre les deux faces de son visage. Ensuite, une petite minette placée près de l'objectif de la caméra m'a permis de rattraper un petit niveau sur le visage et de créer le reflet cornéen. En jouant sur la position de la minette, je pouvais suggérer différentes directions de regard (photogrammes ci-dessous). J'ai essayé, le plus possible, de privilégier un reflet cornéen composé de plusieurs points et tâches assez discrets, plutôt qu'un seul point très brillant. Un reflet cornéen composé est plus réaliste car plus organique, il permet aussi de suggérer le décor qui entoure le personnage. Un seul point brillant est plus artificiel, je m'en suis rendu compte après avoir vu les images au détriment de quelques plans. En jouant sur la forme et la direction du reflet cornéen, on peut aussi donner une émotion dans le regard de la marionnette. Travailler les directions de regard de Petit était un des grands enjeux du tournage, car c'est à travers son regard qu'il découvre les décors, les objets avec lesquels il interagit. J'ai aussi eu quelques difficultés à cadrer le champ contre-champ entre Petit et les objets qu'il observe dans l'étagère. En stop motion, le cadre se joue parfois à quelques millimètres. À refaire, je pense que je prendrai des marques au sol sur le décor pour être plus rigoureux sur les raccords regard.



Essai de lumière : éclairage latéral révélant une forte brillance dans l'œil droit et une légère brillance dans l'œil gauche



Petit regarde vers le hors champ à gauche, deux tâches de lumière dans ces yeux donnent vie à son regard, photogramme de Le Petit et le Géant

Avec les essais de lumière j'ai aussi remarqué que l'éclairage en contre mettait en valeur les poils de la marionnette. Je trouvais cette direction intéressante, elle mettait en valeur la matérialité de la marionnette, son côté animal. La laine est aussi un matériau très joli à l'image. J'ai pu utiliser une direction similaire lorsque Petit entre dans le garage, c'est un de mes plans préféré du film. J'ai utilisé deux éclairages en contre ponctuels pour sculpter suffisamment la marionnette et le décor (photogramme ci-dessous).



Essai de lumière : éclairage en contre



Petit dans le garage éclairé en contre, photogramme de Le Petit et le Géant

Donner vie au décor

Le décor est une ville post-apocalyptique, aride et déserte. Les décors sont unis dans des teintes jaunes-orangées et ocres, avec certains éléments en bleu pour trancher (comme l'enseigne et la porte du garage). Nous avons décidé d'utiliser une palette de couleur restreinte, et de l'étendre au fur et à mesure que l'horizon du personnage s'élargit, avec la découverte de la plante (verte), et plus tard de la maison de Géant qui est recouverte de végétation (l'intérieur de la maison est plus dans des tons froids). Pour la partie ville, nous avons choisi des effets de lumière solaires, très contrastés et durs, qui mettaient en valeur les brillances du décor, et avec une direction plutôt oblique pour sculpter les formes des bâtiments. Nous avons utilisé des gélamines Straw et Deep Amber pour réchauffer les rayons et rendre l'atmosphère plus aride. J'ai eu des difficultés à raccorder la sensation de contraste entre les plans. Sur le gros plan du visage de Petit et de la plante dans la rue, j'ai diffusé la lumière principale car j'avais peur que les ombres soient trop dures. Finalement, ces plans paraissent trop peu contrastés par rapport au plan large. Sara Sponga m'a montré des outils utiles pour s'assurer du contraste entre les plans, notamment avec une fonction de Dragonframe qui permet d'afficher les différentes plages de luminosité avec des couleurs (une sorte de False Color). Sara Sponga m'a conseillé de raccorder le contraste entre les plans avec le contraste de lumière sur le décor, quant au personnage, on est plus libre de l'éclairer pour le mettre en valeur sans respecter exactement le même contraste ou la même direction.

Pour rendre l'univers réaliste, nous avons choisi des profondeurs de champ assez larges comme dans *Interdit aux chiens et aux Italiens*. Il fallait parfois trouver le juste milieu et ouvrir le diaphragme pour ramener un peu de flou d'arrière-plan sur les plans larges, car certains éléments d'arrière-plan étaient très peu détaillés et rendaient mieux légèrement flous. Sur les gros plans, comme la marionnette est très petite, la profondeur de champ était infime. Il fallait alors fermer le diaphragme à 16 et veiller à rattraper le point pendant l'animation. Pour certains plans où la profondeur de champ était

trop petite pour être réaliste, nous avons retiré des éléments de décor qui étaient flous, pour les capturer nets séparément. Ces éléments sont ensuite ajoutés au compositing.

