- La Fémis -
2018

# DOUBLE TROUBLE

## En quoi le décor peut-il révéler les manifestations des troubles psychiques du personnage au cinéma ?

Mémoire de fin d'études
Luce JALBERT
Département décor - Promotion 2018

# MERCI

Un grand merci à Caroline San Martin, Sandrine Jarron, Stéphanie Pouech
Anne Seibel, Laurent Ott et Carine Levoyer, Astrid Jouve, Chloé Souyri et Agathe Dulin, François Ray, Magalie Biard,
Valentine Gauthier et Martin Rebufello
Maxence Dussère et Hercule.

La photographie qui se trouve en couverture est issue du film *Corps et âme*, réalisé par Ildikò Enyedi.

# SOMMAIRE


## PRÉAMBULE 6

L'interaction entre décor et personnage

## I. LE DÉCOR - REFLET 10

### 1. DES PIÈCES, DES PERSONNAGES 14

a. A chacun son décor 14

- La mosaïque : fragmentation et addition 14
- Une place dans l'histoire, une place dans la maison 14

b. L'enfermement 18

- La compartimentation 19
  - Le cadre dans le cadre
  - Le décor dans le décor
- L'espace entre les corps 23
  - L'isolement des corps
  - L'isolement par les corps
- Le volume 26
  - Profondeur de champs
  - Premier plan

### 2. LE DÉCOR COMME EXTENSION DU PERSONNAGE 27

- à chacun son trouble 27
- La personnification des décors 28
- Symboliser le personnage 31
- Expérimenter la sensation 32
- Un état : démonstration par la froideur 33

### 3. LA DISPARITION DES PERSONNAGES DANS L'ESPACE 35

- L'accumulation d'objets 35
- Les rapports chromatiques 38
- Les clans 42

II. L'ALTÉRATION DE LA PERCEPTION DE L'ESPACE 45

1. LE RÊVE COMME NOUVEL ESPACE-TEMPS NARRATIF 47
- Couper avec le récit principal 47
- Les transitions 50
- Les manquements 54

2. LE DÉCOR FAIT UNE PLACE A L'HALLUCINATION 55
- L'hallucination signifiée 55
- Le déploiement de l'espace de projection 57

III. L'ANTICIPATION DU RÉCIT 62

1. L'ÉLABORATION DU MOTIF COMME FIL CONDUCTEUR 63
- Le lien du décor avec le personnage 63
- Le décor met en place des réseaux qui racontent eux aussi l'histoire 66
- L'autonomie du décor 72

2. LA DICHOTOMIE FORMELLE AU SERVICE D'UN RÉCIT SCHIZOPHRENIQUE 74
- Le feu / L'eau 74
- La lumière / l'obscurité 75
- L'intérieur / l'extérieur 76

CONCLUSION 77
Introduction au travail de fin d'études

FILMOGRAPHIE 88
BIBLIOGRAPHIE 90

*« Le malade est un être transformable individuellement et sur qui les conditions de l'espace pèsent de façon décisive, dans la mesure où un désordre mental se traduit par une sensibilité exacerbée à certaines sollicitations du milieu ambiant. On doit admettre que les rapports des personnes passent par le truchement des choses, que les messages échangés par les hommes sont réfractés et réfléchis, réduits ou amplifiés par l'espace architectural, que cet espace est un espace dynamique, chargé d'influences bénéfiques ou maléfiques et qu'il faut compter avec lui comme un partenaire actif. »*

Max QUERRIEN

## L'interaction entre décor et personnage

Les films sont le support d'un récit. Ce récit se base sur des personnages, ils en sont les fils conducteurs, nous emmenant dans leur monde.

Dans la *Poétique*, le philosophe grec Aristote théorise la manière dont se construit la tragédie et analyse, plus largement, la représentation dans l'art. Il se questionne aussi sur la place que peuvent prendre les personnages au sein de la tragédie. Selon ce dernier, le principe de ladite tragédie, son « âme » en serait l'histoire, puis viendraient ensuite les personnages et leur constitution, leur « caractère ». Le philosophe livre les principes pour imaginer un personnage vraisemblable, à son sens, dans le contexte de son époque, trois cent ans avant Jésus Christ. Ainsi, selon Aristote, un personnage doit être définit par un trait de caractère qui soit représentatif [1]. Il imagine donc des personnages comme des types, modèles idéaux définis par un ensemble de traits de caractères essentiels.

Les contes reprennent cette structure narrative en basant le récit sur des personnage types. Au début du XIX[e] siècle, Vladimir Propp cherche à déterminer une typologie des structures narratives en étudiant plus d'une centaine de contes russes traditionnels. Il retranche ce qu'il juge secondaire pour n'en garder que ce qu'il nomme les fonctions : « *Par fonction, nous entendons l'action d'un personnage, définie du point de vue de sa signification dans le déroulement de l'intrigue* [2]». Vladimir Propp démontre que certaines fonctions peuvent être accomplies uniquement par une certaine catégorie de personnage, jamais par une autre, chacun ayant sa sphère d'action spécifique. Ainsi, le rôle de chaque personnage est défini à l'avance, selon la catégorie auquel il appartient.

Au XIX[e] siècle, l'arrivée de la psychologie moderne modifie la manière d'aborder le caractère du personnage. Ainsi, les idées, les sentiments, les comportements d'une personne, les manières de penser, de sentir, d'agir qui caractérisent un individu, peuvent faire l'objet d'études scientifiques. Le mot inconscient est prononcé pour la première fois en anglais, en 1751, mais est introduit dans la langue française un siècle plus tard, en 1860. Le terme psychiatrie, lui, est inventé en 1808. De nombreux systèmes de classification et des termes de diagnostics sont alors créés par les autorités compétentes. La dépression, l'addiction, l'anxiété, la phobie, les troubles du comportement alimentaire, les troubles schizophréniques ou encore bipolaires sont dès lors considérés comme troubles psychiques et sont étudiés sous un autre jour, à travers le regard de nouveaux chercheurs, scientifiques, philosophes.

---

1 *« Pour ce qui est des caractères, il y a quatre buts à viser ; l'un d'entre eux – et le premier – c'est qu'ils soient bons. Comme cela a été dit, il y aura caractère si les paroles ou l'action rendent manifeste un choix ; et le caractère sera bon si le choix est bon. Et cela est possible pour chaque genre de personnage : une femme tout comme un esclave, même si le premier genre est assez inférieur, et le second tout à fait bas. Le deuxième but à viser est la convenance : un caractère peut être viril, mais être virile ou trop intelligente ne convient pas à une femme. Le troisième est la vraisemblance ; c'est autre chose que de composer un caractère bon ou convenable, au sens où on les a définis. Le quatrième est la cohérence; car même si celui qui fait l'objet de l'imitation est incohérent et suppose une caractère de ce genre, il faut néanmoins que ce caractère soit incohérent d'une manière cohérente. (…) Dans les caractères comme dans l'agencement des actes accomplis, il faut également toujours chercher soit le nécessaire, soit le vraisemblable, de sorte qu'il soit nécessaire ou vraisemblable que tel personnage dise ou fasse telle chose, nécessaire ou invraisemblable qu'après ceci ait lieu cela.»* Aristote, Poétique, Librairie Générale Française, Paris, version éditée en 2016, p.107

2 Vladimir Propp, Morphologie du conte, 1928.

Rappelons ici que l'on considère comme trouble psychique (également désigné sous les termes de trouble psychiatrique ou trouble mental) un ensemble d'affections et de troubles d'origines très différentes, entraînant des difficultés dans la vie d'un individu, des souffrances et des troubles du comportement, à divers degré de gravité. Les troubles mentaux touchent toutes les populations, sans distinction de sexe ou d'origine. Parmi les troubles psychiatriques, les maladies psychotiques sont définies comme étant des maladies mentales caractérisées par la présence d'idées délirantes et / ou d'hallucination.

Allant de pair avec la réalité, les personnages de fiction se complexifient, régis par des désirs parfois contradictoires. Afin de travailler la vraisemblance, leurs caractéristiques deviennent multiples, et ils sont eux aussi soumis, parfois, à des troubles mentaux. Car, si le personnage de cinéma doit faire progresser le récit de par sa fonction narrative, il doit aussi permettre l'identification de la part du spectateur. Cette identification se fait par le biais du développement de sa personnalité.

Comment raconter cette intériorité nouvelle du personnage ?
En littérature, l'usage du discours indirect libre permet de jouer sur une impression d'immersion dans les pensées du personnage et de retranscrire ainsi ses remises en question intimes. L'absence de marqueur d'énonciation permet la transcription de paroles prononcées, écrites ou pensées sans les embrayeurs du discours citant, sans identifier explicitement le locuteur.

Comment rendre cet effet d'intériorité possible au cinéma ?
Une réponse pourrait être de retranscrire les pensées du personnage par la voix. Pourtant, qu'il s'agisse de voix off, de la voix du personnage ou bien de celle du narrateur, la voix est forcément incarnée, jouée, identifiant donc le locuteur. Elle devient alors trop frontale pour rendre lisible les subtilités psychiques et le ressenti du personnage.
Afin d'éviter un traitement trop littéral, le cinéma peut matérialiser les subtilités du tempérament du personnage à l'image. Il en offre alors une représentation sensible, en montrant plutôt qu'en décrivant, rendant ainsi possible le récit sans l'usage de la voix.

Ainsi, le décor pourrait être une manière d'accéder à l'état de conscience du personnage de cinéma. Si, dans certains films, le décor est abordé comme un simple arrière plan contextuel pour le personnage, comme un environnement donné fonctionnel et intelligible, il peut aussi en devenir le *problème*.
L'interaction entre le décor et le personnage peut ainsi être envisagée comme une manière de poser la question du rapport de l'homme avec l'espace dans lequel il évolue, de sa place par rapport au monde. Le décor conçu en fonction du personnage devient alors un support de narration et un moyen de représentation des problèmes existentiels dudit personnage, soit le sujet profond du film.

Parfois, le décor est réalisé de manière à intégrer les enjeux de récit du personnage. Par le travail de la couleur, de l'accumulation, du vide, de la fragmentation, le décor est pensé par rapport au caractère du personnage et offre au spectateur une autre manière de le lire, doublant ainsi le récit. Au gré de ses humeurs variables, le personnage disparaît dans l'espace, se rassemble avec ses pairs, s'isole. Le réalisateur cherche alors à montrer un personnage dans un décor qui lui ressemble.

Parfois aussi, c'est la perception même de l'espace qui se trouve altérée par le personnage. De manière ponctuelle, le personnage se trouve dans un espace autre. La représentation du rêve, du fantasme, de l'hallucination à travers le travail du décor peut être un moyen de dépasser la simple présentation narrative, en cherchant à faire vivre au spectateur ce que vit le personnage. Dans ce cas, le décor est conçu en fonction d'une scène qui caractérise le personnage. Il devient un espace mental, dans la tête du personnage et permet au spectateur de se sentir plus proche de ce dernier, comme à travers son regard, pour vivre l'altération selon son état mental.

Enfin, il arrive parfois que le personnage lui même n'ai pas conscience de son état psychique. Le réalisateur et le décorateur peuvent mettre en place, à travers le travail du décor, un autre degré de récit, basé sur le non-dit. L'ensemble des décors est alors pensé pour exprimer l'inconscient du personnage, et suggérer au spectateur son ressenti de manière symbolique, sans le raconter.

Ainsi, selon le degré de trouble mental du personnage, il existe plusieurs réponses, pour plusieurs niveaux de lecture à travers le travail du décor. Nous tâcherons d'aborder la relation décor-personnage à travers ces trois thèmes, en s'appuyant sur divers films qui mettent en scène des personnages abîmés.
En effet, à travers ce mémoire, j'ai fait le choix de m'intéresser aux personnages soumis à des troubles mentaux de divers degré de gravité. De la dépression légère à la schizophrénie dévastatrice, ces personnages traversent une période de leur vie compliquée, ont de la peine à trouver leur place dans leur monde. Les personnages de *La famille Tenenbaum* ont des difficultés à grandir, anxieux, mutiques et dépressifs. Dans *Garden State*, Andrew Largeman semble avoir perdu le goût de la vie, passif et écrasé par un entourage qui ne lui correspond plus. Endre et Maria, de *Corps et âme*, sont respectivement handicapés physique et mental, et ne savent plus comment aller à la rencontre de l'autre. Dans *Amour*, Georges, impuissant, voit sa femme décliner, emportée peu à peu par la maladie et l'âge. Carol, du film *Répulsion*, devient paranoïaque à l'approche des hommes, surtout lorsque sa sœur part en voyage et la laisse seule quelques jours. Dans *Shutter Island*, Teddy Daniels nous perd entre réalité, hallucinations, rêves et souvenirs car lui même est atteint de troubles schizophréniques suite à un choc post-traumatique. Enfin, le personnage de Jack, dans *Shining*, bascule dans une folie meurtrière, révélée par son isolement dans un hôtel perdu et de son manque d'inspiration créative.

Nous verrons, à travers ces divers exemples, en quoi le décor peut s'avérer être un support de narration lorsque le personnage est fragilisé par des troubles mentaux.

Partie I

# LE DÉCOR-REFLET

*La Famille Tenenbaum* est le troisième long métrage de Wes Anderson. Sorti en 2001, ce film traite d'un sujet cher au réalisateur, celui de l'éclatement familial. Drame de sa propre enfance [1], Wes Anderson essaye ici de réunir une famille éclatée. A propos de *La famille Tenenbaum*, ce dernier s'expliquera à travers l'interview que lui consacre Matt Zoller dans son ouvrage. Selon lui, «*A slipt-up is just one more disaster, different from a catastrophic death, illness or injury only in that the wounds are mainly emotional*»[2].

Après vingt-deux années de séparation, Royal Tenenbaum se trouve incapable de payer l'hôtel dans lequel il séjourne. Il tente alors de revenir au sein de la maison familiale. Pour se faire, Royal Tenenbaum fait croire à son ex-femme et à ses enfants qu'il est atteint d'un mal incurable et qu'il ne lui reste que quelques semaines à vivre.
Les enfants Tenenbaum sont tous des êtres exceptionnellement intelligents. Dès son plus jeune âge, Chas est une pointure dans le monde de la finance, Richie est un champion de tennis et Margot, leur soeur adoptive, est une brillante dramaturge lauréate du prix Pulitzer. Traversant une période difficile, tous les enfants Tenenbaum repartent s'installer chez leur mère : Chas ne se remet pas de la mort de son épouse, Margot déprime dans sa baignoire, incomprise par son mari Raleigh, plus âgé, qu'elle trompe avec Eli Cash, et n'écrit plus de pièces depuis des années, et Richie, qui a tout abandonné pour partir seul en bateau autour du monde, est depuis toujours désespérément amoureux de Margot.
Petit à petit, les personnages en viennent à comprendre ce qui les trouble les uns les autres, et les secrets sont dévoilés : Raleigh découvre les infidélités de Margot, la famille découvre que Royal n'est pas malade, Margot rompt avec Eli, qui se drogue, et Richie tente de se suicider puis avoue son amour à Margot qui l'aime également. Royal finit par signer son divorce, permettant ainsi à Etheline de se remarier avec son collègue. Royal parvient à créer une relation avec ses enfants et petits enfants, Eli suit une cure de désintoxication, Richie devient professeur de tennis et Margot sort une nouvelle pièce. Quand plus tard, Royal meurt d'une crise cardiaque, il est réconcilié avec toute sa famille.

Ainsi, à chaque personnage sa fonction narrative. Si l'on suivait l'idée de catégories de personnages mis en place depuis Vladimir Propp, on pourrait considérer Royal comme le sujet du film, l'objet en serait la maison et, par extension, Etheline. L'adjuvant serait Pagoda, l'opposant serait Henry. Margot porte en elle tous les attributs d'une princesse, et l'amour impossible de Richie envers elle sera finalement dévoilé. Wes Anderson met donc en place la structure narrative du conte.

Aussi, l'utilisation de la voix off, la fragmentation du récit en chapitres, la présentation des personnages jouent ainsi sur la notion d'inconscient collectif relatif au conte. Certains éléments de décor jouent d'ailleurs un rôle important pour cet effet.

---

1 Matt Zoller, The Wes Anderson Collection, Abrams, New York, 2013

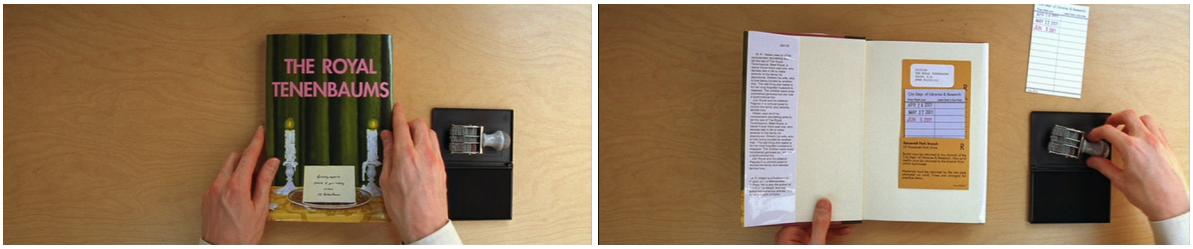
2 *Que l'on pourrait traduire par « Une séparation est simplement un désastre de plus, différent d'une mort, d'une maladie ou d'une blessure catastrophiques seulement car les plaies sont principalement émotionnelles»*

Le film s'ouvre sur une maison haute, grande, qui ressemble à un château fort. Un travelling vertical mécanique part de la toiture pour emmener le spectateur au pied de la grande bâtisse de briques rouges. Quelques fenêtres sont ouvertes et on découvre certains des personnages à travers ces dernières. Difficile de situer son emplacement et de reconnaître New York, cette dernière appartient plutôt au registre du conte intemporel.

Wes Anderson nous présente cette demeure comme il le ferait avec un personnage. Il présente d'abord sa façade extérieure, puis propose des plans succins de certaines de ses pièces lorsqu'il présente les personnages principaux, à l'intérieur. Il laisse entrevoir au spectateur que le propos du film sera cette maison et ses habitants, ce qui s'y déroulera.

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Aussi, Le pré-générique s'ouvre sur l'ouverture d'un livre intitulé «*La Famille Tenenbaum*». Ce livre passe de mains en mains, emprunté dans une bibliothèque, tamponné, et rendu à son nouveau locataire. Ainsi, Wes Anderson nous propose ici l'idée d'une histoire racontée, narrée, partagée. Comme si elle n'appartenait vraiment à personne, elle permettrait cependant au spectateur de s'identifier à certains de ses personnages, et ce en partie par le biais des objets et des espaces.




*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Le fait d'ouvrir un film sur cette forme très visuelle est une manière de faire accepter au spectateur le pacte de lecture de l'histoire. Ici, il n'est pas question de douter de la véracité, de la crédibilité du propos, mais d'intégrer le contexte de cette enfance comme un principe de départ. De même, le traitement des décors est lui aussi accepté comme une donnée, une interprétation vraisemblable mais esthétisante de la réalité.

Dans cette partie, nous allons voir comment décor et récit se font échos, lorsqu'ils vont dans la même direction, à travers l'exemple de ce film. Aussi, lorsque le décor et le personnage nous content la même histoire, il arrive que le décor devienne le reflet du personnage. Il prend alors la forme de certains de ses traits de caractères afin de mieux le raconter.

Générique de début : Présentation des personnages.

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

# 1. DES PIÈCES, DES PERSONNAGES

## a. A chacun son décor

### • La mosaïque : fragmentation et addition

Débuter un film qui traite de l'éclatement familial par un lent travelling sur la maison de famille est le premier pied de nez de Wes Anderson. La séparation parentale est vécue à travers le regard de différents protagonistes issus de cette même famille. Wes Anderson choisi d'éclater le récit, et donc d'éclater l'espace, pour mieux en conter les enjeux. Nous passons du point de vue d'un personnage à celui d'un autre, comme nous allons du salon à la chambre sans comprendre pour autant leurs emplacements au sein de la grande maison. Si certains décors persistent durant le film, comme celui de la chambre de Richie et de Royal par exemple, de nombreux nouveaux décors apparaissent, le temps d'une séquence. Ainsi, le placard dans lequel sont rangés tous les jeux de société n'existe que pour un plan, mais il joue de l'effet de multiplication et d'addition de petits espaces. Cette compartimentation de l'espace ne lâche jamais le film.

Aussi, le film est composé comme l'assemblage de personnages, comme l'addition des pièces qui constituent la maison. Chaque personnage possède son espace propre. La famille éclatée n'est plus que l'addition de personnages distincts, comme si le lien n'était plus.

La grande maison familiale ressemble finalement à une maison de poupée. Elle est fragmentée en une multitude de pièces, les espaces sont déconnectés, et l'on peine à comprendre comment ils sont mis en relation les uns avec les autres.

La succession de vignettes, images fixes courtes, ne nous permet pas de comprendre les espaces, la rapidité du montage joue plutôt sur l'évocation d'objets, de couleurs qui rappellent chacun des personnages.

