

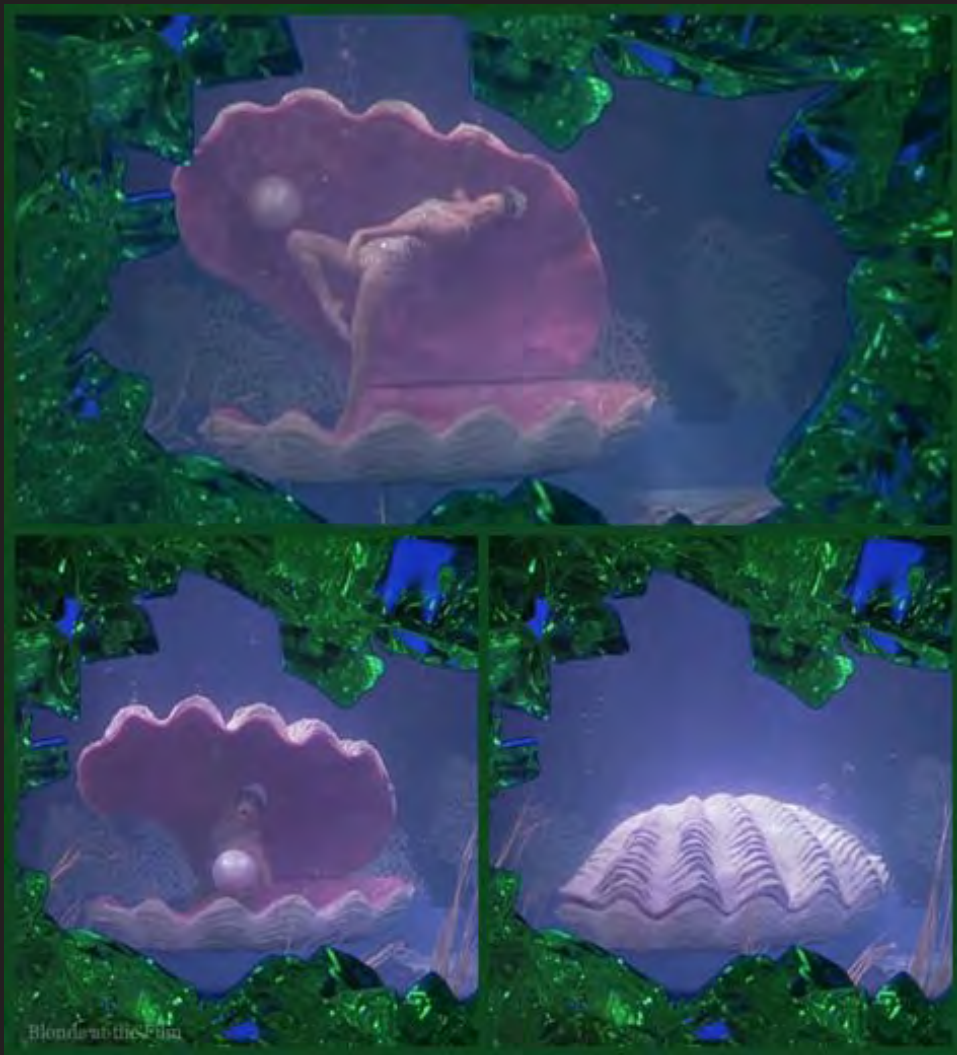


PAYSAGES AQUATIQUES: ENTRE RÊVES ET CAUCHEMARS



« Une goutte d'eau puissante suffit pour créer un monde et pour dissoudre la nuit. Pour rêver la puissance, il n'est besoin que d'une goutte imaginée en profondeur. L'eau ainsi dynamisée est un germe, elle donne à la vie un essor inépuisable. »

Bachelard- *L'eau et les rêves, essai sur l'imagination et la matière* (1942).



Million Dollar Mermaid- **Mervyn LeRoy** (1952)

Aussi longtemps que je me souviens, quand je plongeais sous l'eau, j'ouvrais grand mes yeux. Le sel ou le chlore me brûlait la rétine mais je gardais les yeux ouverts. Je tentais de percer le secret de cette lumière, de cette atmosphère si particulière du monde sous-marin, qu'il soit naturel ou artificiel. Comment rendre cette texture pareille au ciel, alliant transparence et opacité, traversée de rayons lumineux très dessinés? De quelle manière reconstruire l'harmonie d'un paysage marin, les mouvements de ses coeurs, leur danse hypnotique?

Quand à six ans je découvre le film *20 000 lieux sous les mers* (1954) de **Richard Fleischer**, je comprends que ma fascination pour l'eau est partagée. Les séquences sous-marines, notamment celle de l'enterrement aquatique au début du film, me captivent. Je me projette dans ces hommes avançant sous l'eau, devenus presque poissons, pour lesquels la mer semble être une nouvelle terre. C'était comme si je revoyais à travers la caméra les images aquatiques que mon esprit avait enregistré.

C'est ainsi qu'inconsciemment, au fur et à mesure des films que j'ai pu voir, j'ai gardé en mémoire les scènes aquatiques qu'ils pouvaient contenir. Parfois, ces scènes sont même les seuls souvenirs que j'ai de ces films. C'est comme si les mouvements de l'eau permettaient une inscription plus profonde dans notre esprit. Ces scènes me sont revenues en tête quand j'ai commencé la rédaction de ce mémoire et une forme de classification très sommaire m'est apparue. Ce qui ressort de ces différents moments de films sont deux types majeurs de paysages aquatiques: les paysages marins, la mer et l'océan, qui représentent l'infini, et les lieux d'eau plus proches de la vie humaine, à l'intérieur des terres, que sont les lacs et les rivières. L'implication de leur présence dans un film n'est pas la même. Si l'infini bleu de la mer appelle à l'aventure, à la confrontation avec l'absolu et le chaos, au dépassement de soi; les rivières et les lacs semblent plus représenter des espaces intérieurs, amenant à l'introspection.

Ces deux types de paysages, bien que distincts, posent les mêmes questions d'implication métaphysique dans un scénario et la manière de les représenter à l'écran qui en découle. On peut parler de métaphysique car ce sont des lieux, des motifs, profondément liés au spirituel, au monde de l'imaginaire et du fantastique. Bien que physiquement palpable, la matière eau, par ses mouvements hypnotiques et ses ondulations langoureuses, semble plus proche du monde des rêves que du réel. Ces mondes aquatiques ont en commun cet effet de suspension du temps, de ralentissement de tout mouvement, changeant la physique des corps comme le fait l'Espace, s'apparentant à un monde extraterrestre au sein de notre planète. Ce caractère étrange des paysages aquatiques amène à des représentations plus libres de ces derniers, propices aux expérimentations plastiques, et donc aux nouvelles inventions. Le spectateur se pose moins la question d'une représentation proche de la réalité, la nature de l'eau étant elle-même sans cesse changeante, en perpétuel mouvement. Cette métamorphose constante s'allie au fait que rares sont ceux qui ont pu observer de leur propre yeux des paysages marins, que ce soit des récifs ou des grands fonds. Malgré les nombreuses améliorations techniques qui ont permis aux hommes de mieux appréhender la mer et ses profondeurs, nous connaissons seulement 20% du monde marin. Quant aux eaux de proximité, elles restent encore aujourd'hui entourées d'une atmosphère lourde de danger et de mystère malgré leur aspect paisible. Dans l'esprit collectif, ces mondes aqueux s'apparentent à l'entrée vers un autre monde, une porte menant à un univers parallèle où les lois physiques terrestres sont (littéralement) suspendues.

Comment les cinéastes aidés des décorateurs de cinéma ont su s'approprier les paysages aquatiques, jouant de leur dimension fantastique, pour les représenter avec une liberté toujours plus grande?