Le choix de la découverte était également important pour représenter l'aridité et la pollution de la ville. Après plusieurs essais nous avons choisi un dégradé entre du jaune clair, du orangé et du gris en haut (pour la pollution). Il s'agit d'un mix entre les échantillons G et F testés (image ci-dessous). Parfois, pour renforcer le dégradé nous avons fait deux passes lumière avec le logiciel de capture Dragonframe. En post-production, le mix entre les deux passes lumière permet de sélectionner une zone à assombrir par exemple (deuxième passe lumière moins claire que la première).



Essais de découvertes

Nous avons essayé le plus possible d'enrichir l'image de détails réalistes et d'évoquer l'univers urbain par la lumière. Par exemple, pour le premier plan du film, nous avons utilisé un projecteur Dedolight avec un nez découpe et un gobo en forme de grille, pour habiller le mur du fond. Grâce au gobo nous avons pu fabriquer une forme précise, qui ressemble à l'ombre projetée d'une grille ou de câbles hors-champ. La source principale était un Fresnel 2kW placé en hauteur, que nous avons élégamment sculpté avec des petits drapeaux pour évoquer la forme du bâtiment hors-champ et

rendre le tout plus organique. Cette idée nous a été suggérée par Sara Sponga, qui avait utilisé de nombreux effets similaires dans *Wardi* (2008, réalisé par Mats Grorud) pour suggérer la densité des bâtiments, des poteaux et des câbles électriques dans Beyrouth. Dans le plan large à l'extérieur du garage, un projecteur du même type fabrique une forme qui ressemble à un échafaudage. Ce projecteur était éteint au moment du tournage pour faciliter l'animation, et nous avons photographié l'effet lumineux séparément pour l'ajouter au compositing. J'ai ainsi pu découvrir plusieurs astuces de ce type qui permettent de fabriquer l'image souhaitée sans gêner le travail de l'animation.



Les ombres sur le mur du fond évoquent la forme du bâtiment hors-champ, photogramme de *Le Petit et le Géant* (premier plan du film)

Sur le découpage

Le personnage n'apparaît pas tout de suite à l'image. Le premier plan du film est un lent travelling avant sur une benne au fond d'une rue, d'où jaillissent des déchets. Nous avons voulu créer un suspens, car on ne sait pas qui jette les déchets depuis l'intérieur de la benne, si c'est une personne ou une créature monstrueuse. Petit apparaît à la fin du plan en sortant sa tête de la benne, c'est finalement un personnage mignon et inoffensif. Ce plan était excessivement difficile à faire, car le travelling était fait manuelle-

ment image par image. Les travellings en stop motion sont souvent complexes à réaliser, et il ne faut pas que celui-ci empêche à l'animatrice de travailler correctement, c'est pourquoi je pense utiliser les travellings avec plus de parcimonie et de préparation sur mes prochains tournages.

De nombreux plans sont dédiés à la manipulation d'objets par le personnage. Nous avons essayé de systématiser ces interactions par des gros plans zénithaux, pour montrer la minutie et l'importance que Petit accorde aux objets (photogrammes ci-dessous). Cependant, je ne suis pas totalement satisfait du gros plan sur la plante, car l'angulation de la caméra écrase la perspective. Une angulation plus horizontale aurait permis de mettre plus en valeur la forme de la plante.



Plusieurs gros plans zénithaux montre les interactions minutieuses de Petit avec les objets, photogrammes de *Le Petit et le Géant*

Il y a un plan qui me fait beaucoup rire, c'est le plan où Petit regarde accidentellement ses pieds avec les jumelles. La réalisatrice a fabriqué des pieds à plus grande échelle pour ce plan, avec de nombreux détails : des poils, des boutons. Les pieds sont moches, Petit est surpris de les découvrir d'aussi proche, ce qui produit un effet comique. En stop motion, les petits personnages et les petits décor sont souvent assez mignons (« tout ce qui est petit est mignon »). C'est un cliché de la stop motion. Cela nous faisait rire d'inverser le cliché, en montrant que les petites choses vues de très près sont parfois très moches.