### • Une place dans l'histoire, une place dans la maison

Chas, Margot et Richie sont, en grande partie, caractérisés par les espaces qu'ils occupent, et ce dès le début du film. Comme on peut le voir sur les captures d'écrans suivantes, chaque personnage possède une couleur dominante. Ainsi, le rappel de la couleur amène directement l'évocation du personnage, de manière simple et efficace. La couleur a elle aussi un rôle de fragmentation, jouant ainsi sur la compartimentation des espaces et des personnages, multipliant les informations visuelles. Aussi, Wes Anderson crée des associations et des résonnances figuratives en attribuant à chaque personnage son animal totem. La compartimentation passe certes par les espaces mais aussi par les animaux qui contaminent les costumes ainsi que les décors. Les éléments de couleurs entre les animaux, les décors et les personnages permettent de les associer, de les assortir. Comme pour conserver la référence au conte, les décors jouent sur les archétypes de l'homme d'affaire, l'artiste, le sportif afin d'être caractéristiques.

Chas est un enfant homme d'affaire. Sa couleur est le gris, sa chambre ressemble à un bureau des années 1990 plutôt qu'à une chambre d'enfant. Sans aucun élément de décoration, son espace est ordonné, son dressing ne propose qu'un unique modèle de vêtement, une chemise blanche assortie d'une cravate et d'un pantalon de costard. Aucune variante n'est possible dans cet espace.

Aussi, Chas, enfant, possède et modifie des souris. Ses souris sont tachetées noires et blanches.

Chas

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Margot

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Richie

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

La porte de la chambre de Margot est fermée, verrouillée. Sa chambre est pourtant chaleureuse, sa couleur est le rouge. Margot possède une impressionnante collection de livres de pièces de théâtre, fait des maquettes et développe elle-même ses photographies. L'évocation de son doigt coupé se fait grâce à l'image de son gant, lui-même coupé. Ici, l'objet devient donc l'illustration du personnage.
Les murs de la chambre d'enfance de Margot sont recouverts de motifs, des zèbres. Elle-même est déguisée en zèbre lors de la représentation de la pièce qu'elle met en scène. Margot est par ailleurs toujours vêtue de robes à rayures. La rayure devient un motif récurent dans la compositions des images où elle se trouve.

Richie est un grand sportif, champion de tennis dès son plus jeune âge. Il collectionne les coupes, les médailles, les balles mais aussi les petites voitures et des peintures qu'il fait lui-même aux murs. Sa chambre est bleue.
Richie finira par libérer le faucon qu'il possède, plus tard, mais qui choisira de revenir vers son maître. De même, Richie prendra la décision de prendre des distances en partant en mer plusieurs années, mais choisira, lui aussi, de revenir près des siens.

Wes Anderson attribue aux personnages leur place dans le récit et dans l'image. A chaque personnage sa fonction, sa sphère d'action spécifique, son espace. Ce procédé, au delà de sa clarté narrative, favorise aussi un effet de cloisonnement des personnages, dont joue le réalisateur.

## b. L'enfermement

Dans le film *La famille Tenenbaum*, le goût de l'enfermement de Margot dans la salle de bain, la dépendance d'Eli à de nombreuses drogues, le caractère obsessionnel du scientifique Raleigh, plongé dans ses études délirantes, les angoisses de Chas, le silence de Richie, prolongent l'idée de rupture existentielle, d'autarcie, et de replis dans un monde complètement artificiel.
Ainsi, Wes Anderson n'est pas le seul à jouer de cet effet d'enfermement sur ses personnages. Dans cette partie, nous analyserons aussi les films *Corps et âme* d'Ildikò Enyedi et *Shutter Island* de Martin Scorsese.

Dans le film *Corps et âme*, Maria est contrôleuse de qualité récemment embauchée dans l'abattoir d'une petite ville de Hongrie. Endre, en est le directeur. L'âme de la première est atteinte. Maria souffre d'une forme légère d'autisme. Comme il se doit, le corps d'Endre est imparfait, un mystérieux accident l'a laissé paralysé d'un bras. Chaque nuit Maria et Endre font le même rêve : dans une forêt enneigée, un cerf et une biche tentent de survivre à l'hiver, cherchant l'herbe en grattant le sol, se réchauffant l'un l'autre. Lorsqu'ils découvrent ce fait extraordinaire, ils tentent de trouver dans la vie réelle le même amour que celui qui les unit la nuit sous une autre apparence.

Le film *Shutter Island* se déroule en 1954. Une femme placée en centre de détention psychiatrique à Shutter Island disparaît. Elle s'appelle Rachel Solando et est une meurtrière extrêmement dangereuse. Deux officiers du corps fédéral des marshals, Teddy Daniels et Chuck Aule, quittent alors Seattle pour enquêter sur place. Ils découvrent l'île humide et brumeuse où se trouve cet hôpital psychiatrique qui a tous les attributs d'une prison. Les

deux enquêteurs vont devoir affronter la méfiance des médecins, la violence d'un ouragan, mais aussi leurs propres démons. Scorsese laisse planer l'incertitude sur la santé mentale des résidents de Shutter Island. Malades « officiels » et personnel soignant : sous les apparences d'un psychiatre soucieux du bien-être de ses patients, le docteur Cawley ne cache-t-il pas un vice, prêt aux expériences les plus barbares sur le cerveau ? La paranoïa est entretenue par la mise en scène, qui joue sur le hors-champ, l'ombre et la lumière pour stimuler l'imagination du spectateur. Où se trouve la frontière entre raison et folie ?

Si l'espace parfois fragmenté joue sur l'idée de l'enfermement, la composition même de l'image permet de mettre en place l'effet d'écrasement des personnages de manière presque symbolique. Pour se faire, il existe différents moyens de matérialiser cet enfermement à l'image. Le cadre en lui même peut être redessiné par des éléments architecturaux, des lignes, des motifs. Les corps peuvent être isolés dans l'espace par le décor mais aussi par les autres personnages. Enfin, le volume même de l'espace peut jouer sur un effet écrasant.

### • La compartimentation

**Le cadre dans le cadre**

Dans *La famille Tenenbaum*, l'éclairage marqué, les cadres composés, les «portraits» sont autant d'éléments qui accentuent l'effet d'isolement des personnages par rapport au monde extérieur, comme si chacun d'entre eux évoluait dans un aquarium multicolore. Les personnages ne peuvent pas s'échapper. Les lignes droites les enferment, renforçant le cadre qui les contraint. De plus, la symétrie présente dans la composition des cadres isole d'autant plus les personnages, comme s'ils étaient les seuls éléments organiques, monstrueux.

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Dans le film *Corps et âme*, la persistance de la ligne est, elle aussi, caractérisante. La présence du carrelage et de la brique dessine des éléments rigides devant lesquels les personnages se décollent. Aussi, le décor découpe les personnages selon l'action.
En sortant du bureau, Maria est surprise par une main inconnue, sur son épaule. Son dégoût du contact de l'autre l'arrête dans sa course vers le métro. Elle ne sait que dire, que faire, alors elle se tait. Le plan sur sa bouche close est imagé par le décor. Le garde corps de l'escalier sur lequel elle se trouve lui barre le visage, la rendant symboliquement muette.

*Captures d'écran, Corps et âme, Ildiko Enyedi.*

Dans le film *Shutter Island*, on remarque aussi l'omniprésence des lignes enfermantes dans tous de nombreux plans. Les fenêtres, les grilles, les briques, les pavés de verre, les barreaux jouent aussi un rôle d'isolement du personnage par le décor.

*Captures d'écran, Shutter Island, Martin Scorsese*

**Le décor dans le décor**

De même, certains dispositifs spatiaux sont mis en place afin d'isoler encore un peu plus les personnages. Ainsi, dans *La famille Tenenbaum*, lorsque Margot fait ses valises pour retourner chez sa mère, elle prend soin de s'isoler un instant dans une cabine téléphonique, devant Raleigh désemparé.

La tente de Richie, implantée dans le salon pour libérer sa chambre à son père est une belle image du retour à l'enfance. Dans cet exemple, Wes Anderson fait implanter un décor dans le décor, véritable dispositif spatial s'isolement pour le personnage au sein de la maison commune.

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Dans *Corps et âme*, Maria est souvent filmée dans un décor qui l'isole. Ainsi, les lignes autour de son corps jouent sur l'impression de l'enfermement du personnage dans une boite.

Endre est, lui aussi, encadré dans l'image. Ildikò Enyedi le film à travers les fenêtres ouvertes, depuis lesquelles le personnage observe la cour de l'abattoir, en hauteur.

*Captures d'écran, Corps et âme, Ildiko Enyedi.*

## • L'espace entre les corps

### L'isolement des corps

Parfois le décor sépare les personnages les uns des autres. Dans le cas de *La famille Tenenbaum*, la mise en scène isole les membres de la famille, souvent en solitaire, mais parfois aussi en duo ou en duel. Elle amplifie cette impression de distanciation, de face à face. Le décor aide cette composition, donnant l'effet d'un rapprochement ou d'une distanciation selon les plans. En effet, les éléments entre les personnages travaillent la séparation entre eux et renforcent donc l'effet de leur enfermement.
On note par exemple, la présence d'une fenêtre entre Royal et Etheline lors de leur premier face à face. L'effet de perspective du garde-corps dans la scène de rupture entre Eli et Margot, ainsi que la régularité du motif de la façade, faussent les distances entre les deux personnages. Ainsi, ils paraissent déjà loin l'un de l'autre, rejouant ainsi la rupture à l'image. Ces choix vont toujours de pair avec le scénario, appuyant le propos même des dialogues entre les personnages.

| Rapprochements | Ruptures |
| --- | --- |
| | |
| | |
| | |

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Dans *Corps et âme*, les corps des hommes et des bêtes sont isolés derrière des grilles, des barreaux, des fenêtres. Ildiko Enyedi sépare et réunit Maria et Endre au gré de l'évolution de l'intrigue. Le décor est utilisé pour les mettre à distance l'un de l'autre, comme pour illustrer le fait que la rencontre leur est si difficile. Le décor rejoue les enjeux des personnages. Petit à petit, Maria et Endre s'approchent, se découvrent et accéderont en douceur à l'espace de l'autre. Comme s'ils avaient enfin pu s'apprivoiser, la réalisatrice les réunit à la fin dans un seul et même espace. Elle les filme alors à travers la fenêtre de l'appartement d'Endre, rapprochant leurs corps. C'est désormais le spectateur qui se trouve à distance de la relation que les personnages créent à la fin du film. La réalisatrice s'appuie donc sur l'espace pour créer un nouveau support de lecture du récit.

Le décor rejoue les enjeux d'une rencontre difficile.

*Captures d'écran, Corps et âme, Ildiko Enyedi.*

**L'isolement par les corps**

Parfois, c'est le corps des autres qui prend la place dans l'espace et écrase le personnage. Dans *La famille Tenenbaum* par exemple, de nombreux personnages sont à l'image. Leur placement est donc primordial pour la composition. Les corps des autres encerclent, enferment, étouffent. La caméra occupe la place d'un personnage. Aucun protagoniste ne lui tourne le dos, même lorsque le point de vue n'est pas subjectif. Ils ne se cachent pas les uns des autres, leurs visages nous font face, alignés. Ce travail se fait aussi dans la profondeur. Ainsi, on remarque que Margot se trouve très régulièrement en arrière plan, cachée contre les murs. Elle paraît hors de la famille.

Dans *Corps et âme*, Ildikò Enyedi travaille le rapport du corps de Maria avec celui des autres d'une manière similaire. Son corps apparaît dans la profondeur, derrière les employés qui mangent. Au détour de leurs mouvements, Maria apparaît, disparaît, en véritable cache-cache, comme si cette dernière était bloquée par le corps des autres.

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

*Captures d'écran, Corps et âme, Ildiko Enyedi.*

## • Le volume

### Profondeur de champs

Le volume joue, lui aussi, de cet effet d'écrasement. Ainsi, dans *la famille Tenenbaum*, on remarque la très faible profondeur de champs. Même pour les plans en extérieur, les perspectives sont bouchées. Les fenêtres donnent sur des murs, des arbres, le ciel est rare.

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

### Premier plan

Si nous avons noté la présence de lignes en arrières plan dans les images de *Shutter Island*, il est intéressant de noter la récurrence de ce motif au premier plan à divers moments du film. Placés entre la caméra et le personnage, les barreaux se resserrent sur Teddy et deviennent de plus en plus présents.

*Captures d'écran, Shutter Island, Martin Scorsese*

Dans le film Corps et âme, Maria est souvent filmée à travers des vitres troubles, sur lesquelles la buée s'installe ou bien que les rayons du soleil rendent réfléchissantes. Cet élément du décor placé entre le personnage et le spectateur tend à vouloir renforcer l'effet de mise à distance du personnage autiste, comme si cette dernière cherchait à se cacher dans l'espace. Les reflets de son visage se superposent à son image, Maria se cherche, Maria se dédouble.

*Captures d'écran, Corps et âme, Ildiko Enyedi.*

Parmi ces lignes droites, centrés, les personnages sont parfois les seuls éléments organiques, la seule courbe de l'image. Ainsi, ils sont l'unique source de mouvement dans un décor dessiné et figé, parfois comme une erreur. Comme si eux seuls pouvaient amener de la souplesse à l'histoire, laissant entrevoir certains changements à venir.
Parfois, le décor devient plus subjectif, cherchant à rendre lisible la personnalité des personnages.

## 2. LE DÉCOR COMME EXTENSION DU PERSONNAGE

Si le décor permet d'assigner une place à chaque personnage-type, il peut aussi permettre de mettre en lumière des personnages plus complexes. Ainsi, on remarquera que les personnages des films étudiés ne sont pas uniquement destinés à remplir leur fonction narrative mais servent aussi un processus d'identification. De fait, ils dévoilent aux spectateurs leurs défauts, leurs déviances, leurs troubles.

### • A chacun son trouble

Les films de Wes Anderson sont marqués par une esthétique du décor caractéristique, fortement reconnaissable. Ses décors sont colorés, symétriques, vifs. Pourtant, cette esthétique qui parait enjouée, de prime abord, est en réalité travaillée par une gravité et une mélancolie qui semblent vouloir freiner les personnages en permanence. A travers *La*

*famille Tenenbaum*, Wes Anderson met ici en scène des personnages qui portent en eux des angoisses, des névroses, des addictions, des envies suicidaires monde.
Chas est devenu angoissé depuis la mort de sa femme qu'il ne parvient pas à accepter. Habillé en survêtement tous les jours, il est prêt à fuir à n'importe quel moment, éduquant ses deux fils aux réveils nocturnes sécuritaires. Sa maison est à l'image qu'était sa chambre d'enfant: propre et ordonnée, aux lignes épurées et matières froides. Il reviendra dans sa maison d'enfance car la sienne «manque de sécurité». Chas est l'adulte qui cumule en lui le plus ses peurs enfantines. Ainsi, ayant grandi sans doute un peu trop vite, Chas renvient dans la maison familiale comme on retourne à l'enfance.
Paradoxalement, il est le seul des protagonistes à être père, accompagné en permanence de ses deux petits doubles, qu'il voudrait à son image. Royal viendra offrir un peu de folie et de jeu à Uzi et Harry, brisant la rigide éducation que leur à donné leur père.
Margot passe six heures par jour derrière un verrou. Après celui de sa chambre, celui de la salle de bain de leur maison avec son mari, mutique. Elle prend des bains et regarde la télévision, elle qui parait pourtant si détachée de son propre corps. De réservée, Margot est devenue renfermée.
Richie est un garçon discret, probablement tellement qu'il a passé le plus clair de sa vie à se mentir quant à l'amour qu'il porte à sa sœur. Sa prise de conscience se fait le jour où Margot épouse Raleigh. Richie sombre alors dans une dépression avouée à demi mot et renonce à sa carrière de champion de Tennis suite à l'échec dû à son chagrin. Richie décidera de fuir sa réalité, partant pour les mers durant plusieurs mois. Une fois revenu au sein de la maison familiale, Richie apprend aux coté de Raleigh l'étendue de la vie secrète et libertine de Margot, et notamment sa liaison avec Eli. Richie tente alors de mettre fin à ses jours.

Les deux personnages de *Corps et âme* sont, eux aussi, écorchés. Endre, homme au caractère misanthrope, a la main gauche paralysée. Il peine à effectuer la plupart de ses tâches ménagères en raison de son handicap. C'est un homme solitaire, un peu rude.
Maria, quant à elle, souffre d'une forme d'autisme. Glissant doucement vers la dépression, elle vit au rythme de certains Troubles Obsessionnel Compulsifs (dits TOC). C'est un personnage très froid, cartésien. Maria éprouve des difficultés à ressentir les choses, à éprouver des sentiments.

Dans *Shutter Island*, Teddy Daniels est un patient malade sur l'ile de Shutter Island. Il est atteint d'une forme sévère de schizophrénie. Victime d'un choc post-traumatique depuis le décès de sa femme et ses trois enfants, le personnage ne peut se résoudre à affronter la réalité.

Nous nous intéresserons désormais aux résonances qui existent entre ces personnages marqués et des décors conçus à leur image.

### • La personnification des décors

A travers l'exemple de *La famille Tenenbaum*, nous avons vu que Wes Anderson installait une logique d'un personnage par espace. Aussi, on peut considérer que chaque personnage est défini par la place qu'il occupe au sein de la maison. Par exemple, Chas, enfant terre à terre, se trouve au premier étage, tandis que Richie, plus rêveur, est un peu plus près du ciel.

Ainsi, si l'on suit cette même idée, on peut noter que les parties communes de la maison sont peintes en rose. Or, le rose est l'une des couleurs que porte Etheline, la mère (surtout au début du film, durant les périodes de l'enfance), mais aussi Pagoda, l'homme de maison, et Royal, le père. Le personnage d'Etheline est celui qui symbolise le lien entre les différents membres de cette famille, celle qui prend soin des enfants dans le film. Ainsi, on aperçoit du rose près de chaque porte menant aux chambres des enfants, dans les couloirs. Royal, lui, essaye de se faire sa place dans cette maison. Son costume de malade est rose, artificiel, comme si ce dernier cherchait à se fondre dans le décor, à appuyer sa légitimité familiale basée sur un mensonge. Royal Tenenbaum possède lui aussi son animal totem : une tête de sanglier, anciennement disposée parmi les cadres qui tapissent les murs de l'escaliers. Son absence se fait remarquer, au sens propre et figuré. Royal finit par retrouver son trophée dans le placard des jeux de société. C'est Richie qui, une fois son père parti, repositionne le trophée à sa place d'origine. Royal finit par réussir à trouver une place au sein de la famille.
Quant à Pagoda, il semble appartenir à la maison, vêtu de son pantalon rose durant chacune des séquences. Les seuls adultes du film (car Wes Anderson traite Chas, Margot et Richie comme des enfants tout au long de son récit) sont reliés aux murs de la maison par la couleur de leur tenues vestimentaires.

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si l'on n'aperçoit jamais la chambre des parents, comme si cette maison s'organisait autour des enfants eux-mêmes. Rares sont les scènes qui se déroulent dans des espaces communs. Il est plutôt question ici de réunion dans des espaces personnels, les chambres des enfants. Vingt-deux ans plus tard, chacun des personnages retrouve ses habitudes dans cette maison, elle est le lieu de leur enfance. Il est donc

important qu'ils soient inscrits dans l'espace qui tente de les rassembler. Seul le père n'a plus cette place, n'ayant pas son espace propre dans cette maison de famille matriarcale. Ainsi, le décor porte le thème même du film, comment trouver sa place dans un espace élaboré de manière aussi rigide ?

Dans *Corps et âme*, Maria ressemble elle aussi à son lieu de travail. Le mécanisme propre à l'abattage, rythmé, cadencé, est reproduit par Maria à travers ses TOC, à travers certains de ses mouvements machinaux. Maria est obsessionnelle, elle ne supporte pas la saleté et cristallise son énergie sur les moindres miettes qui resteraient sur la table. Comme l'abattoir qui nettoie ses carreaux recouverts de sang tous les soirs, Maria s'évertue à garder son appartement impeccablement rangé, propre et blanc, froid et désincarné. Car finalement, l'abattoir tue l'animal, Maria, avec ses gestes machinaux, semble vouloir annihiler toute trace d'animalité qui pourrait être en elle, renforçant le mécanisme de ses actions.

*Captures d'écran, Corps et âme, Ildiko Enyedi.*

De plus, comme au sein de l'abattoir, Maria cherchera à condamner son corps et son âme en mettant fin à ses jours, coupant dans sa peau pour en faire sortir le sang sur le carrelage blanc de sa propre salle de bain.

L'appartement de Maria est aussi aseptisé que l'abattoir, aussi blanc, propre et froid qu'elle-même. Les murs sont neufs, sans patine, sans vie. Le mobilier vient d'Ikea, donnant au décor l'effet d'un appartement témoin. Les couverts sont uniques, Maria ne reçoit pas et son pragmatisme ne lui permet pas de surplus. Seuls ses chaussons, ou bien le sel et le poivre sont les éléments de la dualité.

L'appartement d'Endre lui ressemble aussi. Plus ancien, plus désordonné, plus chaleureux. Les meubles paraissent chinés, le bois est omniprésent.

L'espace du rêve est donc la représentation de la combinaison des deux personnages. Les teintes de bois, douces et rondes comme Endre, recouvertes de la blancheur immaculée et lisse de la neige froide comme Maria.