The Dreamers -Bill Viola (2000)

Ce mémoire aura pour particularité de mêler deux premières parties théoriques, explorant les différentes manières de représenter et d'utiliser les paysages aquatiques, et une troisième partie dite « pratique ». Je me suis servie de ces différentes observations faites à partir de tous les films qui seront cités ci-dessous afin de tenter, moi-aussi, de représenter un paysage aquatique, en studio, pour mon projet de fin d'étude à la Fémis.

Dans un premier temps, nous verrons comment les représentations du premier type d'espace aquatiques, la mer et l'océan, ont évolué au fur et à mesure des avancées techniques, faisant des paysages marins des lieux propices à l'aventure et au dépassement de soi dans les trames narratives. Puis, dans une seconde partie, comment les lieux d'eau à l'intérieur des terres, ont su être utilisés par les cinéastes comme des métaphores de l'esprit humain, invitant le spectateur à se plonger dans ses eaux troubles. Enfin je développerais dans un troisième temps mes recherches qui m'ont permis d'imaginer et de construire un paysage aquatique en studio.



L'un des premiers utilisateurs de *la Photosphère* (1915)



SOMMAIRE

PARTIE 1: PAYSAGES MARINS, CHAOS ET PROFONDEUR

A/ Les pionniers des films sous-marins: Painlevé et Cousteau, deux approches différentes du film documentaire aquatique.

B/ Des décors studio plus vrais que nature: scènes d'anthologie chez Fleischer et Houston.

C/Abyss ou l'abstraction des profondeurs océaniques.

PARTIE 2: PAYSAGES AQUEUX, REFLET DE L'ÂME HUMAINE

A/ L'eau et le miroir: motif du rêve chez Cocteau.

B/ Rivière rouge et sang noir: des mondes aquatiques de cauchemars.

C/ Sous l'onde: le merveilleux de l'Etang du démon, un décor sans eau.

PARTIE 3: FILM DE FIN D'ETUDE, UN DÉCOR IMMERGÉ

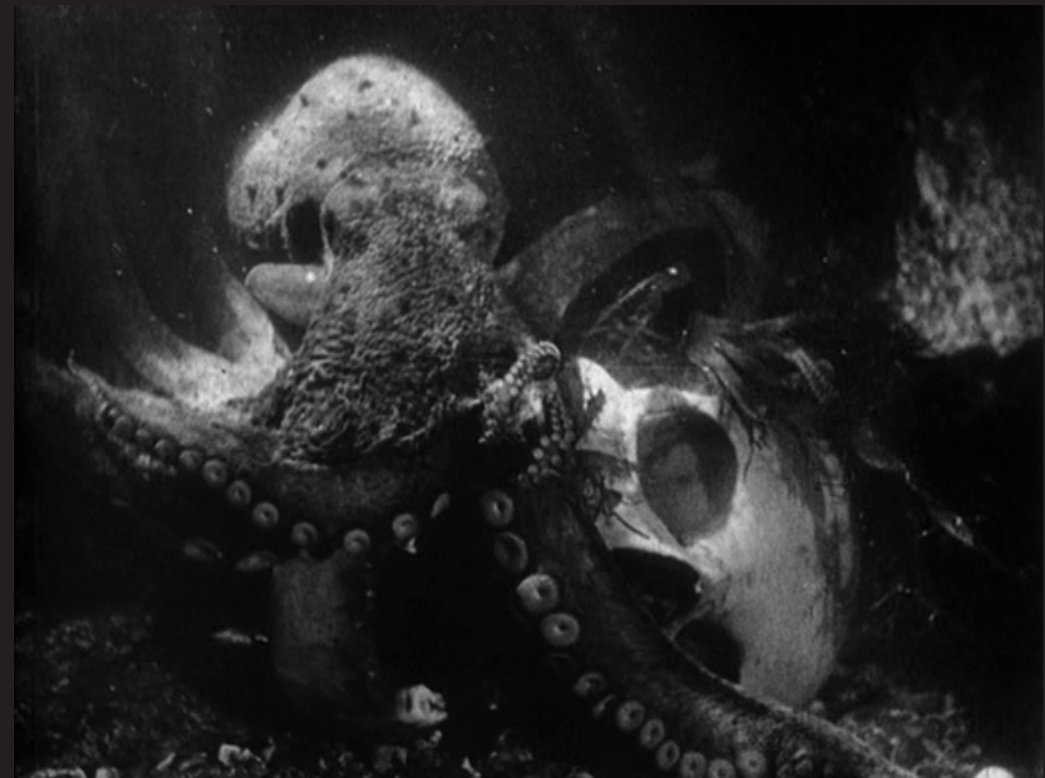
A/ Recherche narrative et références visuelles.

B/ Construction des décors .

C/ Symbiose avec la lumière: chef décorateur et chef opérateur unis.

1916, une lumière éclaire les profondeurs de l'océan. Tel un soleil artificiel, une plaque recouverte de centaine d'ampoules révèle un paysage encore mystérieux. Attirés par cette lueur inconnue, les animaux marins entament un étrange ballet sous ses rayons, se prêtant au jeu de l'apparition. Prenant la vedette à tour de rôle, ils dansent dans un cercle chaotique d'une beauté hypnotique. Une raie manta accroche le regard, battant de ces ailes comme un oiseau. Un homme dans une capsule submersible filme la scène. Ce sont les toutes premières images animées que l'homme fait des fonds marins. La fascination est totale. Ces prises de vue seront au cœur du film de **Stuart Patton**, *20 000 lieux sous les mers*. Cet exploit est rendu possible par l'invention du père de **Patton**, la Photosphère. Il s'agit d'une cabine étanche immergée en eau profonde (à 10 mètres environ au dessous du niveau de la mer) où se place l'opérateur, relié à une barge en surface par un tube métallique. Avant ce film, le collaborateur de **Patton**, **John Ernst Williamson**, avait déjà réalisé un premier film sous l'eau, *Thirty Leagues Under the Sea* (1914) Après ces premières images, encore floues et incertaines, de nombreux réalisateurs n'auront de cesse de chercher de nouvelles techniques afin de rendre au mieux cet autre monde qu'est le fond des océans, pareil à une deuxième planète au sein de la notre. L'enjeu pour eux est de rendre accessible à tous, ces paysages merveilleux, et non plus seulement aux aventuriers téméraires.

Parmi ces pionniers des films aquatiques, à qui nous devons des avancées techniques majeures, nous pouvons nous concentrer sur le travail de **Jean Painlevé** et **Jean-Yves Cousteau**, les deux sommités du film documentaire sous-marin, les deux se complètent d'ailleurs. **Painlevé** se concentre plus sur les détails de la faune sous-marine alors que **Cousteau** dresse le portrait de récifs entiers. Mais pour ces deux cinéastes, il ne s'agit pas que de documentation. Comme dans les films de **Cousteau** après lui, on observe chez **Painlevé** un vrai souci de mise en scène.



« un oeil ouvert, très humain »
La pieuvre-Jean Painlevé



Jean Painlevé dans son studio avec son aquarium (1929).