Petit découvrant ses pieds à travers les jumelles,
photogramme de Le Petit et le Géant

Conclusion

Ce tournage m'a fait prendre conscience de la minutie que demande la stop motion. Le cadrage et les effets de lumière se jouent parfois à quelques millimètres, et il faut être très rigoureux sur les accroches pour que l'installation reste parfaitement fixe tout au long de l'animation (au risque de tremblements ou de variations de lumière). J'ai pu aussi expérimenter l'utilisation de la lumière contrôlée sur Dragonframe, qui permet de faire plusieurs passes lumière et de réaliser des effets complexes, ainsi que l'utilisation de reports de points motorisés. J'ai compris que parfois, en stop motion, il est plus facile de décomposer les éléments du plan pour faciliter l'animation ou l'installation, c'est pourquoi la plupart des productions utilisent souvent des fonds verts pour les découvertes (cela offre aussi une versatilité en post-production). Dans notre cas, nous avons eu de la chance d'avoir une vraie découverte car cela nous a guidé pour trouver l'image qui nous plaisait sur le tournage. Je suis aussi très impressionné par le travail de la réalisatrice qui a confectionné les marionnettes et les décors, l'esthétique du film repose dessus et mon travail en tant que chef opérateur vient après pour rendre l'ensemble le plus vivant et le plus cohérent possible. J'ai essayé d'accorder du soin à l'installation pour que l'animatrice ait toujours un accès aux marionnettes et ne soit pas gênée par un projecteur, ce qui n'est pas toujours facile dans les décors exigus. J'ai beaucoup appris en discutant avec l'animatrice, souvent, elle proposait des solutions de rac-

cords mouvements ou de découpage. Ce tournage m'a conforté dans mon envie de progresser dans la prise de vue stop motion. J'ai encore beaucoup à apprendre, surtout en cadre, ce que je considère comme mon point faible ayant plus pratiqué la lumière durant mes études. Le cadrage en stop motion me fait poser de nombreuses questions, car le choix de la focale fait très vite varier la profondeur de champ, et nous sommes aussi limités par la distance minimum de mise au point de l'objectif (« close focus ») ce qui demande de passer à des objectifs macro. De manière générale, ce que je trouve très excitant en stop motion c'est qu'on met en scène des univers imaginaires, on a un champ des possibles immense et il faut profiter des techniques spécifiques du médium.

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements	3
Résumé	4
Liste des mots clés	5
Abstract	6
Keywords	7
Sommaire	8
Introduction	10
Première Partie : Les interactions entre personnages et objets au cœur de <i>L'Argent</i> (1983) de Robert Bresson	16
Chapitre I. Le rôle central de l'argent	19
1. Le distributeur automatique de billets	19
2. L'argent qui met en mouvement les personnages	20
3. Structure globale	23
4. Les mains d'Yvon	24
5. Agrandissement de l'argent	25
6. L'argent qui révèle les personnages	27
Chapitre II. La transsubstantiation des objets en choses	31
1. Le phénomène de transsubstantiation	31

2. L'écumoire	32
3. Les objets liquides : le ruissellement de la violence	37
3.1. Le bol de café	37
3.2. Le verre de vin	43
4. L'espoir incarné par les objets	44
5. Les objets qui se substituent au corps	50
Deuxième Partie : Voir le monde sous l'angle des objets : <i>Toujours Plus</i> (1994) et autres films de Luc Moullet	60
Chapitre I. La consommation des objets	63
1. Le « Petit traité de caddiologie ». Étude d'un seul objet : le caddie.	64
2. La multitude d'objets, jusqu'à saturation	70
3. Le rapport entre personnes et caddies	72
4. Étranges objets	75
Chapitre II. Le détournement des objets	84
1. Le détournement du caddie	84
2. Les machines	88
3. Duels entre personnage et objet	91
Troisième Partie : Les objets comme personnages dans <i>L'Image Manquante</i> (2013) de Rithy Panh et <i>Interdit aux chiens et aux italiens</i> (2022) d'Alain Ughetto	99
Chapitre I. Les marionnettes et les figurines au service du travail de mémoire	103
1. Le choix des figurines ou des marionnettes	103
2. Les pantins de l'idéologie	113
3. La reconstitution pour combler un manque	117
4. Co-présence des mains vivantes et d'objets réels	122
Chapitre II. Frontière floue entre le vivant et l'inerte	129
1. Vie et mort des personnages	129
2. Esthétique de l'inerte	134

Conclusion	139
Bibliographie	141
Filmographie	144
Table des illustrations	148
Dossier PPM	151
Synthèse des résultats de la PPM	184