*Captures d'écran, Corps et âme, Ildiko Enyedi.*

## • Symboliser le personnage

Aussi, dans certaines scènes, on remarque que les objets jouent un rôle important pour symboliser l'enjeu dramatique de la scène qui se joue.

Dans *La famille Tenenbaum*, après la tentative de suicide de Richie, le personnage rejoint Margot dans le salon. Margot se trouve assise sur son lit, dans la tente que ce dernier a monté afin de libérer sa chambre pour son père. Margot est habillée comme lorsqu'elle est représentée en enfant. On note la présence de certains accessoires découverts dans les premiers plans du film, vingt deux ans plus tôt. Comme pour se rassurer, cette installation d'un retour à l'enfance notable permet aux deux protagonistes de faire tomber les non-dits. Richie et Margot peinent à grandir mais ils réussissent enfin à communiquer puisqu'ils se retrouvent dans l'espace confiné en présence d'objets rassurants qui les représentent. Dans la tente sont installés tous les bibelots qu'ils collectionnaient enfants, la transformant en une sorte de petit temple chaleureux et rassurant, permettant aussi à certains souvenirs enfouis de refaire surface.

Les coupes de tennis :

Les petites voitures :

Le rideau de l'espace :

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Dans le film *Corps et âme* aussi, les objets sont tantôt des moyens de communiquer tantôt des obstacles. Les émotions des personnages et leurs sentiments passent à travers leurs gestes, à travers leur rapport aux objets.
Deux séquences montrent Maria, seule chez elle, le soir, reproduisant les brèves conversations qu'elle a eues dans la journée avec Endre : d'abord avec une salière et une poivrière, puis avec des jouets Playmobil (une figurine de femme blonde, une figurine de chevalier auquel il manque un bras). Sa voix est perçue hors-champ tandis que seules ses mains se meuvent dans le cadre.

*Captures d'écran, Corps et âme, Ildiko Enyedi.*

Plus tard, Endre peine à se faire un sandwich avec son unique main valide, à repasser, puis enlever sa chemise ou bien encore à attraper un fruit dans un bocal, mais parvient à porter deux tasses de café pour passer un moment agréable avec Maria. Certains objets lui sont difficile d'accès, constituent pour lui un obstacle alors qu'ils semblent parfois être un moyen de communication pour Maria.

### • Expérimenter la sensation

Le film *Corps et âme* repose sur la sensation. Ildiko Enyedi a recours à plusieurs procédés pour rapprocher le spectateur de ses personnages, proposer l'empathie. On remarque que leurs mains sont souvent plus expressives que leurs bouches, souvent closes au sein de ce film peu bavard.
Le découpage du film, alternant plans larges et plans très serrés, va dans ce sens. Il accentue l'effet des sens. L'appel du toucher, de la caresse, si difficile pour Maria, se fait de plus en plus sentir au fur et à mesure que progresse l'intrigue. Ainsi, par le biais de ses mains, Maria entre en lien avec le décor, avec le monde dans lequel elle évolue. Maria cherche à faire corps en entrant en contact avec les éléments du décor, comme elle va finir par parvenir à le faire avec Endre.

Ainsi, il existe de nombreux plans très serrés sur les mains de Maria. Ses mains découvrent l'herbe, le corps d'Endre, le contact chaud et doux de la peau des vaches, celui de sa peluche en fausse fourrure. Maria expérimente la musique aussi, le soleil sur sa peau ou bien l'eau de l'arrosage automatique des jardins publics, au réveil de sa sieste. Elle développe ainsi un rapport charnel avec l'espace qui l'entoure.

*Captures d'écran, Corps et âme, Ildiko Enyedi.*

De plus, le fait de filmer ces détails d'aussi près nous permet de vivre les événements à travers le regard précis de Maria. Ildiko Enyedi partage avec nous les obsessions de Maria, les rendant nôtres. Ainsi, les miettes de pain deviennent une priorité à nettoyer, les gouttes d'eau ou de sang paraissent immenses et obsédantes. Ces détails de décor deviennent des enjeux prioritaires du personnage, ils emplissent l'écran comme ils emplissent son esprit.

### • Un état : démonstration par la froideur

A l'inverse de la scène chaleureuse qui se déroule sous la tente dans La Famille Tenenbaum, le lien qui unit les personnages à leurs décors, dans *Corps et âme*, se trouve être plutôt glacial.

Le film s'ouvre sur une forêt enneigée. Des arbres sombres barrent l'écran comme les barreaux d'une prison, découpant l'image en de multiples petits cadres. Un cerf vient gratter la neige à la recherche de nourriture. A quelques mètres de lui, une biche tente aussi de brouter sans vraiment y parvenir. Puis, Ildiko Enyedi nous emmène à l'abattoir. Elle nous présente le lieu, en image, en douceur d'abord, puis ne nous épargne pas sa violence. Elle filme cet espace avec un regard clinique, ne laissant rien ignorer de la brutalité des actions qui transforment des êtres vivants en viande, laissant le temps aux images de raconter le lieu, sans le brutaliser par des effets de montage rapide. L'espace est froid, blanc, propre, cadencé au rythme des mises à morts et des découpes des animaux, mais aussi du systématisme de ses employés. Ainsi, la réalisatrice y dépeint un quotidien régulé. L'arrivée des employés, l'abattage, la pause café, l'abattage, la pause déjeuner, l'abattage, le nettoyage, la fermeture. A l'inverse du lieu organisé et froid qu'est l'abattoir, l'atmosphère des autres lieux de travail est pourtant douce. Les bureaux sont baignés de lumière, le soleil paraît réchauffer les corps. Autour d'un café, d'un déjeuner, d'une cigarette, les employés se rencontrent, rient. En faisant le choix de ne pas dévoiler uniquement l'horreur, la réalisatrice dédramatise le lieu, en lui donnant un caractère moins exceptionnel.

*Captures d'écran, Corps et âme, Ildiko Enyedi.*

« *C'est pour moi un lieu de travail comme un autre à ceci près que corps et âmes y sont présents de manière très explicite*» déclare à ce propos la réalisatrice dans une interview pour le magazine les Inrockuptibles[3].

Pour *Corps et âme*, la réalisatrice s'efface et demande d'en faire de même à son équipe, afin de se faire le plus discret possible. De ce fait, les spectateurs peuvent se sentir immergés dans le lieu grâce au temps que prend Ildiko Enyedi dans les espaces qu'elle présente. Sans manières grandiloquentes, elle évite l'effet de style, afin d'être au plus proche des personnages. C'est probablement cette vision naturaliste qui rend l'espace si glaçant.

Où fait-il le plus froid?
Dans ces bois couverts de neige, où se rencontrent un cerf et une biche?
Ou dans cette usine blanche, aseptisée et mortelle?

Car, si Ildiko Enyedi nous dépeint le portrait d'un lieu qui transforme les animaux en viande, elle n'hésite pas à transformer l'homme en animal, par le biais de ses rêveries. Associant Endre et Maria au cerf et à la biche, enfin libres et dépourvus de toute nécessité d'intégrer les règles sociales qui leur sont si lourdes. Le cerf et la biche ont été choisis comme symbole de la liberté que les bovins n'ont pas dans cet abattoir. Les cervidés ont l'espace pour la course, cherchent à se nourrir, se meuvent, ce que vaches et bœufs, parqués, entassés, ne peuvent pas faire.

3 Ildiko Enyedi interviewée par Serge Kaganski, Les Inrockuptibles, article du 27/10/2017

L'opposition entre les visions rêveuses des cerfs, mystérieuses et fluides, et les scènes horribles et rigides de l'abattage du bétail crée un espace que le film utilise. En effet, ces scènes d'abattage existent en tandem avec ces moments de rêve captivants de romantisme et d'élégance et la noblesse du cerf. Ces bêtes imaginées sont en quelque sorte «l'âme» du film et les vaches hachées menues le «corps», trop évidemment charnel. Et pourtant, l'horreur aveugle du démembrement de l'industrie agro-alimentaire recentre paradoxalement l'esprit. Si nous pensons que ce spectacle est horrible ou obscène, est-ce parce que, dans notre nausée, nous sommes intensément conscients de quelque chose d'autre que le corps été dégradé?

Cette nécessité de montée du dégoût pour le spectateur est aussi créée, me semble-t-il, pour montrer le stoïcisme de Maria face à l'abattage, la caractériser encore un peu plus en rapport à cet espace spécifique.

Ainsi, le décor aide ici à comprendre quelles sont les caractéristiques du personnage complexe car il lui ressemble mais aussi car il sert la narration à travers son rapport avec ce dernier. Le décor peut donc mettre en lumière un point de vue du réalisateur sur son personnage et rendre ainsi lisible sa personnalité. Il n'est plus seulement un contexte mais devient alors un support narratif subjectif.

## 3. LA DISPARITION DES PERSONNAGES DANS L'ESPACE

Il arrive que les personnages entretiennent des rapports avec les décors en rejouant certaines tensions dramatiques du récit. En prêtant attention, on remarque par exemple que, dans certains films, les personnages paraissent se décoller du fond qu'est le décor, comme pour se démarquer, en fonction de leurs émotions. A l'inverse, le personnage peut disparaître, se fondre dans l'espace en ne laissant des traces de sa présence qu'à travers le décor. Les couleurs vives, les motifs, l'accumulation sont parfois le moyen d'engloutir des personnages en pleine remise en question dans un contexte sans doute un peu trop lourd pour eux.
Le décor devient alors un substitut du personnage malgré son corps absent, il peut donc remplacer le personnage.

### • L'accumulation d'objets

Si les personnages de Wes Anderson sont caractérisés par certains objets, leur quantité est elle aussi révélatrice. En effet, les collections diverses et variées sont récurrentes tout au long du film. Margot collectionne les livres et les chaussures cirées, les robes identiques, Chas s'intéresse plutôt aux dossiers de travail gris et aux chemises repassées. Richie collectionne les dessins qu'il fait de sa sœur, sa muse, et les coupes de tennis, quant à Eli, il accumule les cassettes de films pornographiques. Royal, collectionne les médicaments, les jeux de société et les jeux de rôle. A l'image même de son propre rôle, joué, au sein de la maison.

Ici encore, nous retrouvons le thème même du film. En revenant dans la maison de leur enfance 22 ans plus tard, les personnages se confrontent à leur propre enfance, aux failles qu'ils n'ont pas réglées et qui se sont accentuées avec le temps. Tous ces personnages se tournent vers un passé, depuis lequel ils ont accumulé reproches, questions, et secrets envers les membres de leur clan.

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Ces compositions foisonnantes semblent vouloir effacer, engloutir les personnages dans une maison dont les souvenirs les dépassent. Les personnages sont matérialistes, ils ne parviennent pas à jeter tout comme ils ne parviennent pas à progresser.

Dans *Garden State*, l'accumulation se fait plus à l'extérieur de la maison du personnage que chez lui. Andrew subit une société où la personnalité parait effacée sous le nombre de voitures, de diplômes, de sièges identiques. Andrew voudrait être acteur, se démarquer de tous afin de pouvoir mieux incarner n'importe qui. Pourtant, lui-même semble ne pas vraiment savoir qui il est.
Le seul fruit de sa propre accumulation, lui qui vit dans une chambre si nue, ce sont ses flacons de médicaments antidépresseurs. Ainsi, lorsque Andrew ouvre son armoire de toilette, nous découvrons des rangées entières de flacons de médicaments parfaitement alignés.
Le même effet se reproduit dans le bureau du médecin : la caméra nous montre les multiples cadres et diplômes qui recouvrent les murs de la pièce, avant d'effectuer un léger travelling ascendant pour nous montrer le dernier cadre qui, faute de place, a été accroché au plafond.

*Captures d'écran, Garden State, Zach Braff*

En plus de la fonction caractérisante du choix des objets, le fait de jouer l'accumulation autour d'un personnage, tend à vouloir renforcer l'effet d'isolement. En effet, n'est on pas plus seul lorsque le reste du monde, lui, est plein ?

## • Les rapports chromatiques

Une autre manière d'isoler les personnages consiste à travailler les couleurs et les motifs des décors et des costumes. Comme nous l'avons vu précédemment, la couleur des décors joue un rôle important dans l'organisation de l'espace chez Wes Anderson. Aussi, elle joue un rôle primordial dans le rapport qu'entretiennent les personnages avec leur décor, et ce à travers le traitement du costume. En effet, le costume fait lien entre le corps et le décor. Jouer sur les rapports chromatiques de ces derniers avec leur fond, le décor, permet de connecter et de déconnecter les personnages avec leurs contextes environnant, mais permet aussi parfois d'isoler un ou plusieurs personnages, rejouant ainsi les tensions dramatiques.

Aussi, Wes Anderson s'amuse parfois à fondre les personnages de *La famille Tenenbaum* avec leur décor. Ces choix appuient le récit. Par exemple, Chas, une fois adulte, est anxieux et énervé. Comme nous l'avons vu précédemment, son comportement s'apparente plutôt à celui d'un enfant, fragile, qu'au comportement présumé d'un père de deux enfants. Il est le premier personnage à désirer revenir sous le toit protecteur de sa maison d'enfance. Son survêtement rouge se fond aux murs roses denses des parties communes de la maison. Enfant, Chas portait un costume gris, triste et sérieux comme l'était son bureau.

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Richie, avec son caractère si discret, est souvent en accord avec les décors où il se trouve. Il porte des teintes discrètes comme si lui même cherchait à se faire oublier, à être invisible.

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

La douce Etheline, au caractère pourtant affirmé, ne s'habille qu'en ensemble aux couleurs pastelles. La forme de ses vêtements est droite, les lignes sont franches, mais la couleur, elle, adoucit le personnage et le fond, une fois de plus, dans le décor, comme une extension.

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Et ainsi en est-il pour de nombreuses scènes et divers personnages, comme si chacun devait, à un moment où un autre, s'effacer pour faire de la place au suivant. Les personnages ne parviennent pas à cohabiter dans l'image car ils s'associent ou son exclus par le décor.

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Dans *Garden State*, Zach Braff met en place ce même type de procédé, effaçant son personnage au rythme des scènes. Dans ce film, il est question d'un retour aux sources, dans la maison d'une enfance pas tout à fait heureuse. Andrew, le personnage principal semble quelque peu «à coté» de sa propre vie, comme si il subissait les choix que les autres faisaient pour lui. Andrew est un personnage effacé. Au fur et à mesure du film, il prend de plus en plus la place qu'on ne lui fait pas. Lors de l'enterrement de sa mère, Andrew retrouve une vieille amie de cette dernière. Croyant lui faire plaisir, elle lui a confectionné une chemise faite des chutes de la tapisserie de sa chambre. Le camouflage est total, Andrew semble lui-même enterré. Andrew rejoint donc un état qui est l'enjeu même de la séquence : le personnage a tant de difficultés à manifester ses émotions que ces dernières transparaissent à travers sa relation avec le décor.

*Captures d'écran, Garden State, Zach Braff*

Dans le film *Corps et âme*, il en va de même. Maria, est froide et discrète, toujours vêtue de teintes claires et douces, presque tristes, souvent en accord avec les murs. Ce traitement du rapport entre costume et décor tend à rendre Maria invisible. Sa tenue de travail est aussi blanche que les carreaux de l'abattoir, lorsqu'ils ne sont pas encore recouverts de sang. Car, au sein de ce film blanc et froid, l'unique couleur chaude est celle du sang. « *C'est un film de contrastes. Le sang est une image merveilleuse et terrible en même temps, dans la dureté et dans la vie. Dans Corps et âme, les choses ne s'opposent pas mais forment un tout.*[4]»

*Captures d'écran, Corps et âme, Ildiko Enyedi.*

4 Ildiko Enyedi interviewée par Fréderic Strauss, Télérama, article du 25/10/2017

Distillé au sein du film de scènes en scènes, le chaud est à la fois le sang des vaches, de sang de Maria, le costume des salariés de l'abattoir, un gilet de Maria, les chaises du réfectoire, le téléphone de Maria. La couleur rouge du sang est ici l'élément du décor qui fait le lien, entre les espaces mais aussi entre les personnages.

*Captures d'écran, Corps et âme, Ildiko Enyedi.*

## • Les clans

Dans *La Famille Tenenbaum*, les couleurs jouent un rôle important aussi pour définir les rapports entre les personnages. Ainsi, on peut considérer qu'il existe un rapport chromatique démontrant l'appartenance ou bien le rejet des protagonistes entre eux, selon les scènes. Notons par exemple que, la plupart du temps, Richie et Margot, secrètement amoureux depuis des années sont habillés dans les mêmes teintes. Leur étreinte, lors de leurs retrouvailles, les mêle l'un à l'autre, formant ainsi un corps beige uni. Le bandeau à rayures de Richie s'assortit admirablement avec la robe de sa sœur. Le motif de la rayure est travaillé ici comme un rappel de l'un à l'autre. Ainsi, lorsque d'autres personnages entrent dans le plan, Margot et Richie apparaissent aussi comme une équipe, intimement liés.

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Le clan «Chas» est, lui aussi, extrêmement lisible. Avec leurs survêtements assortis, Chas, Uzi et Harry se démarquent. Chas, sur-protecteur, embarque ses enfants dans tous les choix qu'il fait, en voulant les protéger.
La scène qui se déroule au cimetière est assez démonstrative quant à la notion de clan. En effet, Chas est en réaction contre son père, avec Uzi et Harry qu'il embarque avec lui. Richie, lui, tente de renouer avec Royal, ce qui explique la constitution de deux clans distincts. Le rouge et le beige s'opposent, rejouent ainsi l'enjeu de la scène, entre colère et acceptation des personnages.

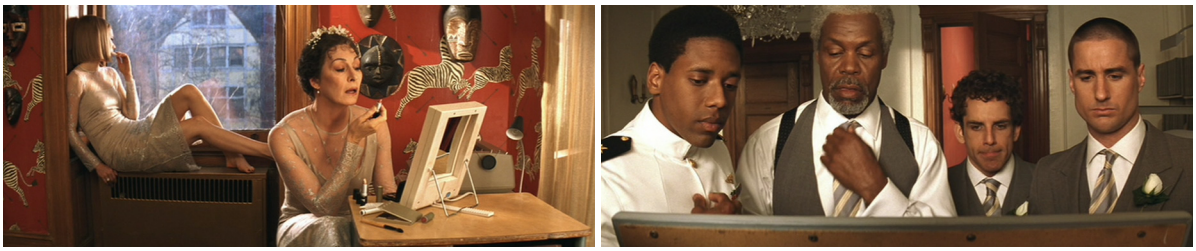
Margot est assortie à eux, elle aussi, lorsque leur père quitte les lieux, après la découverte du mensonge de ces dernières semaines. Royal est seul face à la colère de ses enfants, et petits-enfants.

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Royal, quant à lui, est inconstant. Parfois il lui arrive de se vêtir de la couleur des murs lorsqu'il tente de reconquérir sa femme, sans succès (leur couleurs, bien qu'assorties à la maison, reste opposées), parfois encore il s'assorti à ses enfants pour exclure Henry du clan familial.
A la fin du film, Royal revêt même les couleurs de l'uniforme de l'hôtel présageant ainsi sa volonté d'appartenir au clan des membres du personnel. Une chose est sûre, Pagoda restera son plus grand acolyte.

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Lors du mariage, Margot et Etheline se préparent dans la chambre de Margot, assorties tandis que Henry, son fils, Richie et Chas tentent de s'habiller.
Il est intéressant de noter qu'Henry, sur cette image, est à moitié habillé. Le blanc de sa chemise le rattache à son fils tandis que le gris du veston le relie à Chas et Richie, formant ainsi, à l'image, une véritable famille recomposée.



*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

Eli porte toujours cette veste de cowboy, assorti à Richie et à Margot. Il tente à tout prix de faire partie du clan Tenenbaum, en couchant avec la fille, en cherchant l'approbation de la mère (il envoie par exemple les articles à son propos à Etheline). « *I just wanted to be a tenenbaum* » déclare-t-il à Richie lorsque ces deniers s'expliquent. Aussi, Eli finira par reconnaître avoir un problème avec les drogues, se détachant ainsi du clan des dealers.

*Captures d'écran, La Famille Tenenbaum, Wes Anderson.*

La question du clan, de l'équipe, du groupe a toujours été un sujet important pour Wes Anderson. Rushmore est un film sur l'intégration d'un jeune adolescent en milieu scolaire, la vie Aquatique traite de la constitution d'une équipe pour partir en excursion sous-marine traquer un requin géant. En décidant de traiter de la question familiale, Wes Anderson s'attaque ici au coeur du sujet de l'appartenance au groupe, désiré, renié, rejeté.

Dans *La Famille Tenenbaum*, le cadre familial est si puissant qu'il s'agit moins pour les personnages de s'en extirper (preuve en est que tous les membres sont de retour dans le foyer vingt-deux ans après avoir tenté de s'en extraire) que d'apprendre à négocier avec lui pour exister de manière autonome.