S'alliant à son souci de respecter le cycle naturel de l'animal observé (il pouvait attendre plusieurs mois le moment propice pour filmer une espèce particulière), il développe une véritable vision artistique, transposant ses oeuvres en dehors des films animaliers classiques. Proche de la scène surréaliste des années 1930, on retrouve dans ses documentaires une réelle influence de ce mouvement dans sa manière de présenter ses sujets. C'est dans le film *La Pieuvre* de 1928 que cet esthétisme est la plus visible. Ce film se compose de scènes filmées au bord de la Manche mais également de vue sous-marine faite grâce à l'installation studio de **Painlevé**. Il filmait en effet les espèces qu'il observait dans leur milieu aquatique grâce à un large aquarium qu'il avait installé dans son studio et dont il adaptait le décor (roches, algues,...) en fonction des espèces. Il souhaitait donner l'illusion au spectateur qu'il se trouvait sous l'eau avec l'animal, l'observant évoluer dans son milieu « naturel ». Tout au long du film, **Painlevé** alterne dans son montage les prises de vue faites en milieu naturel (au bord de la mer) et celles faites en studio, renforçant cette idée de maintenir l'illusion dans l'esprit du spectateur. Ce point de vue via l'aquarium, avec son décor reconstitué avec attention, donne à voir l'animal autrement. La pieuvre nous apparaît tout d'abord monstrueuse. Un être tentaculaire rappelant la légende du Kracken qui observe le spectateur de son oeil, tout en secouant ses appendices tentaculaires. Telle une créature de cauchemars, elle ondule sur un crâne humain que Painlevé a placé au fond de l'aquarium, comme un tableau de vanité dressé pour le spectateur. Mais le réalisateur ne veut pas représenter uniquement la pieuvre comme une créature de cauchemars. Il veut créer un pont entre l'animal et l'homme, entre ces deux mondes. Parmi ses cartons d'observations scientifiques, certains tiennent plus de la poésie et de la volonté de raconter une autre histoire. Après son carton « *un oeil ouvert, très humain* », le gros plan sur la pieuvre et son oeil prend une autre dimension.

Le spectateur est invité à s'y projeter autrement. On pourrait parler d'une ébauche de manifeste. Une invitation pour les hommes à voir autrement cette faune marine vivant à proximité du bord de l'eau.

Jean Yves Cousteau s'intéresse quant à lui plus à représenter le mouvement global de l'océan dans ses films, l'écosystème dans son entier. **Cousteau** est dans la droite ligne des explorateurs marins. Attiré par l'immensité de la mer, accompagné d'autres passionnés de plongée comme **Philippe Talliez** et **Simone Melchior**, il perfectionne au fil du temps son équipement, améliorant notamment le scaphandre autonome avec **Emile Gagnan**. Tous deux sont également à l'origine du détendeur, instrument aujourd'hui essentiel à la plongée moderne. C'est à partir de 1940 que Cousteau se lance dans la création de films documentaires. Il décroche en 1943 le premier prix du Congrès du Film Documentaire avec son film *Par dix huit mètres de fond*, le tout premier d'une longue série. L'avancée technique majeure à laquelle on doit ce film est celle du boîtier étanche de caméra conçu par l'ingénieur **Léon Vêche**. On retrouve dans ce film une scène faisant écho aux premières images filmées sous l'eau: la danse d'une raie manta devant la caméra de **Cousteau**. Mais si **Painlevé** donnait à voir autrement la pieuvre qu'à travers le prisme d'un animal pêché pour sa chair, en souhaitant montrer son « l'humanité », **Cousteau** ne semble pas s'inquiéter de cela. Bien que voulant filmer la beauté de ces fonds marins, on sent que la faune est traitée comme si elle avait été au service des hommes. Le film finit d'ailleurs sur la prise d'un énorme poisson par Cousteau et sa femme. La protection de la faune marine n'est pas encore dans les préoccupations du moment.

Dans son second film, *Epave*, réalisé en collaboration avec **Talliez** et **Dumas** en 1943, il utilise pour la première fois les scaphandres autonomes, permettant des séquences beaucoup plus longues.



Le monde du Silence-Jean Yves Cousteau et Louis Malle
(1955)

Ce film met en place une mise en scène plus complexe. Le début d'*Epave* se compose d'une succession rapide de plans de mer déchainée, s'écrasant contre la grève et les coques des bateaux. On voit ensuite une succession de bateaux, de différentes tailles et d'aspects, coulés au fond de l'eau, montrant la toute puissance de la mer face à n'importe quel navire. Cette courte introduction précède l'exploration d'une de ces épaves par **Cousteau** et son équipe, comme pour essayer de deviner le récit qui se cache derrière ce naufrage. Faisant écho au tableau de vanité de **Painlevé**, on voit l'épave représentant le monde des hommes recouverte par la végétation et la faune marine. Sur cet engin qu'il a façonné, l'homme n'est plus chez lui. La nature a repris ses droits.

En 1955, sort le premier film en couleur sous-marin de **Cousteau, Dumas** et **Louis Malle**, *Le Monde du Silence*. Ce film consacré à Cannes l'année suivante deviendra par la suite le représentant en chef des films documentaires sous-marin. En rendant enfin visible les couleurs des fonds marins, **Cousteau** ouvre grand les portes à de nouvelles expérimentations plastiques pour les cinéastes. Les fonds marins vont devenir plus qu'un lieu de clair obscur, ses couleurs chatoyantes et le merveilleux de ces harmonies pourront être à présent visibles par tous.

Ces deux cinéastes marquent réellement une pierre angulaire dans l'histoire des films sous-marins, chacun apportant, par leur explorations et innovations, de nouveaux outils et façon de faire qui serviront aux cinéastes par la suite. On peut d'ailleurs voir cette évolution si l'on fait une comparaison entre les deux films *20 000 lieux sous les mers*, celui de **John Ernst Williamson** de 1916 et celui de **Richard Fleischer** en 1954. On retrouve d'ailleurs dans l'adaptation de **Fleischer** les scaphandres autonomes utilisés par **Cousteau**. Essentiels à la mise en scène, ils sont également des éléments de costumes cruciaux montrant l'avancée technique du capitaine Némó par rapport à ses contemporains. Particulièrement visibles dans la scène de

la première apparition du capitaine et de son équipage, ces tenues marquent les esprits. Il s'agit de la séquence où Kirk et ses camarades pénètrent dans le submersible pour la première fois. Fascinés par son riche intérieur baroque, ils finissent par faire face à l'immense hublot de la cabine de pilotage. Ils voient ainsi, avancer dans des eaux turquoise, Némó et ses hommes vêtus de leur scaphandre. Ils soutiennent un cercueil et les poissons autour d'eux semblent suivre la procession funèbre. Ils avancent sous l'eau comme s'il s'agissait de leur milieu naturel. Les regards médusés de Kirk et de ses compagnons font écho à ceux des spectateurs. On n'osait jusqu'alors imaginer une telle scène.

Cette super production de **Walt Disney** change la donne des films sous-marin. Malgré la difficulté que représente le milieu choisi et les décors mis en place, l'effervescence de ce film va créer un genre ou en tout cas un engouement général pour les films aquatiques.

Pour rendre ces scènes possibles, **Fleischer** et son équipe ont tourné aussi bien en décor studio qu'en décor naturel. Parmi les scènes filmées en décor naturel, il y a notamment la scène des funérailles citée précédemment, tournée à Naussau, aux Bahamas. Pour ce qui est des décors studio, il a fallu en construire de tout nouveaux, afin de suivre l'ampleur du projet. C'est notamment dans ces nouveaux studios que sera filmée la scène finale de l'attaque du poulpe géant qui va engloutir Némó et son vaisseau au fond des eaux. Cette scène a été tournée deux fois. La première filmée contre un fond peint de ciel ensoleillé sur une eau trop calme, manquait le piquant et le chaos recherchés, par **Fleischer** et **Walt Disney**. Ils ont donc décidé d'en faire une autre version impliquant de nouveaux équipements techniques pour créer un mouvement de vagues continu. Une grosse équipe de techniciens asperge sans cesse la scène et simule le vent du large. Le fond du studio avait été repeint en un ciel gris et tourmenté, plus proche de l'envie



La pieuvre du *20 000 lieux sous les mers* de 1916.



Avec les scaphandriers du film de **Richard Fleischer**, *20 000 lieux sous les mers* (1954)



La pieuvre du *20 000 lieux sous les mers* de 1954.



dramatique du metteur en scène. Cette scène montre de nouvelles possibilités de mise en scène aquatique pour les tournages studio, qui pourront faire des vastes piscines autre chose que des mers d'huile. Ce mélange de décors naturels et des scènes filmées en studio apparaissant les plus réalistes possibles, a permis au chef décorateur **John Meehan** une plus grande liberté artistique. Il a pu ainsi construire en contraste avec ces séquences de décors aquatiques réalistes, un décor de sous-marin baroque et excentrique. La forme du vaisseau se rapprochant du crocodile et de l'espadon. En rattachant ainsi le fantastique au réel, il a pu y trouver un équilibre et suivre la volonté de l'oeuvre originelle qui faisait appel au merveilleux.

Ce changement de paradigme dans les possibilités des films aquatiques ouvre les portes à de nombreux metteurs en scène voulant se servir de la mer comme d'un motif narratif majeur. C'est notamment le cas de **John Houston** dans son film *Moby Dick* sorti en 1956. Excellant dans les adaptations littéraires, **Houston** a voulu garder dans son film l'esprit de **Melville**, confrontant ses personnages au chaos originel qu'est la mer et aux monstres tapis en son sein. Si on ne voit que la surface de l'eau dans ce film, la maîtrise de son utilisation est dans la droite lignée du film de **Fleischer**. **Houston** a largement repris dans son film les techniques employées par **Fleischer** pour représenter la mer tumultueuse. Il y a en effet de grandes similitudes entre la scène de l'attaque de la baleine à la fin de *Moby Dick* et celle de l'attaque finale du poulpe dans le film *20 000 lieux sous les Mers* de **Fleischer**. Malmenés par la mer, les deux héros sont face à leur monstre intérieur, luttant sans parvenir à prendre le dessus, la bête ayant la mer comme alliée. Cette scène centrale du film de *Moby Dick* a également été tournée en studio et a aussi nécessité une armée de techniciens (une centaine environ) pour parvenir à rendre la houle des flots, le rugissement du vent, le crachin aspergeant les comédiens

se trouvant sur les barques encerclant la baleine. **Houston** va encore plus loin que **Fleischer** avec le mouvement des barques tirées par la baleine géante, en réalité tractées par des machines hors champ.

Si le monstre marin était montré très frontalement dans le film de **Fleischer**, la baleine de **Houston** est, elle, dévoilée de manière plus succincte, toujours en mouvement, insaisissable, pareille à une incarnation animale de la mer. Son œil souvent en gros plan rappelle encore **Painlevé** et son envie de montrer « l'humanité » de l'animal marin. Les hommes qui la transpercent de toute part apparaissent dérisoires, face à elle qui tente de leur échapper. Leurs harpons les reliant à la bête causent leur propre perte, les attirant vers le fond à la suite de la baleine. Sur cette barque qui coule on peut voir les mannequins qui remplacent les acteurs. Ce film est connu pour son utilisation de maquettes miniatures pour les scènes le plus périlleuses de la lutte avec la baleine. L'excellent travail de **George Blackwell**, ce spécialiste de la miniaturisation, et **Charles Parker** à qui on doit la baleine et qui est un pionnier des prothèses et de différents trucages de maquillage, sont au cœur du spectaculaire de cette scène. À leur côté, on doit à **Augie Lohman**, un grand spécialiste des effets spéciaux, les mouvements fluides et impressionnant du cétacé factice. Le tout sous la direction du chef décorateur **George Drake**. L'utilisation de ces maquettes à différentes échelles permet de jouer sur la perception du gigantisme de la baleine mythique. Quand le personnage de **Gregory Peck**, attaché au cétacé, entame une dernière lutte avec ce dernier, une succession simultanée de plans de ces maquette de différentes tailles permettent de dynamiser l'action et de rendre la violence de l'action. Cela donne une vraie dimension réaliste à cette scène qui met pourtant en image une lutte surréaliste.



L'utilisation de maquette à différente échelle dans le *Moby Dick* de **John Houston** (1956).



Ces avancées techniques permettent de rendre l'aspect terrifiant des tempêtes, la perte totale de repère qu'elle représente pour l'homme. L'équipage du film de **Houston** semble ressentir très exactement ce que décrivait **Baldine Saint Giron** dans son essai *Du Sublime de la Tempête*: « Les constantes perspectives s'effondrent dans un soulèvement émotionnel: je suis littéralement mis hors de moi par la violence aveugle, l'enharmonie, la laideur, l'incroyable constance de l'attaque. » Le paysage marin devient alors ce tombeau dont parlait **Cousteau** dans son film *Epave*. Une mer déchainée, prête à avaler ceux qui ont le malheur de s'y trouver. Par ces trucages, la mer factice d'un studio de cinéma devient un personnage à part entière dans ces narrations, un être au visage double. Tantôt mère nourricière au début de *20 000 lieux sous Les mers*, tantôt incarnation du chaos prêt à déferler sur le monde pour le dévorer. Dans les deux cas l'homme subit cette immensité, recueillant ses bienfaits mais craignant sa fureur aveugle.

Dans ces films la mer devient une entité à part entière, presque un acteur du scénario dans certains cas. L'importance de sa présence à l'image y joue certainement une part capitale. Cette personnification de la mer permet aux cinéastes de donner un sens à ses changements d'humeurs aveugles. C'est la déesse Calypso, incarnation de la mer, à qui on a affaire plutôt qu'à un simple paysage marin. **Céline Flécheux** parle de « *désir de rivage* » dans son essai *La Vague: Courbet et la Photographie*. Par leur désir de représenter la mer dans leur œuvre, les artistes (et les cinéastes) mettent en lumière une volonté de conquête de ce nouveau territoire qui leur échappe encore. Un territoire dont ressort une pratique de la limite: la limite de la terre et de l'eau, limite du minéral et du liquide, de l'aérien et de l'aquatique. Par cette dimension de délimitation perpétuelle, les éléments et les espaces semblent se réduire à des entités, des essences pures, des incarnations simplifiées d'une chose unique.

Certains films comme *Abyss* de **James Cameron** (1989), sont l'illustration de cette idée « pure » de la Mer. Pousant sa représentation à celle d'une abstraction, de ténèbres peuplées de particules éparées. La mer revêt alors une autre forme: celle d'un non lieu. Un espace tellement essentialisé qu'il ne semble plus être défini que par son immensité et son apparence illimitée. Pour parler de la mer, **Alain Corbin** (cité dans l'essai de **Céline Flécheux**) parle ainsi de « *territoire du vide* », où tout semble revenir à une forme pure, fondamentale.

Dans le film de **Cameron**, l'océan où plonge l'équipe du SEAL est déjà un lieu de mystère si ce n'est de menace. En effet, le signal d'un sous marin américain a été perdu et il s'agit de le retrouver avant qu'un autre pays mette la main sur cette technologie. L'équipe du SEAL, la plateforme pétrolière américaine se trouvant à proximité, part donc à sa recherche dans les abysses. Après avoir atteint le « plancher » des océans, ils commencent à être témoin de phénomènes de plus en plus étranges. Autour d'eux, au milieu du noir des abysses, semblent évoluer d'autres formes de vie jusqu'alors inconnues. Ces fonds marins deviennent un lieu d'étrangeté, un espace extraterrestre.

Si le film pose un postulat très réaliste au départ, souligné par un équipement sous-marin dernier cri, c'est pour mieux se révéler en véritable film de science fiction. Les abysses se changent en terre inconnue et inexplorée dont l'homme ne sait finalement rien. Tout dans ce film traitant des fonds marins, le relie aux films se passant dans l'Espace. Que ce soit les sous-marins qui imitent des vaisseaux spatiaux, que ce soit les scaphandres semblables aux combinaisons des cosmonautes, ou encore les formes de vies brillantes dans le noir comme des étoiles célestes. Les créatures du film *Abyss* ont d'ailleurs été créées par un dessinateur adepte des histoires extraterrestres : **Moebius** (alias **Jean Giraud** créateur de la BD « *L'Incal* »).