À travers les divers exemples étudiés, on peut constater que réalisateurs et chefs décorateurs cherchent à mettre en place une logique qui unit le personnage et le décor, renforcant alors la narration du film. Cette logique peut dépasser la fonction de simple support au récit, en travaillant avec la personnalité du personnage. Les spécificités du protagoniste apparaîssent alors à l'image, lisibles à travers le travail du décor. Ainsi, nous constatons que le décor peut être un système figuratif, car il peut avoir vocation à caractériser chacun de ses usagers.

Partie II

# L'ALTÉRATION DE LA PERCEPTION DE L'ESPACE

Si les décors peuvent réfléchir certains aspects du personnage explicités au sein du récit, ils peuvent aussi interroger les manifestations de la subjectivité du personnage. Ainsi, il arrive que le décor soit affecté par les projections mentales du personnage. Le film met alors en place une bascule vers un espace-temps qui n'est plus celui du quotidien de référence du film. C'est parfois le cas dans certains rêves, certains cauchemars, où le spectateur peut assister à une distorsion de l'espace, projetée par l'esprit du protagoniste. Les films qui traitent des troubles psychiques hallucinatoires du personnage ont, eux aussi, souvent recours à ce choix de mise ne scène pour mettre en lumière l'isolement, la folie, le point de vue de l'individu par rapport à sa relation à l'espace, sans l'inscrire pour autant dans le registre du rêve.
Mais qu'il s'agisse de rêve, de fantasme ou d'hallucination, l'espace projeté induit la modification de certains aspects du cadre spatio-temporel du récit. Comme pour s'éloigner du cadre de référence, de la « réalité » du film, le récit glisse vers un espace dont les règles ne sont pas tout à fait les mêmes, proposant ainsi un autre niveau de récit grâce à un point de vue nouveau, interne au personnage.
Cette fois-ci, le personnage n'est pas dans le décor, c'est le décor qui se trouve dans l'imagination même du personnage.

Dans la littérature, cette modification du registre peut se faire de manière fluide, notamment grâce à l'utilisation du discours indirect libre.
Le cas de « *Tempête sous un crâne* », chapitre des *Misérables*, écrit par Victor Hugo, en est un exemple représentatif.
Le désarroi du personnage de Jean Valjean, face à un cas de conscience dramatique, se manifeste par une rêverie qui l'entraîne dans des pérégrinations torturées.
Victor Hugo nous plonge dans la conscience tourmentée de Jean Valjean. Le récit du livre semble vouloir faire une pause, s'éloignant du temps et du monde dans lequel il se déroule pour se concentrer uniquement sur les questionnements du personnage. Aucune description physique du personnage n'est faite, comme pour empêcher le lecteur de se le représenter afin de laisser libre cours à la compassion, comme pour entrer dans son esprit. Le lecteur semble enfermé, lui aussi, dans le crâne de Jean Valjean, malmené par le dilemme du personnage. La voix du narrateur prend un charge ses pensées (grâce à l'utilisation du discours indirect libre), en restituant les troubles et les agitations de Jean Valjean. Ainsi, la distance semble être abolie entre la conscience du personnage, le narrateur et le lecteur. Le récit est centré sur la souffrance du personnage, non extériorisée. Elle reste confinée *sous le crâne* de Jean Valjean, rendant ainsi ses questionnements encore plus terribles car intériorisées. Ce monologue intérieur permet donc au lecteur d'être au plus proche du personnage, de ressentir avec lui le cheminement des questionnements torturés par lesquels il passe. La sympathie et l'attachement témoignés par le narrateur envers son personnage malheureux permettent au lecteur d'être en empathie avec ce dernier, de voir le monde à travers son regard.

Au cinéma, ce glissement de point de vue ne peut pas s'effectuer par le discours indirect libre, mais il peut se faire de plusieurs manières. Le cadre, la lumière, le traitement sonore, sont autant de façons de créer une bascule de point de vue. Le décor peut s'avérer être un moyen de jouer la bascule d'un monde à l'autre.

Selon les films, l'espace dramatique peut être donné aux spectateurs avec un traitement « réaliste » (selon André Bazin, « *Nous appellerons réaliste tout système d'expression, tout procédé de récit tendant à faire apparaître plus de réalité* »[5]), ou bien, au contraire faire l'objet d'une stylisation, voire d'une remise en question de sa « naturalité ». Lorsqu'il n'a pas volonté de réalisme, le décor peut avoir une fonction symbolique ou perceptive.
Nous appellerons « récit-zéro » le premier niveau de récit, celui qui fait référence au contexte quotidien du personnage, à sa « réalité ».

Ainsi, en modifiant une donnée du décor, le chef décorateur peut jouer d'une volonté de continuité de la « réalité » du récit-référence du film. Un changement d'échelle ou de matière, l'absence soudaine d'un objet ou la récurrence d'un autre peuvent être des éléments qui créent parfois le malaise chez le spectateur et permettent de glisser dans un autre niveau de récit. L'élément modifié est un indice, la touche d'invraisemblable qui déplace le niveau de récit vers le rêve, l'hallucination, en basculant du point de vue du personnage, sans mettre le spectateur à distance en changeant de registre.

Afin d'illustrer cette idée, nous nous intéresserons à divers exemples de films qui mettent en place une modification de la perception de l'espace par le personnage, à travers différents procédés.

Ainsi, *Shutter Island*, de Martin Scorsese propose une remise en doute de la notion de vérité. Teddy Daniels est malmené par des cauchemars et des hallucinations, lors de son enquête sur l'hôpital psychiatrique isolé. L'étrange comportement des médecins sème le doute dans l'esprit du spectateur, ces derniers traitent Teddy Daniels comme un malade. Qui à raison, qui à tord ? Qui est le plus fou au sein de cette histoire ?

Michael Haneke, dans son film *Amour*, utilise rêve et hallucination pour nous permettre de vivre de plus près les difficulté de Georges. Ce personnage assiste douloureusement à la mort lente de sa femme, impuissant. Seul, sa situation l'empêche d'extérioriser ses sentiments, qui ressortent par moments à travers son sommeil ou sa vision altérée de sa réalité.

## 1. LE RÊVE COMME NOUVEL ESPACE-TEMPS NARRATIF

Dans cette partie, nous verrons comment ces distorsions peuvent prendre place au sein des rêves du personnage. Nous considérons comme rêve toute hallucination qui est mise en place par le biais d'une rupture de l'espace-temps du personnage, souvent matérialisée par son endormissement ou par son réveil. Nous nous baserons sur des exemples diversifiés pour tâcher de comprendre comment le récit met en place l'entrée dans le rêve du personnage, de manière nette, floue ou indéterminée, et en quoi le décor peut permettre de jouer comme point de bascule.

### • Couper avec le récit principal

Dans le cas des rêves et des cauchemars, le changement d'état du personnage passe par l'endormissement. L'arrivée du sommeil chez le personnage, le rendant inconscient, permet au spectateur d'accepter le changement de registre du film. Pour se faire, le réalisateur peut nous donner à voir le personnage endormi dans son lit. Le glissement est donc limpide.

5 Jérôme d'Estais, Jean Eustache ou la traversée des apparences - Essai sur le cinéma et les puissances du faux, Editions LettMotif, La Madeleine, 2015

Comme nous l'avons vu précédemment dans *Corps et âme*, les personnages sont amenés à faire des rêves réguliers. L'arrivée de ce nouvel espace du rêve est mise en place par des plans récurrents des personnages dans leur lit, la nuit. La transition se fait naturellement, le rêve est compris et accepté comme tel. Dans cet exemple, le coucher des personnages devient même un rituel car ces derniers se préparent au rêve, le spectateur l'attend avec eux. La seule entorse à cette mise en place réside dans les premiers plans du film, car ce dernier s'ouvre sur le rêve, sans nous le présenter comme tel.
Cependant, la récurrence des rêves par la suite amène le spectateur à comprendre que ces premiers plans n'appartenaient pas au registre quotidien de « réalité » du récit, en décalage. Si *Corps et âme* fait une place importante au rêve au sein de son récit, le décor de la forêt ne fait pas l'objet d'effets de visions distordues de la part des personnages. La forêt est traitée comme un lieu où tout deux pourraient se retrouver, vraisemblable, et malgré l'identification possible des cervidés, l'image, le décor, la lumière sont travaillés de manière naturaliste.

*Captures d'écran, Corps et âme, Ildiko Enyedi.*

Pourtant, l'espace du rêve peut être un lieu où le vraisemblable n'est plus. C'est d'ailleurs le cas dans *Shutter Island*, où rêves et hallucinations coexistent. Pourtant, le premier rêve que fait le personnage est clairement présenté comme tel au spectateur, notamment par le biais du travail du décor.

Lors de sa première nuit sur Shutter Island, Teddy Daniel se couche sur un lit en hauteur, près de la fenêtre. Au dehors, la pluie s'abat contre les carreaux à grand fracas. Teddy s'endort et se retrouve dans un couloir. Le changement brutal d'espace ne laisse pas de place au doute, il s'agit bien là d'un rêve. La lumière du jour est forte, les couleurs sont marquées. Les murs sont tapissés de papier peint vert vif et jaune, à carreaux. Au centre de l'image, Dolores, sa femme défunte tient à la main une bouteille d'alcool. Sa robe est assortie aux murs, comme si cette dernière appartenait à l'espace. Dolores est debout devant une fenêtre donnant sur des immeubles dans une rue. Lorsque Teddy et Dolores se font face, dans le même plan, des cendres légères comment à tomber du ciel, dans l'appartement. Teddy tend la main vers Dolores, la bouteille d'alcool disparaît de sa main. Elle se déplace dans le salon, Teddy la suit. Dans le rêve, tout est possible, les découvertes incrustées se transforment au gré des souvenirs enfouis dans le personnage fragilisé. Ainsi, lorsque Dolores s'arrête devant le seconde fenêtre, l'extérieur n'est plus le même : la vue donne sur un lac la nuit tombante, la lumière est rose et violette, elle semble fantastique. Face à cette fenêtre, Dolores se consume, sous le regard effrayé de Teddy. Les cendres se font de plus en plus lourdes, tourbillonnant dans l'espace et recouvrant les éléments du décor chaleureux d'une couche noire et mortifère. Nous comprendrons par la suite, dans le film, que Dolores, déjà soumise à la folie, avait mit feu à leur ancien appartement. Teddy avait alors décidé de déménager avec elle dans une maison à l'extérieur de la ville, près d'un lac. C'est dans ce lac que Dolorès noiera leurs trois enfants. Dans le rêve, l'espace dans lequel se trouvent les personnages est probablement celui de l'ancien appartement, donnant sur une rue citadine. La seconde vue est celle du lac depuis leur seconde maison.

*Captures d'écran, Shutter Island, Martin Scorsese*

Teddy mélange donc les deux lieux où il a vécu des expériences traumatisantes, l'incendie déclenché par sa femme et la découverte du corps de ses enfants noyés.
Dolores a les cheveux mouillés, mais se consume pourtant entre les mains de Teddy Daniels, mains contre lesquelles glisse le sang de la jeune femme. Tout se mélange donc, entre eau, sang et cendre, comme dans l'inconscient du personnage. L'eau représente le crime par noyade de Dolores sur ses trois enfants, le sang est le rappel du crime qu'a commis Teddy en tirant sur sa femme, et le feu est le souvenir de la folie de Dolores. Le rêve s'achève sur un gros plan des mains de Teddy, recouvertes d'eau. Teddy se réveille en sursaut. Comme pour lier le rêve au récit-zéro, Teddy a les mains mouillées. Passé la stupeur de l'élément du rêve qui devient vrai, aux yeux du personnage, le réalisateur nous dévoile la raison de cet événement troublant : une fuite d'eau dans le plafond. L'intérêt de ce choix de mise en scène, en dehors du fait qu'il n'est pas dénué de crédibilité dans la réalité de la vie, est de dévoiler un état psychologique fragile et imaginatif du personnage. En effet, Teddy Daniels tisse des liens entre les éléments de sa réalité, de ses souvenirs, de son imagination, les entremêle. Martin Scorsese cherche à placer le spectateur dans une situation similaire. Perdu entre les couches de récits, sans représentation normée du temps, le spectateur entre peu à peu sous le crâne du personnage. Son point de vue est celui qui nous est donné à voir, l'empathie est donc totale.

Ainsi, dans le cas de coupure nette, le rêve est certain. Si cette coupure peut etre materialisée par le changement brutal d'espace, le son, la lumière, la musique sont aussi des éléments qui travaillent cette transtion. Le pacte de lecture de la scène est donné au spectateur qui le lit alors comme un rêve dès le début. Ce procédé peut amoindrir l'effet de surprise. C'est pourquoi on remarque d'autres formes de mise en place de l'état de rêve du personnage, plus floue.

### • Les transitions

Ainsi, il arrive parfois que le basculement dans le rêve soit masqué au spectateur de manière à jouer sur la confusion entre la réalité et le rêve du personnage.

Dans *Shutter Island*, Martin Scorsese s'amuse à intégrer le rêve dans le rêve. Lors du second rêve du personnage, il filme le réveil de Teddy, feintant la fin de son cauchemar traumatisant, mêlant souvenirs de Teddy des camps de concentrations allemands, le crime de Rachel Solando et son ennemi Laeddis. Teddy se réveille en sursaut, en sueur, sur son lit au milieu du dortoir. Au dehors, il pleut. Une silhouette se détache derrière la porte qui donne sur l'extérieur, et Dolores apparaît, trempée. Une fois que le spectateur a connaissance de la mort de Dolores, l'apparition du personnage dans le film devient un marqueur d'énonciation d'un degré de récit qui n'est pas celui du récit-zéro. Le spectateur sait alors que le réveil n'en était pas un, et que le rêve se poursuit… jusqu'à la seconde scène de réveil de Teddy. Ce choix de mise en scène permet de brouiller les pistes entre le niveau de récit de la réalité du personnage et celui de son imaginaire. Ainsi, le spectateur se perd, tout comme le personnage.

Le film *Garden State* s'ouvre sur une scène de crash aérien. Au milieu du personnel navigant et des passagers en panique, Andrew semble étonnement stoïque. Une sonnerie de téléphone sonne parmi le vacarme ambiant. Andrew relève la tête vers le plafond : à la place des voyants lumineux, un téléphone fixe d'où vient la sonnerie. Puis, ce même téléphone est posé au sol, sur une moquette blanche. C'est le téléphone d'Andrew qui, avec

la sonnerie entêtante, s'est réveillé dans son lit. Son père lui laisse un message vocal lui annonçant la mort de sa mère. Andrew est autant stoïque face à cette nouvelle que durant la violence du crash aérien rêvé. Le rêve nous permet donc de comprendre très rapidement quelle est l'attitude du personnage face à sa propre sensibilité, dévoilant ainsi ses soucis relationnels en quelques secondes.

*Captures d'écran, Garden State, Zach Braff*

Dans cet exemple, c'est le raccord d'un objet unique intégré à deux décors qui n'ont rien en commun qui permet de faire le lien. Ce n'est que rétrospectivement que le rêve apparaît comme tel et le spectateur est ainsi invité à la relecture de ce qui lui avait été donné à voir dans un premier temps. Ici, le téléphone sert de point de bascule et marque ainsi la fin du rêve, tout comme l'eau qui glisse entre les mains de Teddy et le réveille, dans *Shutter Island*. Le décor est utilisé pour ramener le personnage à sa réalité.

Le film *Amour* de Michael Haneke, est un film qui se déroule à majorité en huis-clos, dans l'appartement de Georges et Anne, les personnages principaux. A l'image des personnages qui semblent venir d'un milieu social assez aisé, cultivés, l'appartement est propre, rangé, très bien entretenu. Des livres recouvrent les murs, dans des bibliothèques organisées. Le piano occupe l'espace du salon, élément central disposé devant les fenêtres. Ces grandes fenêtres qui ouvrent sur l'extérieur sont pourtant toujours occultées par des voilages blancs translucides. Comme si le couple isolé par la maladie d'Anne se tenait à distance de la réalité. Les uniques plans sur l'extérieur de l'appartement sont des plans fixes des tableaux de paysages qui décorent les murs de l'appartement, grandes fenêtres dépourvues de rideaux.
Durant la séquence du cauchemar de Georges, Michael Haneke s'amuse à faire planer le doute sur l'entrée dans le cauchemar. Au départ, rien ne permet de distinguer l'effet du rêve dans cette scène. Le personnage n'est pas endormi, il n'y a pas de point de bascule clairement donné. Peu à peu, la scène s'éloigne du niveau de récit-zéro, basculant vers l'onirisme.

Le personnage principal se brosse les dents en pyjama lorsque quelqu'un sonne à la porte. Georges se dirige vers l'entrée et se retrouve sur le pallier. Une fois à l'extérieur de l'appartement, le décor livre des indices au spectateur, basculant très progressivement dans un nouveau degré de récit qui n'appartient plus au récit-zéro. En effet, le référent n'est plus le même. Les murs et l'escalier semblent être en chantier, le plâtre à nu des parois n'est plus entretenu comme l'est le décor sur la durée du film. Les murs, à l'image des personnages, semblent avoir vieilli eux aussi. Georges entre dans le couloir, et le suit, intrigué. La fenêtre de l'entrée de l'appartement qui donnait jusqu'alors sur la courette de l'immeuble semble donner désormais sur ce couloir. Jean-Vincent Puzos, le chef décorateur d'*Amour*, modifie le décor mais garde la logique de sa disposition spatiale. Un nouvel espace s'ouvre au personnage, sombre et inondé. Georges se trouve seul, les pieds dans l'eau noire, au milieu de ce couloir sans fin. Cet espace est la représentation de l'état mental dans lequel se trouve le personnage. Froid, humide, désagréable, l'inconscient de Georges est submergé par ses idées noires. Il ne peut pas avancer, progresser dans cette eau. Peu à peu, la scène s'éloigne de la « réalité » du récit et s'achève avec l'étouffement de Georges, agressé par une main inconnue, et réveillé par sa propre respiration de panique. Ce n'est qu'alors que le spectateur peut être certain qu'il s'agissait là d'un rêve. Dans ce cas, le récit-rêve trouve sa place au sein d'une narration en continuité avec le récit-zéro, sans rompre l'impression de « réalité » mais en l'inquiétant à force d'invraisemblances.

*Captures d'écran, Amour, Michael Haneke.*

Extrait du scénario de Amour de Michael Haneke.

*Séquence 28. SALLE DE BAIN. VESTIBULE. CONSTRUCTION ANNEXE.*
*Interieur / crépuscule.*

*Salle de bain.*
*Georges, en pantalon de pyjama, torse nu, se brosse les dents. ON SONNE. Georges crache, se lave la bouche, passe dans le vestibule et s'approche de la porte d'entrée.*

*GEORGES. Oui ? Qui est là ?*

*Pas de réponse. Georges est très troublé. Off, Anne l'appelle :*

*ANNE. Georges ? Qu'est ce qui se passe ? C'est qui ?*

*Georges ouvre la porte. Mais à l'extérieur, le palier, plongé dans la pénombre, n'est plus le même. L'ascenseur n'existe pas, seul son câble pend dans la cage vide. Les murs et l'escalier n'ont plus ni revêtement ni peinture, les fissures du plâtre ont été ouvertes par endroit, tout cela donne l'impression d'un chantier. Georges est stupéfait, il ne comprend pas ce qui s'est passé. Hésitant, il sort de l'appartement et fait quelques pas sur le palier.*
*Off, au loin, la voix inquiète d'Anne.*

*ANNE. Georges ? Mais qu'est ce qui se passe ?*

*Georges se tourne vers la droite, avance d'un pas hésitant dans le couloir qui, au bout de quelques mètres, s'ouvre à nouveau vers la droite sur un autre long couloir chichement éclairé. Tout cela, Georges ne l'a jamais vu non plus. Un grand SILENCE s'est fait. Au fond, le couloir est inondé d'une eau sombre.*

*Georges fait quelques pas vers le fond du couloir. BRUIT LEGER DE SES PAS DANS L'EAU.*
*Georges s'immobilise. Regarde ses pieds. Ils sont dans l'eau jusqu'au-dessus des chevilles.*
*En transparence, on distingue le motif noir et blanc du sol. L'eau est sale, parsemée de traînées huileuses.*
*Stupéfait, Georges lève les yeux et regarde vers le fond du couloir. SILENCE. C'est alors que surgit derrière lui une main qui vient se plaquer sans un bruit contre sa bouche, la serrant comme un étau. Panique.*
*Le GEMISSEMENT GUTTURAL de Georges nous projette dans la scène suivante.*

On remarque que dans l'écriture même de la scène, rien n'indique que le rêve commence. Le glissement vers l'imaginaire du personnage se fait de manière imperceptible. En revanche, ce dernier notifie bien la nécessité d'une construction annexe pour cette séquence là.

## • Les manquements

Aussi, il arrive que le réalisateur ne mette pas en place de marqueur d'énonciation du rêve. Le doute plane car le pacte de lecture n'est pas explicitement livré au spectateur, le point de bascule n'est pas déterminé.

Dans le film *Amour*, Michael Haneke a recours à ce type d'effet de mise en scène lors d'une séquence. A ce moment du film, Anne, la femme de Georges, est déjà très amoindrie par la maladie. Elle ne peut plus marcher, peine à parler. Une aide soignante apprend à Georges comment lui mettre une couche. Anne, silencieuse, se laisse faire, triste et résignée. Pourtant, durant la scène suivante, Anne est installée dans le salon au piano. Elle joue le sublime Impromptu Op. 90 n°3 de Schubert, concentrée, apaisée. Ses bras fonctionnent, ses jambes aussi, elle semble plus jeune tout à coup, rompant ainsi la chronologie du film. Georges la regarde, le visage fermé. Juste derrière lui, la chaîne hi-fi est allumée. Georges se retourne, appuie sur pause. La musique s'arrête. Anne était le fruit de l'imagination de Georges, inspiré par l'air joué sur le disque. On peut alors croire à un fantasme.

*Captures d'écran, Amour, Michael Haneke.*

Le fantasme est une création psychique consciente d'un scénario idéalisé autour de désirs non assouvis ou espérés. C'est un scénario imaginaire où le sujet est présent soit comme acteur, soit en tant que spectateur. Celui qui fantasme peut y intégrer des personnes plus ou moins familières. Le fantasme figure, de façon plus ou moins déformé par les mécanismes de défense, l'accomplissement d'un désir inconscient.
Pour définir métaphoriquement le concept de fantasme, Jacques Lacan parle de « *tableau qui vient se placer dans l'encadrement d'une fenêtre*[6]». « *Quel que soit le charme de ce qui est peint sur la toile, il s'agit de ne pas voir ce qui se voit par la fenêtre.* » Le tableau est donc l'image du fantasme, soit la « *façade psychique* » selon Freud, construite pour barrer l'entrée aux souvenirs traumatiques, à « *ce qui se voit par la fenêtre* » et que l'on ne peut pas affronter directement. L'écran symbolique et protecteur (ce tableau lacanien), soit le fantasme, permet donc de cacher le réel traumatique du personnage, tout en le révélant.

A la différence d'un rêve, l'état de conscience du personnage est intégré au récit, il peut agir. Ici, Georges décide lui-même de mettre un terme à cette vision, en coupant la musique. L'image d'Anne au piano est le fruit de l'imagination du personnage, qui projette sans modifier pour autant l'espace dans lequel il se trouve. On pourrait d'abord croire au flash-back si cette image de l'esprit du personnage ne prenait pas fin à la suite de son action. Une fois de plus, le spectateur n'est averti que cette vision n'appartient pas à la réalité du film une fois que cette dernière prend fin.

6 Laurence Schiffano. Rêve et cinéma: Mouvances théoriques autour d'un champ créatif (Arts) - Presses universitaires de Paris Nanterre.

Une autre forme de vision projetée apparaît plus tard, à la fin du film.Quelques temps après avoir soulagé les souffrances d'Anne, Georges est étendu sur son lit. Des bruits de couverts semblent venir de la cuisine adjacente, des assiettes s'entrechoquent. Georges se lève, interloqué, se dirige vers la cuisine. Anne fait la vaisselle. Elle semble en forme, souriante, quotidienne. Elle lui dit de mettre ses chaussures, ils doivent se rendre quelque part. Georges la contourne pour se diriger vers l'entrée, en silence. Il met ses chaussures, Anne le rejoint, enfile son manteau et sort par la porte d'entrée. Georges finit par la suivre et claque la porte, laissant l'appartement vide et silencieux.
Cette fois-ci, il n'y a pas de rupture. Georges ne se réveille pas, n'efface pas Anne de sa vision. Il est difficile pour le spectateur de savoir à quel registre de récit appartient cette séquence. Est-ce un fantasme ? Est-ce un rêve ? Est-ce un flash-back de la préparation du couple qui se rend au concert de l'ancien élève de Anne, avant que sa santé ne dégénère le lendemain ? Ou bien est-ce une vision métaphorique de la mort du couple ?
Ce moment hors-du-temps permet à Michael Haneke de marquer l'ellipse en poésie. La fille des personnages entre ensuite dans l'appartement vide, après la mort des deux personnages. Anne et Georges quittent l'appartement qui les représente tant, comme ils quittent la vie. Anne sans s'en rendre compte, Georges qui la suit. Le vide qu'ils laissent derrière eux est à l'image même de leur mort, vécue silencieusement par leur fille.

A travers ces deux exemples, le décor ne marque pas de différenciation entre ce qui semble être de récit-zéro et le niveau de récit de l'imaginaire du personnage. Ces scènes sont des moments hors du temps, dans un décor qui s'apparente au quotidien des personnages.

## 2. LE DÉCOR FAIT UNE PLACE À L'HALLUCINATION

Si le fantasme induit l'intégration de la conscience du personnage dans sa vision, il existe d'autres types de visions qui, elles, n'existent que lorsque l'état de conscience du personnage se trouve modifié. On parle alors d'hallucinations. Le personnage, dépossédé de ses moyens par la prise de psychotropes, d'hallucinogènes, ou par la dégénérescence de son cerveau, peut être amené à voir des choses qui sortent du contexte « réel » dans lequel il évolue. Nous nous intéresserons ici aux cas de maladies psychologiques, où le personnage révèle une part de sa fragilité au spectateur par le biais de l'altération incontrôlée de sa perception de l'espace. Ainsi, le personnage devient de plus en plus intrusif vis à vis du décor en l'affectant par ses projections mentales.
Ce type de niveau de récit, comme pour le fantasme et à l'inverse du rêve, n'induit pas de coupure de l'espace-temps. Se pose alors la question suivante : comment entre-t-on dans le récit hallucinatoire ?

### • L'hallucination signifiée

Si l'objet sert parfois de transition entre le rêve et le récit-zéro, il arrive que les réalisateurs prennent appui sur un élément de décor tangible pour faire pivot dans le récit, de par sa présence, parfois aussi de par son absence.

Dans *Shutter Island* par exemple, Teddy Daniel est un personnage schizophrénique qui confond réalité, souvenirs et visions fictives. Tout le film repose sur la découverte progressive de la folie du personnage.

Lors de la séquence où Teddy Daniel se trouve dans le salon du médecin, la musique de Brahms jouée comme musique diégétique dans la scène, fait office d'élément déclencheur de la mémoire du personnage. Ainsi, les plans serrés du tourne-disque dans le salon permettent de faire basculer le récit dans le passé, avec un plan serré d'un tourne-disque similaire dans le bureau d'un officier allemand, jouant le même morceau. Le réalisateur se sert de l'objet et l'extrait de son contexte pour le replacer dans un décor nouveau, celui de la mémoire du personnage. On découvre alors que Teddy était un soldat américain lors de la libération de la seconde guerre mondiale. Comme si la musique ne suffisait pas à faire la transition, Martin Scorsese joue l'objet musical en lui même pour marquer la réminiscence du souvenir auditif.

*Captures d'écran, Shutter Island, Martin Scorsese*

Plus tard, lorsque le personnage s'apprête à faire brûler la voiture du médecin, l'effet hallucinatoire que provoque la vue de la cravate offerte par Dolores à Teddy fait remonter Dolores dans son esprit, de la même manière. Le réalisateur prend appui sur l'objet qu'est la cravate pour faire surgir certains éléments du passé dans l'esprit du personnage.

De même, certaines des hallucinations de Teddy sont prévenues par l'apparition de flashs lumineux, eux même mêlé aux éclairs dus à la tempête qui fait rage à l'extérieur. La photosensibilité est l'un des symptômes de la maladie du personnage, Martin Scorsese nous permet donc de changer de registre de récit, basculant ainsi du point de vue de Teddy progressivement en mêlant son point de vue schizophrénique au contexte météorologique crédible amplifié.

*Captures d'écran, Shutter Island, Martin Scorsese*

Il arrive parfois que le choix du faux-raccord permette aux réalisateurs de faire office de point de bascule, mettant de fait la « réalité » du film à distance.
Ainsi, Martin Scorsese utilise parfois des images qu'ils montent à l'envers. La fumée de la cigarette revient dans la cigarette durant l'un des rêves de rêve de Teddy. Lors de l'interrogatoire avec la patiente, le verre que Chuck rapporte à cette femme disparaît lorsqu'elle le porte à ses lèvres pour boire.

*Captures d'écran, Shutter Island, Martin Scorsese*

Ces effets permettent de semer le doute chez le spectateur. Quel est le niveau de récit de référence perçu comme « réalité » du film ? Qui croire, les médecins, Teddy ? Le film est construit de manière à rendre le spectateur paranoïaque, lui aussi. Car, finalement, qu'est ce que la réalité dans le cas de personnes dont la perception du monde est altérée ? *Shutter Island* est un thriller psychologique où se mêle réalité et perception altérée, simulacre de la situation et hallucinations chroniques contaminant le dispositif cinématographique pour mieux imprégner et perturber le spectateur. Brisant les codes de l'espace et du temps dans sa mise en scène et son montage, le réalisateur use d'un travail disjonctif sous-jacent comme déduction logique d'une dimension réflexive et comme processus du subjectif menant à l'identification et la perturbation.

### • Le déploiement de l'espace de projection

Dans le film *Répulsion*, réalisé par Roman Polanski en 1965, le personnage principal, Carol, devient petit à petit paranoïaque. Son aversion pour la gent masculine, doublée du départ de sa sœur en voyage avec son amant Michael, plonge peu à peu la jeune femme dans la folie. Recluse dans son appartement, elle est soumise à des visions spatiales de plus en plus fantastiques.

Roman Polanski joue sur l'apparent « réalisme » de certains accidents du décor pour nous faire glisser doucement dans la paranoïa à travers le regard de Carol, sans mettre en place un point de bascule précis.

Ainsi, le motif de la fissure est récurent durant le film. La première apparition de ce motif se fait à l'extérieur, dans la rue, sur un trottoir. La fissure est déjà là, au sol, crédible : les trottoirs sont en travaux, le béton s'est fissuré. Pourtant, l'attitude de Carol face à cette fêlure est déjà disproportionnée. Elle ralentit, l'observe, perplexe, puis s'assoit sur le banc qui lui fait face et la fixe, hors du temps. C'est sur cette faille au sol que Colin, le jeune homme qui la convoite, viendra prendre place pour ramener Carol chez elle. En une image le lien est fait : la peur des hommes de Carol est représentée par cette faille du décor dans ce qui, pourtant, paraît si solide.

*Captures d'écran, Répulsion, Roman Polanski*

Cette métaphore visuelle ne fera que s'amplifier, au gré du trouble mental de Carol. A plusieurs reprises, les murs de l'appartement du personnage se verront découpés par la paranoïa du personnage, en direct. Les petites fêlures du début du film laisseront place aux grandes failles qui cisaillent les murs de part en part, s'aggravant sous ses yeux. Si la première fissure se faisait discrète, les suivantes deviendront de plus en plus remarquables et de moins en moins vraisemblables.

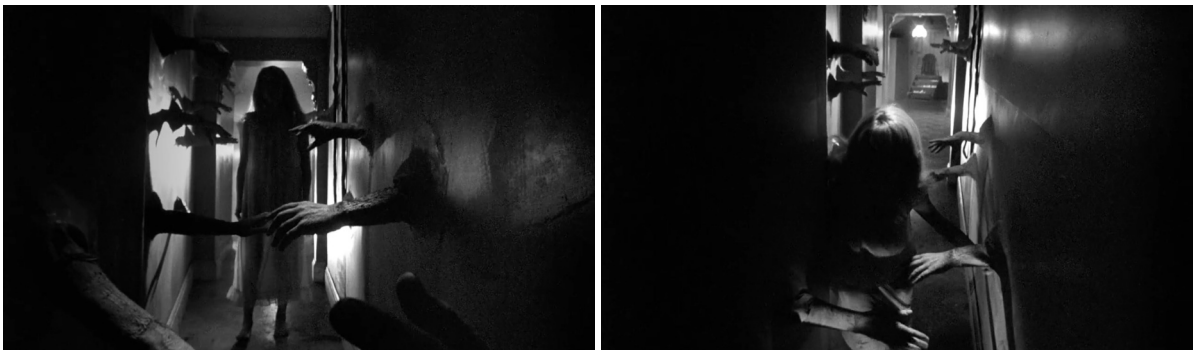
*Captures d'écran, Répulsion, Roman Polanski*

D'autres types de modifications du décor existent dans le film. En effet, l'espace, lui aussi, varie au gré des troubles psychiques de Carol. Lors d'une de ses hallucinations, l'appartement tout entier sera gonflé par l'imagination de Carol. La salle de bain, lieux de la cristallisation de nombreuses de ses angoisses, après avoir été inondée par Carol, sera réduite de moitié en taille, mais doublée dans sa longueur. Le chef décorateur Frank Willson joue ici, avec le réalisateur, d'un effet de perspective. Devant la salle de bain si profonde,

le visage de Carol est immense. Aussi, le salon lui aussi se trouve agrandi de manière disproportionnée. Dans ce plan, Carol paraît soudain minuscule, perdue dans un espace trop vaste pour les meubles. Carol est dépassée par sa propre imagination, écrasée physiquement par ses angoisses. Si le décor est modifié, le placement de la caméra joue un role prépondérant dans la manière dont ce décor est perçu.

*Captures d'écran, Répulsion, Roman Polanski*

Plus tard, ce sont des mains qui transpercerons les murs, à trois reprises durant le film. Comme une référence terrible à La Belle et la Bête de Jean Cocteau, les mains se font ici menaçantes, cherchant à attraper le corps de Carol dans le couloir qui mène à la salle de bain.



*Captures d'écran, Répulsion, Roman Polanski*

Ces mains sont, une fois de plus, la symbolisation de son dégoût, provoqué par ces hommes intrusifs attirés par son corps. Les deux hommes qui sonnent à sa porte, Colin et le propriétaire, sont d'ailleurs filmés comme des personnages obscènes, déformés par l'œil grossissant du judas par lequel Carol les observe. Nous adoptons son point de vue, les hommes deviennent des figures monstrueuses.

De plus, Carol hallucine des hommes dans son appartement. En refermant la porte de l'armoire, la jeune femme voit apparaître une silhouette dans le miroir. Pourtant, lorsqu'elle se retourne, la pièce est bel et bien vide. De même, les nuits de Carol sont rythmées par des visions cauchemardesques de son propre viol, à deux reprises. Sont-ce des cauchemars? Ou bien des hallucinations ? Difficile à dire, dans les deux cas, car les séquences de réveil laissent perplexe. Ces scènes se déroulent dans la chambre du personnage, la nuit. En chemise de nuit, Carol se met dans son lit, sans trouver le sommeil. Un inconnu fait irruption et la viole. Ses cris sont silencieux, elle se débat sans effets. Dans les deux cas, Roman Polanski ne montre pas l'endormissement du personnage. Quant aux réveils, ils sont marqués par l'ellipse. Au lendemain de la première vision nocturne de Carol, cette dernière se réveille allongée près du téléphone, dans le salon. Lors de la seconde, Carol est, une fois de plus, allongée à même le sol, mais dans sa chambre en désordre cette fois-ci. Dans ces deux cas, Carol semble avoir été en lutte contre ses propres démons mentaux.

Allant de pair avec les distorsions de l'espace, vues à travers son regard, Roman Polanski joue sur les objets du décor pour supporter certains éléments de la narration. Le lapin qui moisit, les pommes de terres qui germent sont les marqueurs du temps qui passent, permettant l'ellipse. Aussi, le téléphone, la sonnette, sont les éléments qui rattachent Carol au monde extérieur, objets qu'elle finit par détruire pour s'isoler complètement. Les objets qui appartiennent à l'amant de la sœur de Carol, tels que le blaireau, le t-shirt, le rasoir, deviennent le support du dégoût du personnage grandissant. Carol se saisira d'ailleurs du rasoir pour se défendre puis tuer le propriétaire de l'appartement qui cherche à abuser d'elle. Ainsi, malgré l'aspect quotidien de ces objets, ces derniers sont filmés en très gros plans, déformés. Ils sont vus à travers le regard de Carol et deviennent alors effrayants, hallucinatoires.

Enfin, certains objets sont des éléments clefs pour comprendre le personnage, dans ce que celui-ci ne nous raconte pas de lui-même. En effet, la collection de bibelots de Carol, récurrente dans plusieurs plans du film, nous dévoile la peur de grandir du personnage, encore rattachée à l'enfance. Ces objets vont de pair avec le jeu de Catherine Deneuve, qui s'emploie à incarner une femme-enfant à merveille.

*Captures d'écran, Répulsion, Roman Polanski*

Pour finir, la photo de famille, qui trône dans le salon, sera un élément de compréhension du film, *a posteriori*. Carol, enfant, a un regard apeuré, et semble fixer un homme, son père. Le spectateur, s'il le veut bien, peut être amené à réaliser alors que Carol a été abusée par son propre père, lorsqu'elle était encore très jeune, et comprendre de fait tout le dégout qu'à Carol envers les hommes. Le film s'ouvre sur l'œil de Carol et se referme sur l'œil de Carol enfant, sur cette photo, la boucle est bouclée.

*Captures d'écran, Répulsion, Roman Polanski*

Dans *Répulsion*, Roman Polanski nous dévoile un personnage mystérieux, ambivalent, rongé par des angoisses enfouies. Les non-dits, les hallucinations, les déformations, sont autant de moyens de narration mis en scène pour nous permettre d'accéder au plus près au ressenti de Carol. Ainsi, mieux que l'explication, nous pouvons ici nous approcher au plus près de ce que ressent le personnage, la camera se substitue à son regard.

Mettre en scène l'altération de la perception de l'espace par le personnage permet donc au spectateur de percevoir le monde à travers les projections du personnage. Le décor est ainsi la manifestation de la subjectivité du personnage contre sa pleine conscience. L'état psychique de ce dernier influe directement sur  le décor. Le spectateur est alors plus proche du personnage, car il accède à son intimité, livrée notamment à travers son rapport à l'espace.

Partie III

# L'ANTICIPATION DU RÉCIT

Dans les exemples vus précédemment, les personnages, même lorsqu'ils sont dans l'incapacité d'action, ont conscience des éléments qu'ils voient. Il interagissent avec eux durant leurs hallucinations, ils réagissent *a posteriori* à leurs rêves, au moment de leur réveil. Il existe pourtant dans la conscience humaine, et *a fortiori* dans le cas de troubles mentaux, des éléments dont l'homme n'a lui-même pas conscience.
Le décor peut s'avérer être un moyen de raconter, à travers l'image, l'inconscient des personnages.

Dans cette partie, nous verrons comment le motif récurent peut être porteur de sens pour définir les peurs ou les désirs du protagoniste. Puis, nous nous intéresserons ensuite à la manière dont le récit schizophrénique peut être supporté par une dichotomie formelle.

## 1. LE DÉCOR COMME LEITMOTIV

Dans le cas de rêves ou d'hallucinations, nous avons vu que certains éléments de décor peuvent servir de point de bascule, de manière ponctuelle. Aussi, certains éléments de décors peuvent aussi être utilisés comme un fils conducteurs, permettant un autre niveau de compréhension du récit. L'élaboration d'un motif récurent peut être une manière de mettre en place une grammaire visuelle. Ils permettent ainsi d'exprimer au spectateur ce que ressent le personnage, de manière parfois symbolique, sans que ce dernier ne l'exprime explicitement. Ces motifs donnent parfois la clef de la résolution de l'intrigue en l'anticipant.

### • Le lien du décor avec le personnage

Comme nous l'avons vu dans la première partie, le travail des reflets dans le film d'Ildiko Enyedi permet de jouer sur un effet de distanciation du personnage. Le dédoublement de son visage à l'image illustre sa dualité.

Pourtant, dans le film *Shutter Island*, le miroir est utilisé comme une clef de compréhension du film. Ainsi, la première image du personnage principal, Teddy Daniels, nous est donnée à travers son reflet dans un miroir. L'intérêt du  miroir est de renvoyer une image fidèle (mais inversée) de la personne qui se regarde, il est donc chargé d'une forte connotation symbolique. Il permet de se voir tel que l'on est, mais toujours sous un seul et même angle, face à face et inversé. Le jeune homme est dans une cabine de toilettes d'un bateau, en train de se ressaisir de sa peur de l'eau. Il se rince le visage au dessus de la vasque et regarde son visage dans le miroir. En se relevant, l'image est scindée en deux par sa silhouette, noire, à contre jour et le reflet de son visage paniqué.

*Captures d'écran, Shutter Island, Martin Scorsese*

Ce plan double livre une première interaction avec le spectateur, tente de lui faire deviner d'ores et déjà la double identité de Teddy, la scission d'un seul et même plan pour faire deviner la fragmentation de son esprit. Dans le cas de cet exemple, Martin Scorsese traite l'image du reflet de Teddy Daniels comme l'anticipation de la résolution de l'intrigue, Teddy Daniels est bien schizophrène.

On peut alors considérer que les motifs linéaires que nous avons évoqués dans la partie I, présents tout au long du film, ont la même vocation de prédilection. Les barreaux qui veulent enfermer Teddy dans l'image tout au long du film dévoilent au spectateur que le personnage est véritablement enfermé, lui-même étant le patient le plus malade au sein de l'hôpital. Ainsi, le réalisateur dévoile au spectateur ce que le personnage semble ignorer à son propos.