Dessin de **Moebius** pour les créatures de *Abyss* de **James Cameron** (1988)

Entre créatures sous-marines bioluminescentes et êtres humanoïdes venus d'autres mondes, leur apparition dans *Abyss* finit de rompre les frontières entre film sous-marins et film dans l'Espace.

Un vrai parallèle peut-être tracé entre la manière de traiter les décors dans *Abyss* et des films spatiaux comme *2001, L'Odyssée de l'espace* de **Stanley Kubrick** (1968), ou encore *High Life* de **Claire Denis** (2018). La notion de hors champ y est centrale. Si l'action se passe principalement dans des huis clos que sont les vaisseaux sous-marins ou spatiaux, le décor central autour duquel se construit le film est ailleurs. En dehors de ces vaisseaux high tech, les personnages sont face à un vide abyssal prêt à les engloutir eux et leur équipement dérisoire. Par ces ténèbres sans fin, ils sont mis face à leur propre finitude. Ce non lieu que représente l'espace ou le fond des océans, par sa noirceur sans contour, en fait un milieu où l'homme ne peut se mouvoir librement. Recouvert de son scaphandre ou de sa tenue de cosmonaute, l'homme tente de percer l'obscurité par des lumières insignifiantes. En essentialisant ces espaces, les cinéastes en ont fait des territoires du vide, des puits métaphysiques dans lequel le regard du spectateur semblable à ceux des personnages ne trouvent aucun repère. Ce manque d'indice visuel renforce ce sentiment d'attraction pour ces ténèbres. On veut pouvoir percer les mystères, de toutes ces merveilles et de ces monstres qui semblent pouvoir sortir de nulle part.

Si la plupart des films sur le thème de l'espace ont été tournés en studio, le tournage de *Abyss* lui a eu lieu au fond d'une cuve d'une ancienne centrale nucléaire remplie d'eau, en Caroline du Sud. Cette cuve gigantesque était remplie de 28 000 m³ d'eau. Pour ce qui est des équipements sous-marins, ils ont été construits sur mesure par une compagnie spécialisée, la Can-Diva Services Ltd., d'où le réalisme parfait de ces capsules submersibles dernier cri.

Pour obtenir une texture de l'eau vraisemblable pour cette profondeur, il a fallu y ajouter de microscopiques particules de plastique afin de la rendre moins claire et ajouter au sommet de la cuve une grande bâche de protection. Certaines scènes ont également été tournées dans l'un des lacs sous-marins les plus large du monde, près de la mine de Bonne Terre, dans le Missouri.

Cette nécessité de tourner sous l'eau, contrairement aux films dans l'Espace, s'explique par le mouvement si particulier des corps sous l'eau mais aussi par une envie du réalisateur James Cameron de relever le défis de faire un tournage sous l'eau. Le film *Underwater* de **William Eubank** (2020) est dans la droite ligne d'*Abyss*, mais contrairement à ce dernier il n'a pas utilisé un décor sous-marin contenant réellement de l'eau. Comme *Abyss*, *Underwater* parle de l'équipage d'une plateforme sous-marine qui doit faire face à des formes de vies jusqu'alors inconnues évoluant dans les abysses. Mais contrairement aux créatures pacifiques aux couleurs chatoyantes du film de **Cameron**, les fonds marins de *Underwater* sont peuplés de monstres tout droit sortis de l'univers de **Lovecraft**. En effet dans l'eau sombre aux reflets verdâtres se cache Cthulhu, créature tentaculaire et mythique. Les seules scènes nécessitant la présence d'eau pour ce film sont celles qui se passent dans la base sous-marine en train d'être engloutie. Toutes les scènes se passant à l'extérieur, sur le plancher des abysses ont été tournées en studio, dans un décor sans eau. L'impression d'être sous l'eau a été créée par une technique appelée *Dry for wet* qui consiste à utiliser de la fumée, différentes lentilles de couleurs et d'effet lumineux dans un décor studio « sec », c'est-à-dire sans présence d'eau. Cette technique est ensuite soutenue en post production par l'équipe des effets spéciaux qui rajoute des mouvements de ralenti supplémentaires, de micro particules et une ambiance visuelle plus floue donnant l'illusion d'un espace dense.



Scène de la première rencontre avec les créatures de *Abyss*.





Le Dry for Wet décor du film *Underwater* de **William Eubank** (2020)



Le choix d'utiliser cette technique plutôt que de filmer sous l'eau s'explique par une volonté du réalisateur d'échapper aux problèmes logistiques colossaux qu'un film comme *Abyss* a pu comporter. Le décorateur de *Underwater*, **Naaman Marshall**, a beaucoup utilisé les technologies de 3D et d'animation, se rapprochant du jeu vidéo pour calculer au mieux ses décors. Et pour rendre son décor plus vaste encore, donnant l'illusion d'une base sous marine infinie, il a fait peindre, redécorer et modifier par petites touches les décors du film, permettant de les recycler. La plupart des décors de la base sous-marine devaient être partiellement submersibles et donc avoir un système d'évacuation d'eau performant. En plus il a fallu développer un système articulé afin de simuler les mouvements d'effondrement ou de secousse de l'eau.

La recherche de tous ces cinéastes et leur rapport aux paysages marins pourrait se résumer par le propos de **Céline Flécheux** parlant de **Courbet** et de ces tableaux marins: « *Tout le problème (de la représentation de l'eau) réside dans cette ambivalence de l'eau: la mer n'est pas un objet mais un milieu, nul ne peut l'étreindre ni en dessiner les contours. Plongé dans ce milieu, le corps entier doit affronter l'adversité, c'est-à-dire plonger en soi pour bâtir instantanément le dynamisme adverse. On comprend ce qui fascine Courbet dans les paysages marins et dans le motif de la vague: l'image de la lutte en soi, le façonnement du monde comme réponse à sa provocation.* »

Si la mer et l'océan, aussi bien en surface qu'en profondeur, confronte l'homme à son chaos intérieur et à sa propre part de mystère. D'autres paysages marins plus proche de lui, plus quotidiens que sont les lacs et les rivières, lui renvoient un reflet plus clair, plus franc auquel il tente bien souvent d'échapper.



« En rêvant près de la rivière, j'ai voué mon imagination à l'eau verte et claire (...). Je ne puis m'asseoir près d'un ruisseau sans tomber dans une rêverie profonde, sans revoir mon bonheur... Il n'est pas nécessaire que ce soit le ruisseau de chez nous. L'eau anonyme sait tous mes secrets. Le même souvenir sort de toutes les fontaines ».

Bachelard- L'eau et les rêves



« Avec ces gants vous traverserez les miroirs comme de l'eau. Il ne s'agit pas de comprendre, il s'agit de croire ».

(François Périer dans le rôle de Heurtebise. *Orphée*, Jean Cocteau, 1950).

Le paysage aquatique n'est pas qu'infini. On croit parfois pouvoir en dessiner les contours, en percevoir les limites. Il peut être si proche de nous, réduit à l'utilitaire, qu'il semble devenir dérisoire, transparent. On y pêche les poissons d'eau douce, on y lave le linge, on s'y baigne pour se rafraîchir l'été. Seul l'être rêveur semble capable d'y percevoir la beauté, les possibilités de révélations à soi qui se cachent sous les ondes plus ou moins clair d'un lac, d'une mare ou d'une rivière.

Pendant bien longtemps l'eau était le seul moyen pour l'homme de percevoir son reflet, les traits de son visage. L'eau agissait comme un œil, celui du monde, dans lequel l'homme pouvait se contempler, se connaître. L'ondulation de l'eau sous le vent, le bruit de ses clapotis, son odeur humide, en fait un lieu propice au songe, à la rêverie. Le miroir que constitue l'eau est une parfaite porte d'entrée de l'homme vers sa propre psyché. Elle l'amène vers un nouveau monde intérieur.

Françoise Graziani dans son essai *Les Muses et l'eau* cite **Boccace** qui décrit le phénomène physique du mouvement de l'eau comme réflecteur de la pensée humaine. Le flot de l'eau s'apparente, pour **Boccace** et **Graziani**, au mouvement de la pensée, à la circulation électrique entre les neurones, comme une rivière à l'écoulement incessant. Les pensées de celui qui regarde un cours d'eau défilent ainsi à la même cadence que cette source liquide en mouvement. **Graziani** cite ensuite **Proust** à propos du poème de **Dante**: « regarder l'eau c'est retrouver la même sensation que lorsque s'impriment dans la mémoire les mouvements fugitifs des sens, des écritures ou des images fragmentées ». L'eau serait donc le reflet de la pensée humaine aussi bien que le reflet de son enveloppe charnelle.

Ce lien entre l'eau et le miroir a été un des motifs principaux du cinéma de **Cocteau**. De l'eau découle le miroir qui devient un objet central de la mise en scène.

La symbolique des miroirs est riche et variée : tour à tour passage, fenêtre, révélateur ou encore piège, le miroir est objet mythique et plus encore objet magique. Un thème récurrent dans bien des ouvrages et des œuvres comme dans le film

Le Testament d'Orphée de **Jean Cocteau**. Muni de gants magiques, Orphée, interprété par **Jean Marais**, avait le pouvoir de traverser les miroirs. Pour Alice (à la traversée des miroirs, la suite de *Aux pays des merveilles* de **Lewis Carroll**) comme pour Orphée, il était question de découvrir des mondes imaginaires où l'illusion n'a de rivale que la poésie de l'espace réflexif devenu espace «*expérimentatif*». Dans nombre de civilisations, on confère au miroir des pouvoirs magiques. La catoptromancie est réalisée avec l'aide d'une surface réfléchissante, il peut aussi bien s'agir d'un plan d'eau que d'un miroir. L'individu se place seul face à cette surface réfléchissante, dans l'obscurité, tenant une petite source de lumière à la main (principalement une bougie). Il observe ainsi sa réflexion en clair obscur attend le signe de l'autre monde, le monde inversé. Si Orphée est l'Aède de Thrace, l'enchanteur qui sait lire les oracles et interpréter les mystères, il est aussi le héros insoumis qui a le pouvoir de traverser le miroir et d'affronter la mort. Il dessine ainsi ce trait d'union entre le monde des vivants et des morts, celui qui, toujours sur le fil, brave tous les interdits et gomme les frontières et les chronologies. De cette tension permanente entre le rêve et la vie, par le travail de fabrique des images, naissent des territoires de créations singulières

Le Sang d'un poète, relié par de nombreux points au mythe d'Orphée reprend le thème de la traversée du miroir. Par la magie d'un trucage, le miroir d'eau dans *Le Sang d'un poète* ou de mercure dans *Orphée* devient mer (Cégeste sortant des flots dans *Le Testament d'Orphée*). On remarque que le personnage est bloqué par le miroir qui ne s'ouvre pas et qui lui renvoie son image.



Le Sang d'un poète- **Jean Cocteau** (1930)

Le poète est prisonnier de son propre reflet, dans une attitude amoureuse, ce qui le rend indisponible à la création. Le passage du plan vertical au plan horizontal permet d'explicitier la référence mythique en la rapprochant du motif habituel de Narcisse. Comme ce personnage mythique, le héros de **Cocteau** se perd dans la fascination qu'exerce sur lui son reflet dans l'eau. Le public, en revanche, est passé de l'autre côté du miroir- la caméra filmant depuis l'autre monde - ce qui montre la force de l'œuvre d'art sur son récepteur : elle peut l'entraîner, s'il accepte de s'abandonner, dans un ailleurs insoupçonné.

Par ce lien tissé avec le miroir, l'eau passe du milieu au motif, au moyen de mise en scène. **Eric Thouvenel** développe dans son essai *Les images de l'eau dans le cinéma français des années 20*, cette idée de l'eau non plus comme milieu mais comme matière cinématographique, comme une texture permettant un agrandissement du champ d'expérimentation du beau ou en tout cas de la narration. La matière « eau » devient un matériel privilégié pour reconstituer le réel: « *L'eau agit comme un miroir, comme un reflet, comme surface créant des illusions et des effets de brouillage, d'opacification, d'absorption, comme écran (...), et finalement comme tombe, ne restituant rien et signifiant le passage entre deux mondes* ».

Comme exemple d'utilisation de l'eau comme motif on peut notamment cité le film *l'Intendant Sansho* de **Kenji Mizoguchi** (1954). L'eau y est comme un marqueur de chapitres. C'est sur les eaux de la rivière que la famille se voit séparer de force après la disgrâce du père. Ce sont les eaux qui entourent l'île prison qui empêchent les enfants de s'échapper pour aller rejoindre leur mère. C'est en avançant dans l'eau jusqu'à se noyer que la soeur se donne la mort, pour laisser la possibilité au frère de s'échapper. Et c'est sur l'eau que repartent la mère et le fils, enfin réunis.

Dans son essai **Thouvenel** se questionne également sur le rapport de cette matière « eau » avec la terre, comment sa proximité, son emplacement par rapport à cette dernière joue finalement dans sa consistance et dans ce qu'elle peut signifier en tant que texture. Une mare n'aura pas la même profondeur qu'un lac, un ruisseau le même courant qu'une rivière. La position géographique de ces lieux par rapport à l'espace humain amène également une symbolique différente. L'environnement humain va déterminer sa place dans le quotidien des hommes, le folklore local. La mare du village n'aura pas la même aura de mystère et de danger qu'un lac caché au fond d'un bois. Cette banalité des lieux d'eaux, domptés ou non, proches des hommes en fait également des lieux propices au détournement par les cinéastes. Une texture mouvante qui s'inscrit dans leur film comme élément à part entière. Parfois c'est de l'ordinaire que va naître l'horreur ou le fantastique.

« L'eau agit comme un miroir, comme un reflet, comme surface créant des illusions et des effets de brouillage, d'opacification, d'absorption, comme écran (...), et finalement comme tombe, ne restituant rien et signifiant le passage entre deux mondes ».

Eric Thouvenel- *Les images de l'eau dans le cinéma français des années 20*

Si les paysages aquatiques proches des hommes peuvent signifier le rêve, l'apaisement, ils peuvent aussi être les vecteurs de l'horreur, le lieu où se cachent les fantômes prêt à ressurgir des profondeurs humides. L'eau n'est alors plus le reflet ou le réflecteur de la lumière du ciel, mais un lieu de clair obscur où la part cachée prend le pas sur le visible. Pour **Edgar Allan Poe** l'eau est une matière morbide. **Bachelard** reprend ses propos dans essai *L'eau et les rêves*: « *Le dessin des images de l'eau suit très exactement le destin de la rêverie principale, qui est la rêverie de la mort. L'image de la mère mourante. (...) Contempler l'eau, c'est s'écouler, c'est se dissoudre, c'est mourir. La rêverie près de l'eau, en retrouvant ses morts, meurt, elle aussi, comme un univers submergé.* »

L'eau devient alors un marécage représentant la part sombre qui se cache dans l'homme. Selon **Bachelard**, les eaux remplissent une fonction psychologique essentielle: absorber les ombres, offrir une tombe quotidienne à tout ce qui, chaque jour, meurt en nous.

Ce motif là est particulièrement visible dans le film *Au fil de l'eau* de **Fritz Lang** (1950). Ce film dont l'esthétique oscille entre le gothique et l'expressionnisme allemand, met en scène l'histoire d'un écrivain raté et oisif, Stephen Byrnes. Pris un soir de folie, il étrangle sa jeune domestique après avoir essayé d'abuser d'elle. Affolé par son crime, il demande de l'aide à son frère pour cacher le corps au fond de la rivière qui s'écoule en bas de la maison. Byrnes n'aura ensuite de cesse que de guetter et voguer sur la rivière, surveillant que le corps, preuve de son forfait, ne ressorte pas des eaux tumultueuses.