On peut faire un rapprochement avec le film *Shining*, réalisé par Stanley Kubrick en 1980. Jack Torrance, gardien d'un hôtel fermé l'hiver, sa femme Wendy et son fils Danny s'apprêtent à vivre de longs mois de solitude. Danny, qui possède un don de médium, le «Shining», est effrayé à l'idée d'habiter ce lieu, théâtre marqué par de terribles évènements passés. Jack, peine à trouver l'inspiration pour l'écriture de son livre, et isolé dans cet hôtel labyrinthique, sombre peu à peu dans la folie.

Dans ce film, le traitement du reflet à travers le personnage permet aussi la compréhension de certains éléments du récit, que le personnage lui même semble ignorer. Ici, bien qu'il soit souvent associé à l'idée de vérité, le miroir est surtout le symbole d'une porte. Il permet d'accéder à l'autre monde dont le réalisateur nous parle. Il « matérialise » la vie antérieure de Jack, il permet la présentation de Tony, ami imaginaire de Danny dans la salle de bain. Les miroirs sont les témoins de la perte de réalité et livrent ainsi au spectateur une clef primordiale pour l'interprétation du récit. Ainsi, dans la chambre 237, c'est grâce au miroir que Jack s'aperçoit de la transformation de la jeune fille en corps putréfié. Dans cette scène, le spectateur devient le miroir, c'est à travers lui qu'il peut observer la transformation de la femme. Le miroir est donc le passage du temps.

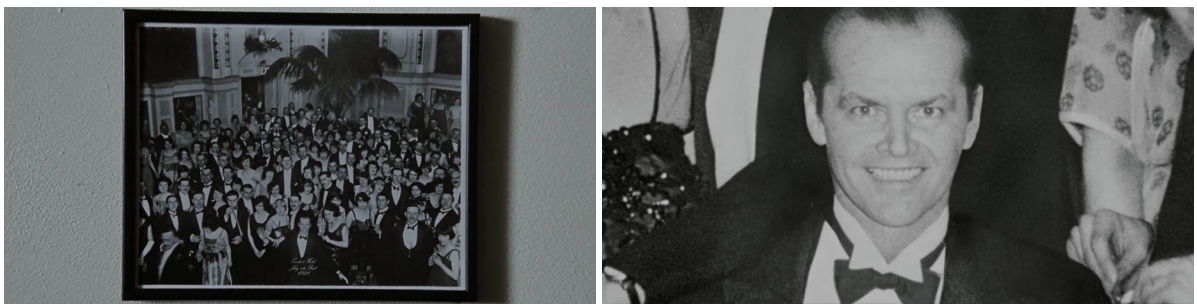
Aussi, la présence de miroirs dans le décor des toilettes de l'hôtel est particulièrement notable dans la séquence de la rencontre de Jack avec son prédécesseur Delbert Grady, ancien gardien de l'Overlook, lequel a massacré sa famille avant de se suicider. L'importance de cette séquence réside dans la rencontre entre un vivant et un mort, le présent et le passé, la raison et la folie. A travers les nombreux miroirs qui ornent les murs rouges sang de la pièce, le spectateur se trouve à nouveau plongé dans les visions démentes de Jack Torrance... qui parait s'observer plutôt que Grady. Reflet d'une âme torturée, les miroirs paraissent nous renvoyer le fruit de son imagination.

Aussi, Stanley Kubrick utilise ici le miroir comme un moyen de lecture de l'intrigue, les faits se produisent à l'envers et à l'endroit. Lorsque Danny, possédé par ses visions, inscrit «*REDRUM*» sur le mur, le reflet dans le miroir permet de donner l'explication de l'inscription. A l'envers, «*REDRUM*» n'est autre que le mot «*MURDER*», soit « *meurtre* », en anglais. Danny prédit, le miroir traduit.

De même, de nombreux éléments du film fonctionnent à l'envers. Ainsi, les personnages marchent à reculons, à plusieurs reprises. C'est notamment par le biais de cette astuce que Danny parviendra à semer son père dans le labyrinthe et ainsi sauver sa vie.

Pour appuyer l'importance du miroir, on remarque aussi la présence récurrente d'éléments symétriques, doubles. Les couloirs rythmés par des portes similaires, faces à faces, l'apparition des jumelles, l'espace du salon, le plan du labyrinthe, sont des éléments qui sont dédoublés. Ici aussi, la folie du personnage et, de fait, la résolution même de l'intrigue, sont données à lire au spectateur dès le début du film.

La dernière image du film est porteuse de résolution ambiguë. Un lent travelling se rapproche d'une photographie en noir et blanc prise lors d'une fête dans l'hôtel. Ce plan est réalisé à l'attention des seuls spectateurs, Jack est mort et Danny et Wendy ont réussi à s'échapper. La photographie indique « *Overlook hôtel, July 4th Ball, 1921* ». Pourtant, au centre de cette image, on distingue clairement le visage de Jack, enjoué. Plusieurs interprétations sont alors envisageables. La première serait que Jack Torrance, absorbé par l'hôtel, y deviendra un revenant de plus. La seconde serait que Jack aurait fréquenté l'hôtel hanté par les fantômes dans une vie antérieure, en 1921. Stanley Kubrick lui-même n'a jamais donné une réponse définitive, préférant laisser les spectateurs décider par eux-mêmes. Stanley Kubrick perd ainsi le spectateur dans le temps, et met en place une forme de labyrinthe temporel.



*Captures d'écran, Shining, Stanley Kubrick*

Pourtant, si l'on met en relation la présence constante de miroirs et cette dernière image, la première scène qui se déroule dans la *gold room* me semble être très intéressante. En effet, lorsque Jack s'y rend pour la première fois, il est seul. Il s'assied au bar, en face des miroirs, ferme les yeux et, à travers un regard caméra, Lloyd, le serveur apparaît. Les deux hommes se font face, ils portent une veste de la même couleur, ils se ressemblent. Je suppose alors que Lloyd n'est que le reflet de Jack qui parle alors face au miroir. De plus, sur la dernière photo, la ressemblance de Jack et de Lloyd est frappante. Jack est habillé et coiffé exactement de la même manière que Lloyd. Jack était il en train de parler à son propre fantôme du passé ?

*Captures d'écran, Shining, Stanley Kubrick*

L'hôtel apparaît, à chaque changement temporel (un mois plus tard, samedi, lundi, mercredi, 16 heures) qui s'affiche à l'écran, toujours plus incertain : d'abord, clairement filmé en plein jour ; puis plus sombre au crépuscule (lumières allumées) ; enfin, de plus en plus indistinct dans la tempête de neige.

A cette réduction de l'espace temporel se restreint parallèlement l'espace (de la montagne à l'hôtel, puis de l'hôtel à son contenu : la chambre 237, the gold room, la chambre, le bureau, le labyrinthe). La perte de repères temporels provoque un malaise. Certains fantômes affirment à Torrance qu'il est employé dans l'hôtel depuis très longtemps. On pourrait croire qu'il ne s'agit que d'une hallucination du personnage, mais avec la présence du dernier plan du film, confirme le doute.

### • Le décor met en place des réseaux qui racontent eux aussi l'histoire

Dans *Shutter Island*, l'eau est un élément que l'on retrouve tout au long du film. Ainsi, le film s'ouvre sur le plan d'un bateau qui sort de la brume, au milieu de la mer. Teddy Daniels essaye de se rassurer de sa phobie qu'est l'eau, en se passant de l'eau sur le visage. Il se trouve dans un espace clos, le bateau, entouré par les flots pour se rendre dans un second espace clos et isolé par l'eau, l'île. L'eau est alors l'élément séparateur dans le décor, mettant à distance les deux lieux enfermant mais protecteurs.

Dans de nombreuses scènes, il pleut des trombes d'eau. Comme si, quoi que fasse le personnage, l'eau ne cessait d'être présente, en mouvement perpétuel. La pluie devient la représentation des pleurs continus de Teddy sur la perte de sa famille, symbolisés parce qu'inavoués.

*Captures d'écran, Shutter Island, Martin Scorsese*

Aussi, il arrive que l'eau s'infiltre dans les bâtiments. L'eau, comme les angoisses du personnage, pénètre la solidité des bâtiments malgré leur étanchéité apparente, allégorie de la volonté de Teddy Daniels. C'est le cas lors du réveil du premier rêve. Comme nous l'avons déjà évoqué précédemment, l'eau permet de faire le lien entre le rêve et la réalité du personnage. Elle devient la transition désagréable vers le réveil.
Aussi, lors de chaque apparition de Dolores, cette dernière est trempée, contredisant la logique apparente des séquences. Cette situation, invraisemblable aux yeux des spectateurs s'explique à la fin du film, lors du flash-back où l'on voit Teddy découvrir la noyade de ses trois enfants, tués par Dolores. La phrase « *why are you all wet babe ?*[7] » qu'il prononce lorsqu'il retrouve cette dernière revient d'ailleurs à plusieurs reprises dans le film, comme pour tenter de déclencher une prise de conscience du personnage.

On comprend alors la phobie du personnage pour l'eau. Le choc post-traumatique du personnage le rend incapable d'accepter la réalité du décès de ses trois enfants noyés. L'eau incarne alors, à ses yeux, l'invraisemblable. Elle possède son propre circuit, se déplace à sa guise dans l'inconscient du personnage, récurrente tout au long du film. L'eau éloigne Teddy de sa zone de confort, tisse des liens entre des éléments impossibles. Elle suit son unique logique, et va, de fait, à l'encontre de la logique de Teddy. Elle devient ici le support même du problème du personnage.

Dans *Shining*, le décor est pensé comme un réseau. Ainsi, il est conçu de manière à faire écho au labyrinthe végétal, dans lequel la dernière scène prend place et où Jack mourra, congelé, mais aussi à la structure temporelle du récit. En effet, le passé a sa propre logique, il se répète dans le présent de manière symétrique, les personnages ne peuvent échapper à leur destin.

Le labyrinthe est un espace qui possède une forte portée symbolique. En effet, il symbolise l'unité, la perfection. Aussi, il est une représentation de la vie même. Ainsi, de la mort de Grady à celle de Jack n'y a-t-il pas un perpétuel recommencement ? Aussi, le parcours du labyrinthe représente un chemin d'épreuves correspondant à l'imagerie symbolique d'un passage d'un univers à l'autre. Celui qui réussit entre dans une nouvelle vie. Le face à face avec la mort permet à l'individu sa résurrection (ce qui semble être le cas de Danny). Mais pour celui qui échoue c'est le dernier voyage vers la mort ou le passage vers l'au-delà (ce qui est le cas de Jack).

Le décor du labyrinthe végétal est introduit dès la première visite de l'hôtel. Aussi, le traitement des décors de l'ensemble du film semble vouloir introduire cette notion labyrinthique de la perte de soi, par le biais de divers rappels. Les immenses couloirs sans fin, la chambre interdite, le foyer central, sont des éléments qui portent en eux la résolution du film et dont le Minautore, monstre à tête de taureau, en serait Jack.
Ainsi, il est difficile pour le spectateur de parvenir à se repérer dans l'espace de l'hôtel. Si le plan du labyrinthe est donné à voir, celui de l'hôtel est une véritable énigme car le décor est malléable et les contradictions s'accumulent.
Par exemple, lorsque Dick Halloran, le chef cuisinier de l'hôtel, entreprend de faire visiter les annexes de la cuisine à Wendy et Danny, le décor change entre le moment où ces derniers pénètrent dans la chambre froide et celui où ils en sortent. Une fois de plus, Stanley Kubrick joue sur l'idée du miroir, et inverse l'espace du couloir, comme un reflet. Lorsque les personnages s'éloignent, on reconnaît la première porte a été ouverte, proche du vitrage.

7 Que l'on pourrait traduire en français par « *Pourquoi es-tu trempée ma chérie ?* »

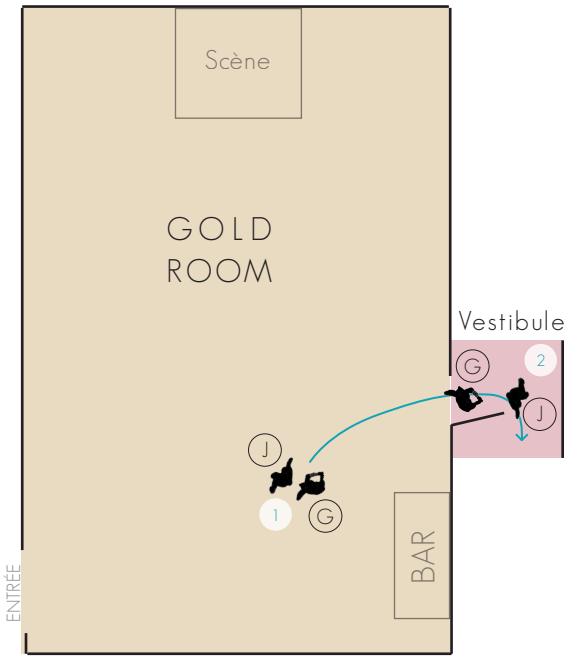
*Captures d'écran, Shutter Island, Martin Scorsese*

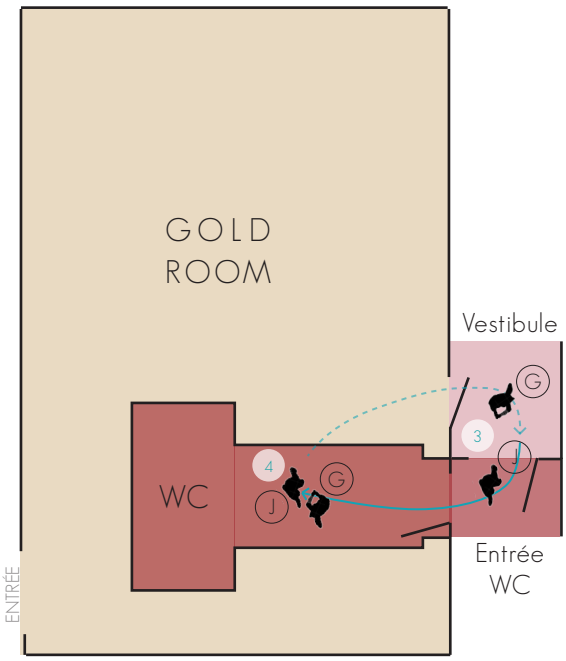
Cette modification n'est pas évidente à percevoir pourtant elle sème la confusion dans l'esprit du spectateur, et installe une forme de malaise relative à cet espace. Comme une prédiction, c'est dans l'une de ces pièces que Wendy enfermera Jack qui parviendra pourtant à se faire libérer.

*Captures d'écran, Shutter Island, Martin Scorsese*

Ainsi, lorsque Jack se trouve dans la *gold room* lors du ball, Delbert Grady renverse malencontreusement un cocktail sur son costume. Les deux hommes se rendent dans les toilettes à proximité. Le spectateur les voit se diriger vers une porte sur la droite, entrer dans une vestibule dont les murs sont recouverts de papier peint à motifs rouges et Jack disparaît à droite, derrière la porte. Nous le retrouvons dans le plan d'après vu depuis l'intérieur des toilettes. Il arrive de la gauche, et tourne, une fois de plus à droite pour se trouver devant les éviers.

J'ai tenté de représenter la trajectoire des personnages en plan afin d'illustrer le malaise provoqué par Stanley Kubrick. L'échelle n'est pas respectée car ce sont des plans schématiques. La flèche bleue correspond à la trajectoire des personnages, «J» étant Jack et «G» étant Grady.






L'espace des toilettes se trouve donc en superposition avec la *gold room*, les personnages tournent en rond. Ces incohérences spatiales provoquent une perte de repère pour le spectateur et participent à l'effet labyrinthique que provoque le décor.

Aussi, la présence des motifs de la moquette de grands couloirs que Danny parcourt à tricylcle, ou bien même celle se sa chambre, représentent des entrelacements géométriques qui rappellent le réseau du labyrinthe végétal.
Pourtant, on constate ici encore certaines incohérences.
Ainsi, lorsque Danny joue aux petites voitures, l'irruption d'une balle de tennis le stoppe dans son jeu. Il se relève et le changement de plan permet aux motifs de la moquette de s'inverser dans le raccord. Les motifs rendent alors Danny prisonnier des réseaux labyrinthiques de l'hôtel Overlook.

*Captures d'écran, Shutter Island, Martin Scorsese*

Cette ramification des formes et cet entrecroisement des lignes suggèrent avec une grande force visuelle la toile d'araignée menaçante d'une entité surnaturelle qui emprisonne ainsi dans sa toile ses futures victimes, d'abord en marquant son emprise sur elles, puis en capturant leur esprit. A l'image du labyrinthe végétal, c'est l'hôtel tout entier qui rendra prisonnier ses personnages.

## • L'autonomie du décor

Dans le film *Shutter Island*, il est intéressant de remarquer qu'un autre élément récurent à l'image se trouve dans la dimension même de l'espace, dans sa verticalité. En effet, dans les moments d'angoisses du personnage, on note la présence systématique d'éléments en chute, voletant dans les airs.

Ainsi, lorsque Teddy se rappelle de la mort du S.S. allemand, des feuilles de papier volent dans les airs, de manière continue. Bien que cet effet pourrait s'expliquer avec l'idée de la fouille des bureaux du colonel, sa durée, la quantité de feuilles et leur hauteur dans l'espace ne sont pas vraisemblables. Aussi, dans le premier rêve de Teddy, ce sont les cendres de l'appartement prenant feu qui virevoltent dans les air, de plus en plus importantes. A divers moments du film, le souvenir de la découverte des camps de concentration du personnage revient à sa mémoire. Lors de ces séquences de souvenirs (ou d'imagination), il neige abondamment. Comme pour brouiller les pistes, Martin Scorsese insère aussi des éléments de chute dans le récit-zéro. Comme nous l'avons vu précédemment, la pluie est un élément récurent lors des scènes en extérieur.

*Captures d'écran, Shutter Island, Martin Scorsese*

Le découpage du film va de ce sens, avec une caméra qui effectue de nombreux mouvements de haut en bas. Comme pour transmettre la sensation de vertige du personnage au spectateur, l'image appuie le décalage de Teddy Daniels par rapport à la réalité du monde qui l'entoure. Aussi, la présence récurrente de plans en plongée sur le personnage tendent à nous induire l'effet d'une surveillance, sous-entendant ainsi la paranoïa persistante du jeune homme qui lui, reste au niveau du sol. La caméra suit le décor, qui progresse de haut en bas, tandis que le personnage, lui, effectue des mouvements horizontaux. Le décor est autonome par rapport au personnage, il ouvre à l'interprétation. Il n'est pas uniquement lié à l'histoire du film.

*Captures d'écran, Shutter Island, Martin Scorsese*

Dans la séquence finale, Teddy Daniels se rend au phare. Le film s'achève donc par la montée du personnage, qui quitte le niveau du sol pour tenter d'accéder à la vérité de son enquête, qu'il espère trouver au sommet de l'édifice. Lorsqu'il amorce sa montée, au pas de course, la caméra le suit. Les barreaux défilent au rythme de son pas, pourtant, le mur qui se trouve derrière ne bouge pas. Les briques restent en place, l'escalier tourne sur lui-même. Teddy fait du sur-place, il ne parvient pas à progresser dans sa quête de vérité car lui même ne peut l'accepter.

Les motifs récurrents participent au dévoilement des troubles mentaux du personnage. On remarque que ces angoisses se matérialisent souvent selon la même idée : celle de l'enfermement.
L'enfermement visuel du personnage, matérialisé à travers le travail du décor, devient alors la représentation de son inconscient, dont lui-même est prisonnier.

## 2. LA DICHOTOMIE FORMELLE AU SERVICE D'UN RÉCIT SCHIZOPHRÉNIQUE

Le décor peut aussi servir d'élément perturbateur pour faire avancer le récit en s'appuyant sur les contrastes. Ainsi, dans le cas de récits qui mettent en scènes des personnages atteints de troubles schizophréniques, on remarque que certains réalisateurs travaillent cette dichotomie formelle pour scinder l'esthétique, le récit, et le personnage.

### • Le feu / L'eau

Dans *Shutter Island*, si nous avons évoqué la récurrence de l'eau, il est intéressant désormais de la confronter à un autre élément que l'on pourrait considérer comme son opposé, le feu. Dans ce film, la brûlure est omniprésente.
Lorsque le personnage pénètre dans le salon du docteur, pour la première fois, il pleut abondamment à l'extérieur. A l'intérieur, au contraire, la cheminée immense abrite un feu crépitant, irradiant l'espace d'une lumière chaleureuse. Le docteur Cawley tend une allumette à Teddy qui cherche à allumer une cigarette. La flamme vacille près de son visage, brûlante et incertaine. Aussi, lorsque Teddy visite l'aile C à la recherche d'Andrew Laeddis, ce dernier cherche un moyen d'éclairer l'obscurité humide envahissante dans laquelle il se trouve. Une fois de plus, les allumettes craquées à répétitions, de plus en plus proches de son visage, auront cette fonction lumineuse. Teddy provoquera lui-même un feu, lors de l'explosion qu'il déclenche avec la voiture du docteur, destinée à faire diversion afin de se rendre au phare. Le feu des balles tirées sur les soldats nazi lors de la libération de Dachau est aussi évoqué puissamment, lors d'un travelling où tous tombent à terre sous le coup des tirs, dans la neige.
Le feu fait office de rappel du feu provoqué par Andrew Laeddis, selon Teddy, en vérité provoqué par sa femme dans leur ancien appartement. Dans son esprit, tout se mélange.
L'eau et le feu sont alors des éléments antagonistes mais indissociables tant ils symbolisent à la fois l'opposition entre le détective et les maîtres de l'ile, mais aussi le conflit intérieur du personnage, perdu entre sa sensibilité et la vérité, entre conscience et inconscience de son état mental, entre la réalité et irréalité de sa perception.