Dans ce film, l'eau agit comme un motif de résurgence. Elle est le miroir de l'âme de Byrnes. Elle illustre le cheminement de ses pensées. Au début du film, quand Emily, la jeune domestique, demande à utiliser sa salle de bain, Byrnes devient obsédé par l'idée de son corps plongé dans sa baignoire.

« L'eau n'est plus une substance qu'on boit, c'est une substance qui boit, elle avale l'ombre comme un noir sirop. »

Gaston Bachelard- *L'eau et les rêves*



Au fil de l'eau- **Fritz Lang** (1950)



Les enfants fuyant sur la rivière de *la Nuit du Chasseur* de **Charles Laughton** (1956).



Il se place proche de la tuyauterie et écoute l'eau s'écouler, se projetant dans cette salle de bain avec ce corps désiré, à travers le son de l'eau. Après s'être débarrassé du corps d'Emily dans la rivière, il n'a de cesse d'épier l'eau pour être sûr de ne pas voir réapparaître le corps. L'eau comme une métaphore du cheminement de ses pensées empêche l'enfouissement du crime et de son souvenir. **Bachelard**: « *L'eau n'est plus une substance qu'on boit, c'est une substance qui boit, elle avale l'ombre comme un noir sirop.* ». L'eau est pareil à la bile qui remonte le long de la trachée de Byrnes, tandis qu'il remonte sur sa barque, le courant de la rivière. L'eau noire est un écho à la noirceur de son âme. A la fin du film, alors qu'il s'apprête à faire subir à sa femme le même sort qu'Emily, Byrnes est arrêté par son frère. Alors qu'il tente de fuir, la porte de la salle de bain où s'est baignée Emily s'ouvre et dans le rideau de la baignoire on voit soudain apparaître en surimpression le fantôme de l'étranglée, appelant Byrnes. Pris de panique ce dernier s'enroule dans le rideau qui l'étrangle à moitié avant de basculer dans les escaliers et de mourir de sa chute.

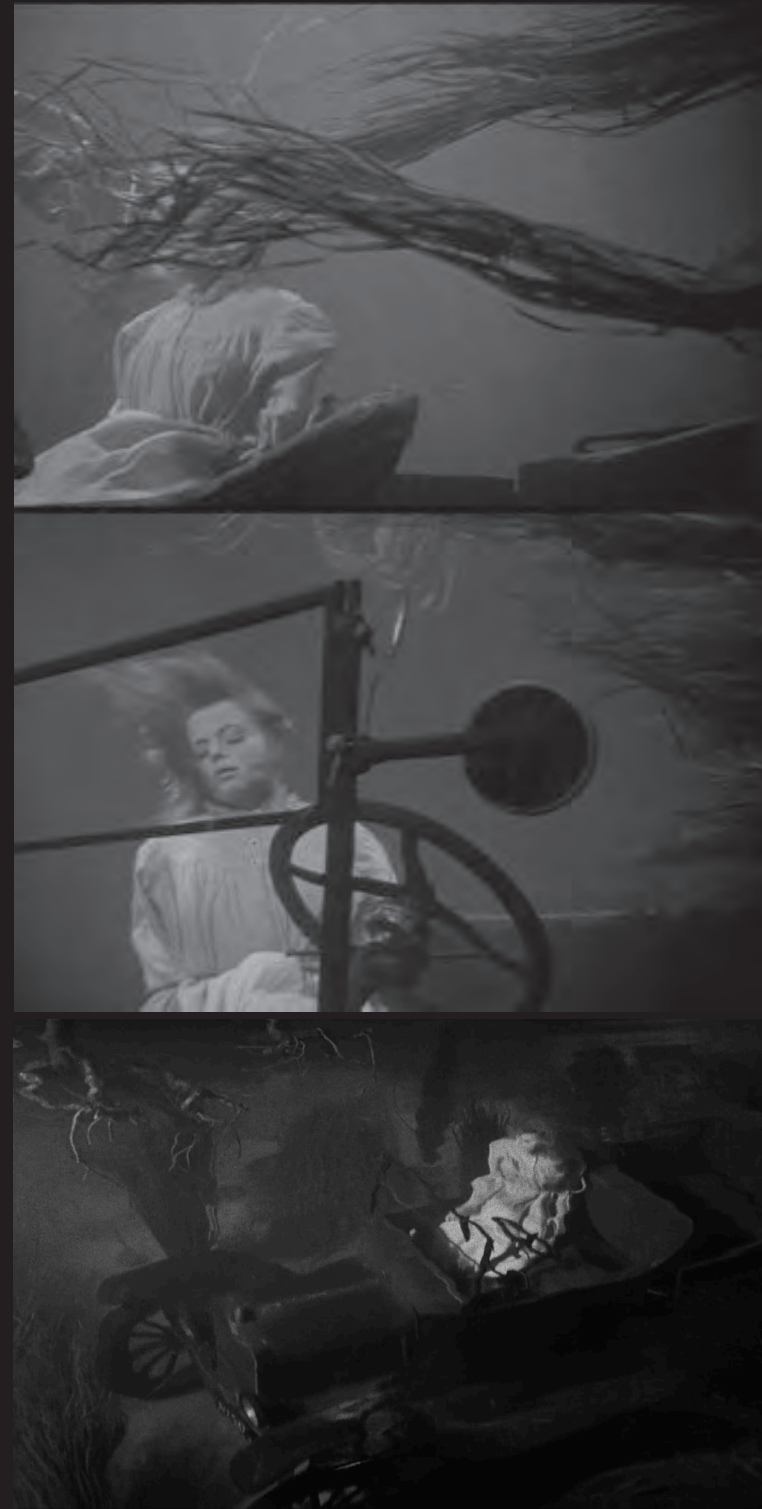
Le lien entre l'eau et le miroir est maintenu également dans *Au fil de l'eau*. Byrnes voit dans le miroir de la coiffeuse de sa femme, surgir le même poisson qu'au moment où il a poussé le corps d'Emily dans la rivière. L'eau et le miroir ne sont en réalité qu'un seul et même espace qui encercle Byrnes et le met face à lui même. L'eau apparaît comme le motif de la mémoire fantôme qui serpente aussi bien dans la rivière que dans la tuyauterie de la maison.

Si dans *Au fil de l'eau*, la rivière agit comme un marécage qui garde prisonnier les personnages, prête à les enfouir un à un dans sa vase, la rivière de *La Nuit du Chasseur* de **Charles Laughton** (1956) apparaît plus comme un fil rouge, accompagnant le récit, passant de l'horreur au merveilleux.

Le récit se situe aux Etats Unis, en 1929, pendant la Grande Dépression. Il suit l'histoire de deux orphelins poursuivis par un pasteur croc-mitaine. L'histoire commence avec leur père qui, avant de se faire emprisonner, leur confie l'argent qu'il vient de dérober à la banque. Avant de se faire exécuter, le père dévoile malgré lui à son compagnon de cellule, un pasteur peu orthodoxe, que le butin a été caché par ses enfants. Habitué à tuer les veuves pour leur voler leur maigre pécule, le pasteur se met alors en route pour retrouver cette famille nouvellement endeuillée et la délester de l'héritage légué par le père. Il finit par épouser la veuve du braqueur mais ne parvient pas à lui extirper l'argent. Il la tue. Les deux enfants prennent la fuite sur la rivière. S'ensuit une course poursuite au fil de l'eau.