*Captures d'écran, Shutter Island, Martin Scorsese*

### • La lumière / l'obscurité

Dans le film *Répulsion*, on retrouve aussi une dichotomie visuelle qui elle, réside dans l'éclairage. De plus, comme le film est en noir et blanc les contrastes lumineux sont d'autant plus forts. Ainsi, si le début du film est très blanc et lumineux, ce dernier devient de plus en plus sombre au gré du récit et de la folie grandissante du personnage de Carol. Comme pour faire écho à l'inconscient collectif de la peur du noir, la lumière disparaît pour faire de la place aux cauchemars.

*Captures d'écran, Répulsion, Roman Polanski*

Cet effet joue aussi avec l'effet d'espace qui se resserre autour du personnage, avec l'enfermement grandissant de Carol qui fuit l'extérieur et la lumière du jour. Comme pour *Shutter Island*, la dichotomie scindante du blanc et du noir communique au spectateur l'impression de dualité portée par le personnage.

### • L'intérieur / l'extérieur

Enfin, dans le film *Shining*, on remarque que la dualité du personnage prend sa place dans le traitement de l'espace, partagé entre intérieur et extérieur. En effet, dans l'immense hôtel, l'espace est travaillé par la perspective, par les longs murs, par les motifs qui guident le regard, par les lignes. Les angles des couloirs sont adoucis par les mouvements fluides et fantomatiques de la première apparition du steady cam. La majorité du film se déroule en intérieur où l'espace gigantesque devient de plus en plus compartimenté.
La fin du film se déroule dans le labyrinthe végétal, situé à l'extérieur du bâtiment. Pourtant cet espace est traité comme un espace intérieur. Avec la hauteur des murs végétaux, avec la perspective bouchée, la seule différence du labyrinthe avec les couloirs de l'espace intérieur réside dans l'absence de plafond. La scène finale, filmée dans la nuit et la brume, écrase encore davantage l'espace et le plafond semble exister, pesant de froid et d'humidité. A l'inverse, au début du film, lors de l'entretien d'embauche de Jack avec le directeur, on remarque la présence de photographies de paysages extérieurs. Ainsi, comme pour le film *Amour* de Michael Haneke, dans ce film qui se déroule a huis clos, les très rares vues de l'extérieur prennent place en partie dans le décor. Si la rencontre entre les deux hommes semble se dérouler à merveille, les photos prédisent au spectateur que l'extérieur n'est qu'illusion car ce dernier restera enfermé entre les murs de l'hôtel. Cette dichotomie spatiale est, elle aussi, annonciatrice de la résolution du film, où l'enfermement et l'isolation de Jack participeront à déclencher la folie du personnage, qui mourra de froid enfermé dans le labyrinthe extérieur.

*Captures d'écran, Shutter Island, Martin Scorsese*

*Captures d'écran, Amour, Michael Haneke.*

Dans *Shutter Island*, dans *Répulsion* comme dans *Shining*, le décor met en place des moyens de communiquer au spectateur ce que le personnage ignore alors de lui-même. Parfois, ces motifs collent au récit, parfois ils s'en écartent, pour gagner en autonomie. Le décor devient alors un moyen de communiquer au spectateur un second niveau de lecture du film. Si certains détails peuvent échapper à sa conscience, ils jouent tout de même d'un effet sur ce dernier, de manière subconsciente. A l'inverse du décor-reflet, où décor est une extension du personnage, ici le personnage et le décor content leurs interprétations respectives du récit, comme deux moyens de le lire.

# CONCLUSION

## Introduction au travail de fin d'études

De nombreux films mettent en scène la représentation du personnage troublé à travers le décor. *Le locataire*, *Take Shelter*, *Le labyrinthe de Pan* sont autant d'exemples dont j'aurai pu faire mention à travers ce mémoire. En effet, la relation du personnage à son décor est toujours unique, adaptée à l'histoire qu'elle supporte.
Ainsi, selon la personnalité du protagoniste, le décor rassemble ou divise, fusionne ou isole. Il évolue au gré de ses humeurs pour devenir un véritable support narratif, ayant vocation à la caractérisation de son usager. Il se transforme ainsi en système figuratif.
En travaillant de concert avec l'image, le décor perçu à travers la caméra devient une expérience spatiale immersive. Le cinéma est l'unique moyen de représenter à l'image, en mouvement, les distorsions visuelles dûes à l'altération de la perception d'un individu. Le décor devient alors une représentation sensible, permettant d'accéder à l'état de conscience du personnage. Quand il est subjectif, le décor propose l'empathie, se rapprochant au plus près de ce que ressent le personnage. Parfois, lorsque son état de conscience est atteint, c'est l'inconscient du personnage qui contamine l'espace, échappant ainsi à sa conscience. Ainsi, le personnage fragilisé modifie de son rapport à l'espace comme son rapport à l'autre. Et, finalement, le cinéma est avant tout un moyen de raconter les histoires d'hommes et de femmes, et de leur place dans le(ur) monde.

Dans le cadre de mon TFE, j'ai essayé de mettre en pratique certaines idées développées au sein de ce mémoire. La particularité du décor insulaire, la récurrence d'éléments symboliques, le glissement ambigu vers le rêve et l'hallucination sont des thèmes que j'ai cherché à aborder à travers ce court métrage. Afin de travailler la relation du décor au personnage, j'ai imaginé une jeune femme en plein déni. Incapable d'affronter sa réalité, l'onirisme est un moyen d'évasion pour elle. Ce rapport à l'étrange passe par les objets, les paysages, le décor.

La particularité de mon Travail de Fin d'Études réside dans le fait que je ne l'ai pas fait seule mais avec un ami étudiant en image, François Ray. En plus de l'intérêt évident d'une collaboration entre image et décor, la réflexion approfondie de nos deux champs disciplinaires et l'imbrication de nos moyens de production nous a permis la construction d'un décor qui n'aurait pas été réalisable pour un TFE Image ainsi que la possibilité de travailler le lien entre décor extérieur et décor construit, ce qui n'aurait pas été possible sur un TFE décor. Nous avions l'envie de travailler à la fois un décor en studio de dimension réduite et des paysages vastes.

## SYNOPSIS

La veille de leur départ pour Belle-Île, Martin dit à Camille qu'il ne viendra pas. Camille s'y rend seule. A son petit frère impatient, elle dit que Martin la rejoindra. Partagée entre mensonge et espérance, Camille isolée dans sa petite maison battue par les vents, laisse son imagination déborder.

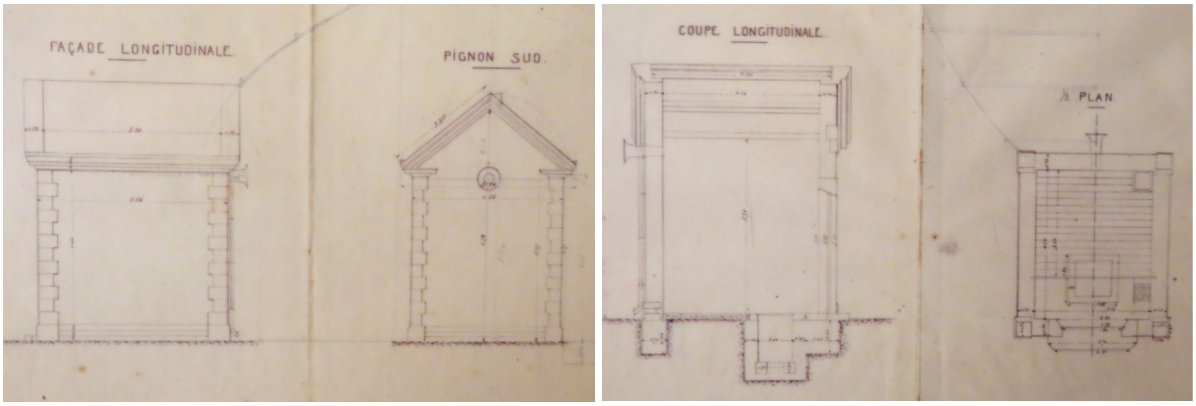
*Image extraite du TFE.*

Par rapport à notre projet, il nous semblait intéressant d'isoler le personnage sur une île. Les paysages de Belle-île en Mer répondaient à notre désir de paysages vastes encerclés par une mer hostile, battus par les vents. Leur beauté donne au film une imagerie qui se rattache à celle du conte, presque merveilleuse.
Aussi, la petite maison de la Sirène de Belle-Île nous semblait particulièrement adaptée au personnage de Camille.

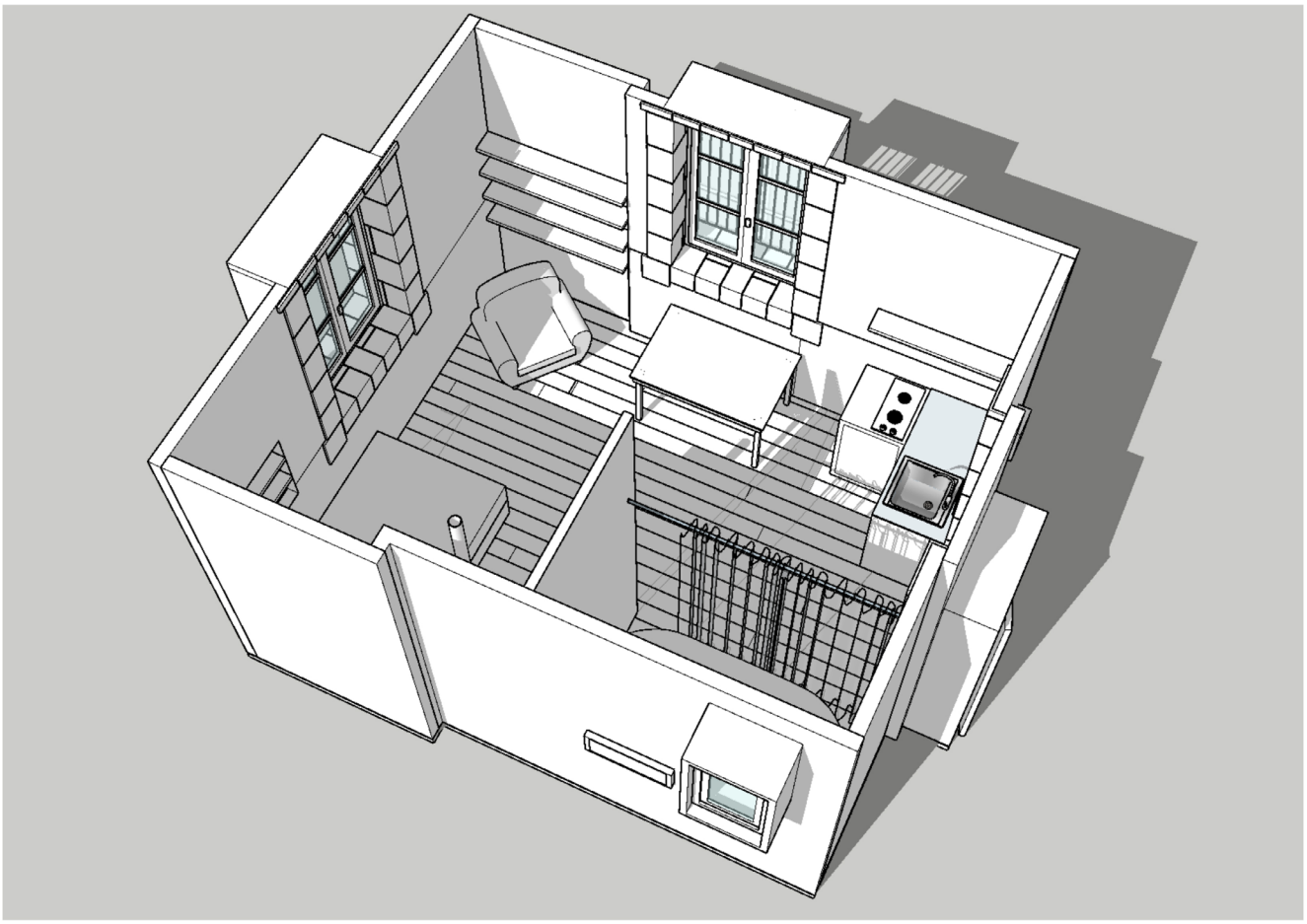
*Photographies de repérages, Belle-Île en Mer.*

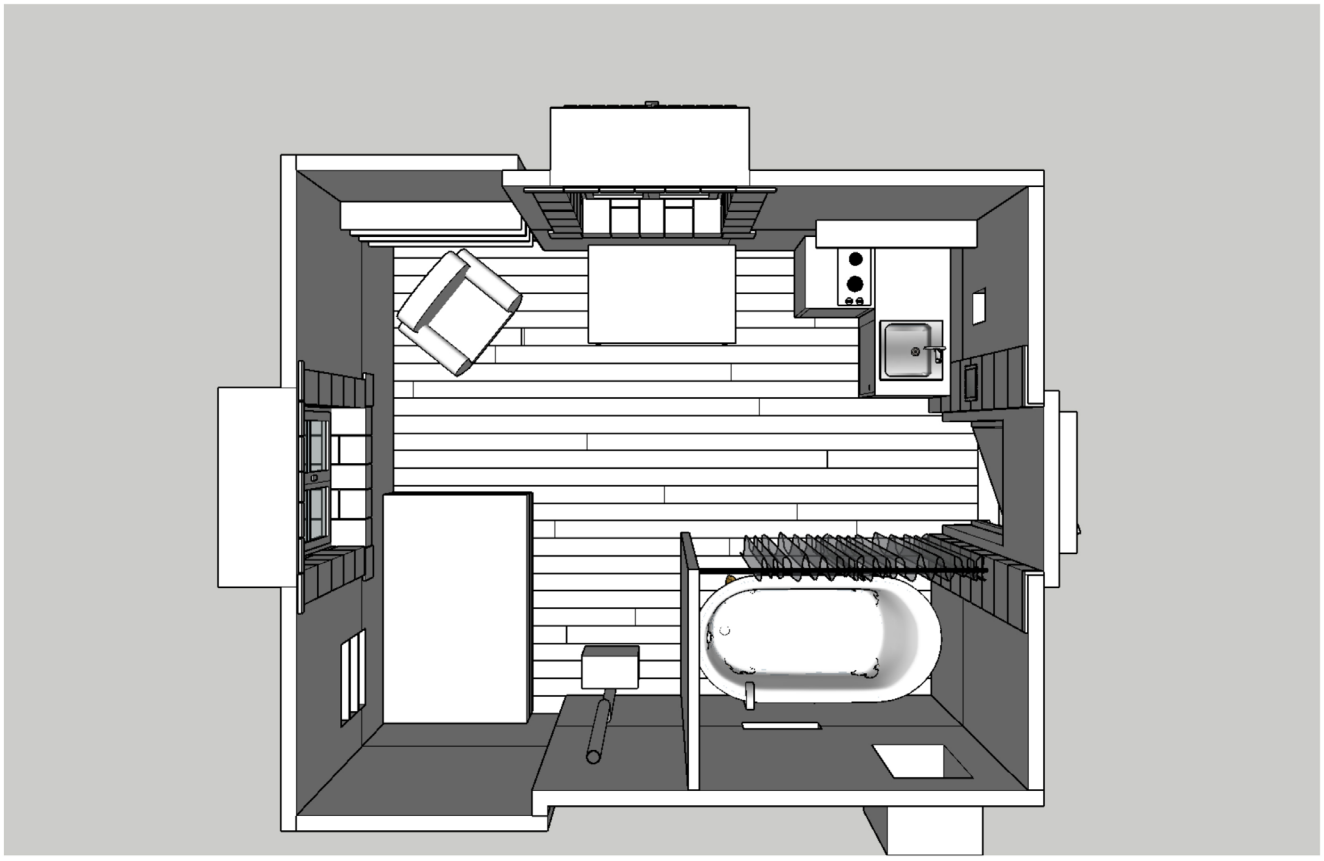
L'intérieur de ce refuge n'est pas accessible, ni même visible et ce pour la raison suivante : ce petit bâtiment a été édifié pour abriter un signal sonore (sirène de brume) destiné à avertir les marins de la présence côtière en cas de tempête. Édifié en 1882, il est relié à la salle des machines du phare de Goulphar, bâti entre 1826 et 1835, par un tuyau conduisant l'air comprimé. Le phare de Goulphar et sa sirène son classés au titre des monuments historiques depuis le 23 mai 2011.

En raison de sa situation, de son accessibilité et de sa petite taille, il s'avérait intéressant de reconstruire en studio cet espace. Cette petite maison a des dimensions étranges. Elle parait minuscule dans le paysage du fait de sa grande hauteur (7 mètres), pourtant elle mesure 4,5 mètres par 5,5 mètres. Ses fenêtres sont très grandes et disposées à une hauteur peu commune. Ainsi, le décor en studio bien qu'il paraisse plus vaste, respecte ses dimensions.




*Dessins techniques originaux de la Sirène de Belle-Île - Plans et coupes, Phares et balises.*



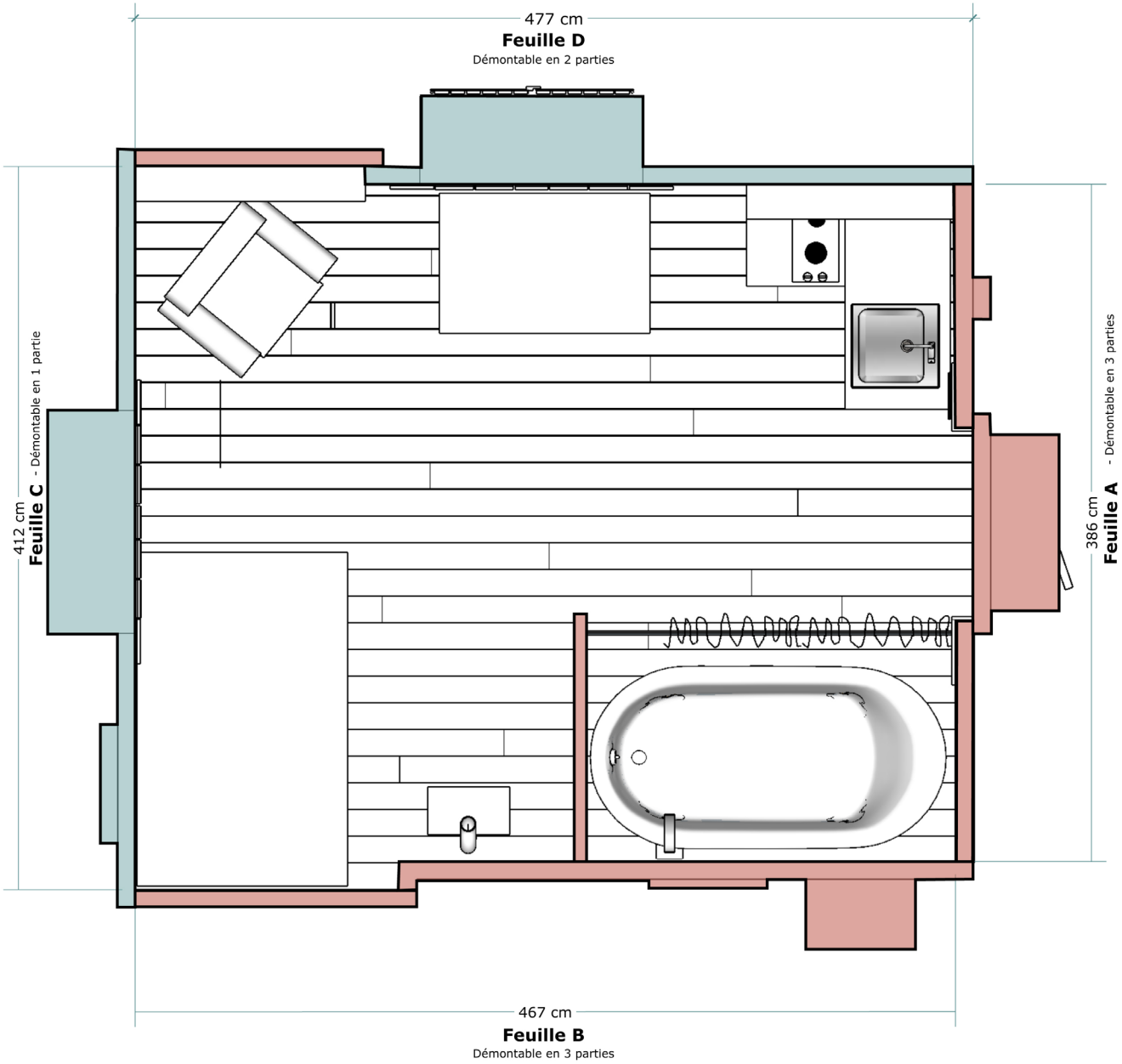


TEMPÊTE - Construction en studio
**Plan du décor**

2018.01.01

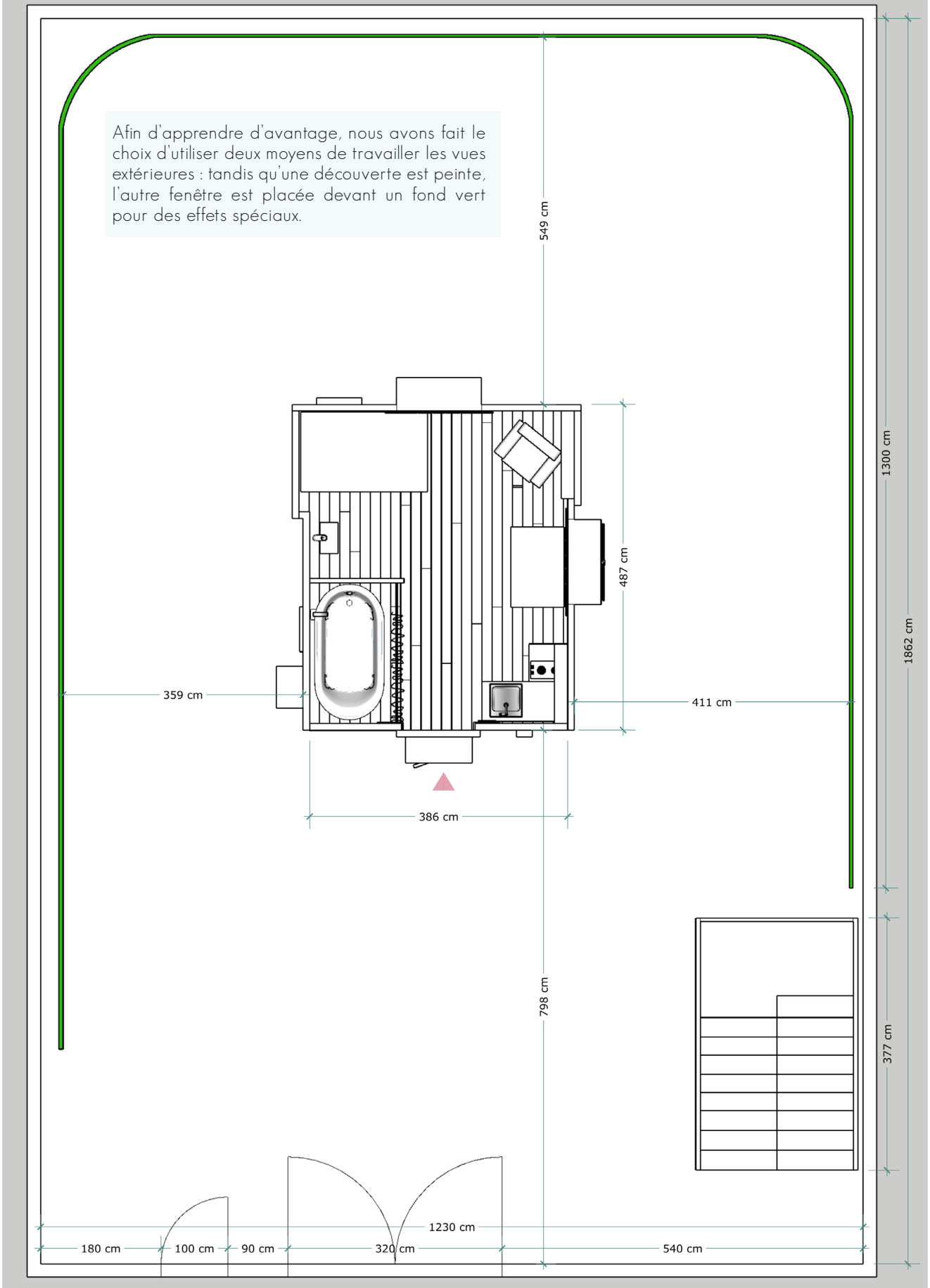
Echelle graphique en centimètres

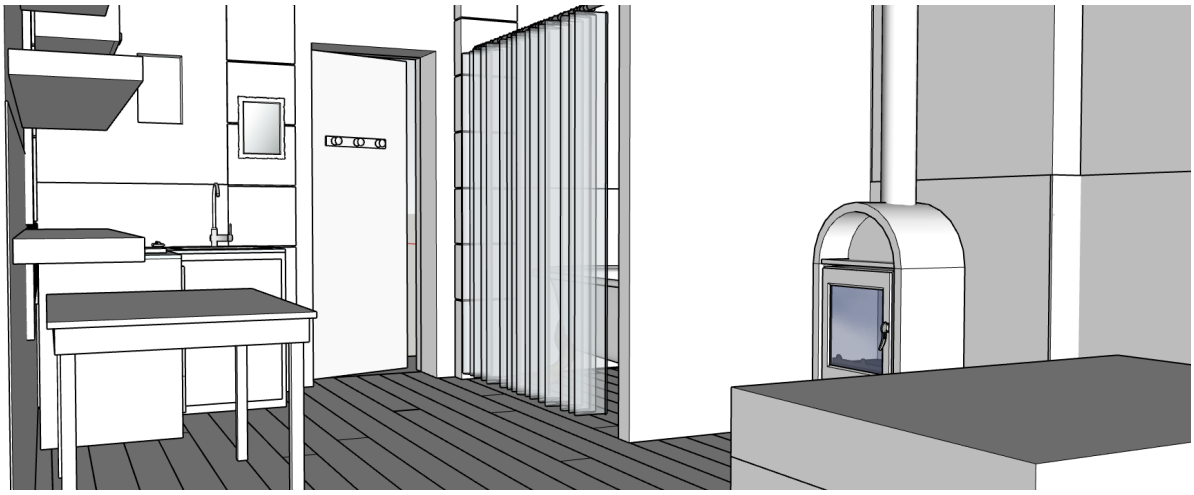
0 50 100 150

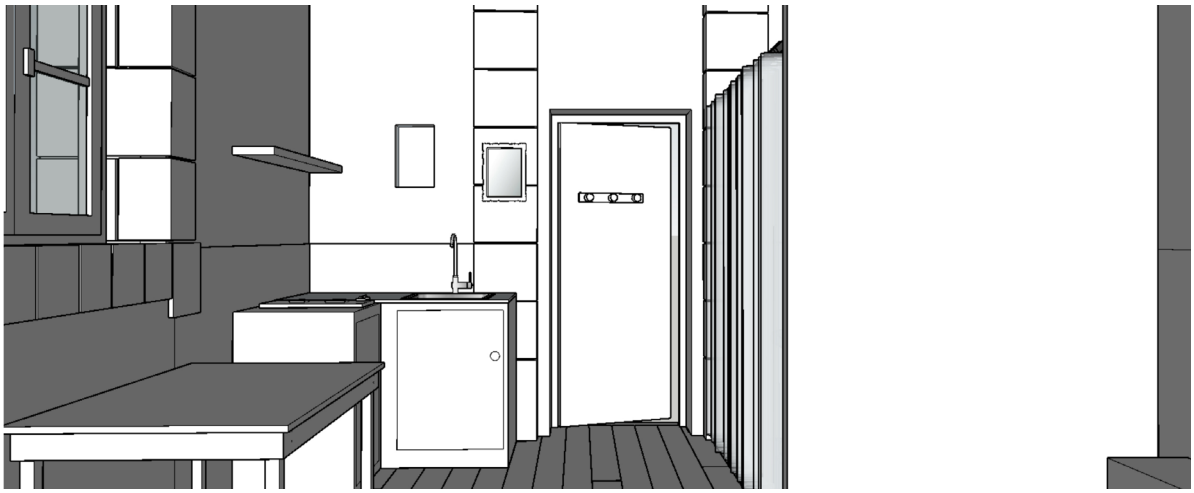


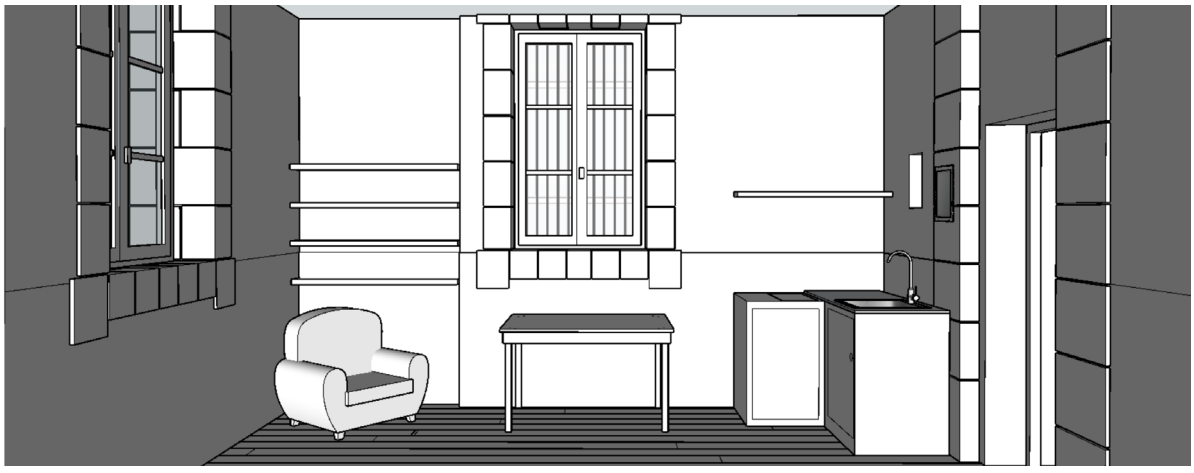

Feuille démontable montée sur roulettes

Feuille démontable fixée au sol par équerres


Afin d'apprendre d'avantage, nous avons fait le choix d'utiliser deux moyens de travailler les vues extérieures : tandis qu'une découverte est peinte, l'autre fenêtre est placée devant un fond vert pour des effets spéciaux.
549 cm
1300 cm
1862 cm
487 cm
359 cm
411 cm
386 cm
798 cm
377 cm
1230 cm
180 cm
100 cm
90 cm
320 cm
540 cm







*Photographies de repérages, Belle-Île en Mer.*

Certaines modifications ont pourtant été apportées dans la conception du décor en studio. Ainsi, nous avons jugé important de créer une fenêtre qui donnerait sur la mer, qui n'existe pas dans la réalité. Dans la paroi qui fait face à l'entrée, la faille verticale que l'on voit sur la photo est le dispositif de la corne de brume.
Aussi, nous avons fait le choix de supprimer la fenêtre qui se situe à l'est, identique à celle qui lui fait face, pour la remplacer car la petite ouverture qui surplombe la baignoire.

Cette minuscule bâtisse surplombant la mer, isolée de tout, est le refuge incertain du personnage fragile. Après quelques années d'absence, Camille revient dans ce qui a été son lieu d'indépendance lorsqu'elle était étudiante. L'intérieur est sommairement aménagé, avec de vieux meubles récupérés. Un vieux lit en bois qui grince, un meuble de cuisine métallique, un poêle, une vieille baignoire un peu sale, quelques étagères. C'est sommaire, un peu désuet mais plutôt agréable. Certains objets de Camille sont restés malgré son absence, les vieux disques dont elle ne veut plus, quelques photos, quelques livres. Le reste, elle l'a ramené à Paris ou rangé dans des cartons. Son père a entretenu l'intérieur, il a remplacé quelques objets qui paraissent soudain bien neufs. Comme elle revient rarement, Théo y dort de temps en temps, il y a entreposé un peu de son matériel.
Ce lieu rappelle des souvenirs à Camille, pourtant elle n'y est plus tout à fait chez elle. Si Camille est rêveuse, Théo est un adolescent terre à terre. Il aimerait sans doute devenir marin, et a fait le choix de rester vivre sur l'ile quand Camille, elle, a voulu en partir. Elle n'appartient plus aux paysages de son enfance. Son ciré jaune la décolle du paysage, tandis que Théo, lui, se fond dans les couleurs du lieu.

Dans la poétique de l'espace, Gaston Bachelard fait l'éloge de la maison natale qui institue, entre rêverie et ennui, une « topographie de notre être intime[1] ». La maison bachelardienne est « plus encore que le paysage, un état d'âme ». « Elle est un espace autonome, préservé de l'extérieur, où s'expriment les voix de l'inconscient et où se déplient les manières et les matières des songes[2]». Selon le philosophe, la maison s'apparente à une « hutte primitive » qui déconnecte des rumeurs du monde, une enveloppe propice au repli. Aussi Corinne Maury développe « Habiter revient alors à séjourner, à exister dans et par l'imagination ». Cette idée de « chez soi » comme espace de repli propice à l'imaginaire nous intéressait particulièrement. Ainsi, nous avons décidé de travailler le décor de la petite maison comme un lieu de protection apparente du personnage.

Malgré son emplacement isolé et battu par les vents, les murs épais protègent des tempêtes de l'extérieur. Le vent existe sous la porte, dans le conduit du poêle, contre les volets, comme pour manifester sa présence, mais l'intérieur est un espace protégé.
Pourtant, l'horizon que dessine la cimaise bleue sur les murs rappelle la présence aquatique, cette eau dans laquelle Camille se noie progressivement. La nuit, entre les murs froids et humides, Camille perd pieds. Lorsque le sommeil tarde, que le fracas des vagues empli l'espace et que le parquet grince comme un bateau, la maison qui protège est aussi celle qui enferme.

A travers ce film comme à travers mon mémoire, j'ai voulu interroger le glissement incertain vers le rêve. Le personnage traverse une période de grande fragilité, elle est pour le moment incapable de voir les choses en face : Martin ne viendra pas. Comme Théo, son petit frère intrusif, ne lui laisse pas le loisir d'être seule, Camille n'a pas l'occasion de digérer sa rupture dite à demi mot. Alors, dès qu'elle est seule, elle sombre dans son monde aquatique intérieur.

Ainsi, j'ai voulu travailler le décor de manière à ce qu'il paraisse rassurant le jour et oppressant la nuit. Le choix de la couleur a été un sujet de discussion très instructif pour François et moi. Nous avons fait le choix de faire exister les teintes de jour, comme une sorte de «mer intérieure», et les laisser mourir dans l'obscurité de la nuit. Aussi, l'ensembliage est fait d'éléments de mobiliers aux teintes chaudes, en bois et aux teintes froides, métalliques. Ainsi, le jour, les éléments en bois viennent réchauffer le bleu des murs, et s'assombrissent durant la nuit de part la densité de leur teinte. Les éléments métalliques ou en verre viennent redonner de la brillance aux nuits, travaillant le reflet comme pour rappeler la dimension aquatique du projet. La maison au dessus de l'eau, faite de bois et de brillances est comme un bateau, tantôt sécurisant, presque enfermant, tantôt soumis aux intempéries extérieures.

1 Gaston Bachelard, Poétique de l'espace (1957), Paris, PUF, 1961, p. 34
2 Corinne Maury, Du parti pris des lieux dans le cinéma contemporain, Hermann Éditeurs, Paris, 2018

Ce projet s'est révélé extrêmement enrichissant pour moi. D'une part, faire l'exercice de travailler en binôme avec un étudiant issu d'un autre département fut très intéressant. Si nous n'étions pas toujours d'accord, nous avons su faire progresser le projet grâce à nos compétences complémentaires. Ainsi, je crois que le travail de groupe s'avère nécessaire dans bien des cas, et *a fortiori* lorsqu'il s'agit de cinéma.

Aussi, avoir la chance de pouvoir travailler entre le décor naturel et le décor en studio m'a permis d'aborder de nombreuses questions techniques et créatives. Quelle est la part de liberté qu'il est possible de prendre par rapport à l'existant ? Comment rendre praticable un espace aussi restreint ? Comment travailler le raccord météorologique lorsque les temps bretons s'avèrent particulièrement changeants ? Comment traiter la couleur lorsque le projet propose l'alternance de jour et de nuit ? Comment aborder le découpage en alternant espaces vastes et confinés ?

De plus, se confronter à la réalisation a été l'occasion pour moi d'apprendre énormément. J'ai ainsi pu me confronter aux questions du rapport au personnage que j'aborde par le biais de mon mémoire. En effet, le décor s'avère être un support narratif qui doit travailler de concert avec la réalisation. L'élaboration du personnage de Camille s'est faite en dialogue à celle de son espace, et la modification de l'un impliquait alors l'évolution de l'autre. En réalisant, j'ai été amenée à comprendre des enjeux de mise en scène que j'ignorais jusqu'alors. Forte de cette expérience, je me sens aujourd'hui plus apte à répondre aux demandes de décor d'un metteur en scène car j'ai moi-même expérimenté ce rôle.

*Image extraite du TFE.*

# FILMOGRAPHIE

## • LA FAMILLE TENENBAUM

Réalisation : Wes Anderson
Décors : David Wasco
Direction artistique : Carl Sprague
Date : 2002
Scénario : Wes Anderson, Owen Wilson
Production : Wes Anderson, Barry Mendel, Scott Rudin ; Touchstone Pictures
Photographie : Robert D. Yeoman
Costumes : Karen Patch
Montage : Daniel R. Padgett, Dylan Tichenor
Musique : Mark Mothersbaugh

## • CORPS ET ÂME

Réalisation : Ildikó Enyedi
Décors : Imola Láng
Date : 2017
Scénario : Ildikó Enyedi
Production : Ernö Mesterházy, András Muhi, András Pires Muhi, Mónika Mécs
Photographie : Máté Herbai
Costumes : Judit Sinkovics
Montage : Károly Szalai
Musique : Ádám Balázs

## • SHUTTER ISLAND

Réalisation : Martin Scorsese
Décors : Dante Ferretti
Directeur artistique : Max Biscoe, Robert Guerra et Christina Ann Wilson
Date : 2010
Scénario : Laeta Kalogridis, d'après le roman de Dennis Lehane
Production : Mike Medavoy, Arnold Messer, Brad Fischer et Martin Scorsese / Phoenix Pictures, Sikelia Productions, Appian Way, Hollywood Gang Productions et Paramount Pictures
Distribution : Paramount Pictures, Columbia Pictures
Photographie : Robert Richardson
Costumes : Sandy Powell
Montage : Thelma Schoonmaker
Musique : Max Richter

• **GARDEN STATE**

Réalisation : Zach Braff
Décors : Judy Becker
Date : 2005
Scénario : Zach Braff
Production : Dan Halsted, Richard Klubeck et Pamela Abdy
Photographie : Lawrence Sher
Costumes : Michael Wilkinson
Montage : Myron I. Kerstein
Musique : Chad Fischer et Alexi Murdoch

• **RÉPULSION**

Réalisation : Roman Polanski
Décors : Frank Willson
Direction artistique : Seamus Flannery
Date : 1965
Scénario : Roman Polanski, Gérard Brach
Production : Tony Tenser, Michael Klinger, Gene Gutowski
Photographie : Gilbert Taylor
Montage : Alastair MacIntyre
Musique : Chico Hamilton

• **SHINING**

Réalisation : Stanley Kubrick, assisté de Brian W. Cook
Décors : Roy Walker
Date : 1980
Scénario : Stanley Kubrick et Diane Johnson, d'après le roman Shining, l'enfant lumière de Stephen King
Producteur : Stanley Kubrick
Directeur de la photographie : John Alcott
Costumes : Milena Canonero
Montage : Ray Lovejoy
Musique : Wendy Carlos, Rachel Elkind, György Ligeti, Bela Bartok, Krzysztof Penderecki

# BIBLIOGRAPHIE

## LIVRES


• Jean-Pierre Berthomé, Le décor au cinéma, Cahiers Du Cinéma, Paris, 2003
• Corinne Maury, Du parti pris des lieux dans le cinéma contemporain, Hermann Éditeurs, Paris, 2018
• Antoine Gaudin, L'espace cinématographique - Esthétique et dramaturgie Armand Colin, Malakoff, 2015
• Laurence Schiffano. Rêve et cinéma: Mouvances théoriques autour d'un champ créatif (Arts) - Presses universitaires de Paris Nanterre.
• Jérôme d'Estais, Jean Eustache ou la traversée des apparences - Essai sur le cinéma et les puissances du faux, Editions LettMotif, La Madeleine, 2015
• Victor Hugo, Les Misérables, Librairie Générale Française, Paris, version éditée en 2017
• Aristote, Poétique, Librairie Générale Française, Paris, version éditée en 2016
• Michael Haneke, Amour, Actes Sud, Arles, 2012
• Matt Zoller, The Wes Anderson Collection, Abrams, New York, 2013


## LIENS INTERNET


• https://www.cairn.info/revue-les-tribunes-de-la-sante-2006-2-page-39.htm
• http://www.slate.fr/story/49515/SANTE-folie-cinema
• https://www.avoir-alire.com/corps-et-ame-la-critique-du-film
• http://www.slate.fr/story/152834/corps-et-ame-le-murmure-de-la-passion-ecorchee
•https://www.lesinrocks.com/2017/10/27/cinema/rencontre-avec-ildiko-enyedi-realisatrice-du-beau-corps-et-ame-11998627/
•http://lewebpedagogique.com/folieaucinema/category/la-creativite-sur-le-theme-de-la-folie/