La paysage de la rivière dans *La Nuit du Chasseur* est un décor ambigu. Il est tantôt lieu de crime et d'espace protecteur où les griffes du pasteur assassin, ne peuvent atteindre les enfants réfugiés sur la barque. C'est une rivière qui véhicule le mal mais qui lui est aussi inaccessible. C'est dans la rivière que le pasteur a dissimulé le corps de la mère. Mais c'est aussi dans la barque, sur la rivière, que les enfants en fuite restent inaccessibles. Le pasteur ne parvient pas à les saisir quand il plonge à leur poursuite, comme si l'eau lui était devenue hostile après qu'il y ait enfoui son crime. La rivière apparaît alors comme une extension de la mère, protégeant les enfants en son sein. On peut y voir la représentation du **complexe d'Ophélie** théorisé par **Bachelard**. C'est l'idée que disparaître dans l'eau profonde ou un horizon lointain, nous associe à cette profondeur et à cette infinité, que notre corps et notre âme ne fait plus qu'un avec un lieu, « tel le destin humain qui prend son image dans le destin des eaux ».

Ce paysage aquatique de la rivière est au coeur du récit et est un motif qui marque le film. Parmi les scènes aquatiques les plus belles jamais tournées, celle de la découverte du corps de la mère au fond de l'eau est d'une rare beauté.



Le corps de la mère ondoyant avec les algues- *la Nuit du Chasseur* de **Charles Laughton** (1956).

Malgré l'horreur que représente la scène, une femme éborgnée attachée à sa voiture dont la chevelure ondoie au fil du courant, on peut y voir une vraie poésie et on reste fasciné. La chevelure de la femme se mêle aux algues de la rivière, comme une osmose de ces deux corps.

Cette séquence a nécessité une poupée en cire moulée sur le visage de l'actrice et une reconstitution du fond de la rivière, avec ses algues ondoyantes et ses particules flottantes au gré du courant. Un simple tuyau a été utilisé pour reproduire l'effet du courant sous-marin. Cette scène a été tournée en deux temps. Premièrement, pour le plan latéral, une caméra submersible a été utilisée afin de plonger au cœur de la rivière avec le corps de la mère. La deuxième configuration est une vue de la surface, qui montre la découverte du corps par le vieux Birdie depuis sa barque en surface. Des amorces flottantes sur les eaux, constituées de racines d'arbres et de nénuphars, augmentent l'effet de profondeur et de réalisme du décor, nous faisant oublier qu'il s'agit d'une piscine et non d'une réelle rivière. Le décorateur **Hilyard Brown** a travaillé main dans la main avec le chef opérateur **Stanley Cortez**, notamment pour travailler le ciel étoilé se reflétant sur les eaux de la rivière. Pour s'inspirer, **Brown** a suivi l'esthétique des films expressionnistes allemands qu'on retrouve notamment dans l'importance des amorces (cf plan toile d'araignée) et également des dessins de livres pour enfant très en vogue à l'époque.

Cette esthétique des formes simplifiées propre aux illustrations pour enfants se retrouve notamment dans la silhouette de la grange que les enfants observent depuis la berge et dans laquelle ils décident d'élire refuge. C'est une simple forme noire, au trait forçant les perspectives du bâtiment et dont la lumière émanant d'une fenêtre solitaire ajoute à l'aspect graphique de l'image.

Cette forme simplifiée rappelle les décors de théâtre, notamment ceux que **Isamu Noguchi** avait fait pour la pièce *Appalachian Spring* de **Aaron Copland** en 1944 et dont s'est inspiré **Brown**. Cet artifice du décor renforce sa force évocatrice et métaphorique. **Hilyard Brown** voulait par cela se rapprocher de l'esthétique des contes de fées, distordues mais représentant la vérité de l'histoire racontée. Comme l'imagination d'un enfant, les lieux sont parfois à la limite de l'abstraction. Ce décor entre réalisme et onirisme, participe à l'ambiance poétique générale du film, à son atmosphère de conte à la fois merveilleux et macabre.

Les paysages aquatiques de ces deux films révèlent à l'homme sa part monstrueuse. Ils dévoilent également les eaux troubles de son inconscient offertes à son regard éveillé. Cette thématique de l'eau comme boîte de Pandore parcourt le cinéma d'horreur. L'eau est l'endroit par lequel les malédictions de son propre fait rattrape l'homme. C'est ainsi que le commencement et la fin du film *Ring* de **Hideo Nakata** (1998) se trouve dans le puits où le père a poussé sa fille médium, la transformant en fantôme à la vengeance aveugle. Ou encore le monstre né de la pollution des hommes qui sort du fleuve Han pour les dévorer dans *The Host* de **Bong Joon Ho** (2006). L'eau semble apparaître comme une extension des hommes, plus qu'un reflet, elle fait partie organiquement d'eux : « *Toute eau nous est désirable; et certes, plus que la mer vierge et bleue, celle-ci fait appel à ce qu'il y a en nous entre la chair et l'âme, notre eau humaine chargé de vertu et d'esprit, le brulant sang obscur* ». (*Les aventures de Arthur Gordon Pym de Nantucket*, un récit de voyage et de naufrage écrit par **Edgar Allan Poe**)



Le monde immergé des Kamis dans *l'Étang du démon* de **Masashiro Shinoda** (1979).

Les paysages aquatiques appellent aussi au surnaturel et au merveilleux et en font des espaces privilégiés pour laisser aux artistes et aux réalisateurs une grande liberté créatrice. L'eau est déjà un espace merveilleux en soi. Hors de notre dimension, de ses règles physiques de pesanteur et de mouvement, un espace aquatique est un espace hors du monde. Cela en fait un lieu propice à l'expansion de l'imagination qui peut parfois même ne pas nécessiter une vraie présence de l'eau, juste sa suggestion. On peut retrouver cela dans le film *L'Étang du démon* de **Masashiro Shinoda** datant de 1979.

Ce film retrace l'arrivée d'un éminent professeur, dans un petit village perdu dans les montagnes et de ses retrouvailles avec un vieux camarade. Ce village apparaît comme un oasis après les paysages désertiques où semble avoir disparu. Il observe dans ce village les pratiques superstitieuses d'un autre temps, la femme de son camarade étant au cœur de ces rituels archaïques. La plus importante de ces traditions est de sonner la cloche du village trois fois afin de tenir tranquille les esprits de la mare du village. En parallèle du monde des hommes, au fond des eaux du petit étang, se trouve le monde des Kamis. Entre dieux et démons, moitié monstres et humains, ils forment un soulèvement des eaux afin de permettre à la princesse dragon de rejoindre son amant dans le cour d'eau annexe. L'eau paisible du village se fait de plus en plus trouble, poussant les hommes à se disputer les uns avec les autres et à vouloir sacrifier l'unique personne les protégeant du désastre du débordement des eaux. Cette histoire est adaptée d'une célèbre pièce du théâtre *Kabuki* de *Kyoka Izumi*. Le théâtre *Kabuki* est une forme d'art dramatique où les émotions, le maquillage et l'esthétique sont exagérés et extrêmement codifiés pour parvenir à représenter l'essence des choses et atteindre l'universel.

Cet œuvre met en jeu la peur des hommes de perdre le contrôle sur leur environnement proche. Chose particulièrement vraie avec les paysages aquatiques, dont les lois physiques semblent toujours réussir à échapper au contrôle des hommes.

Le décor aquatique se partage en deux dans ce film. L'eau de la mare dans le monde des hommes est réelle, elle renvoie un reflet trouble à tous ceux qui s'y penche. Mais l'eau sous la surface est un paysage sans eau visible. Le décor du fond de l'étang est un lieu fantastique, plus proche du métaphysique que du réel, le refuge des dieux. Il n'y a pas réellement d'eau utilisée, elle n'est que suggérée par les couleurs, les matières et l'éclairage. Mais le spectateur parvient à se projeter et à croire à un monde aquatique malgré les lois physiques sous-marines non respectées. Aucun effet spécial n'est appliqué, le pacte avec le spectateur suffit. Ce décor sous marin tient par beaucoup d'aspect au décor de théâtre, dont la simplicité touche encore une fois à l'abstraction et au surréalisme.

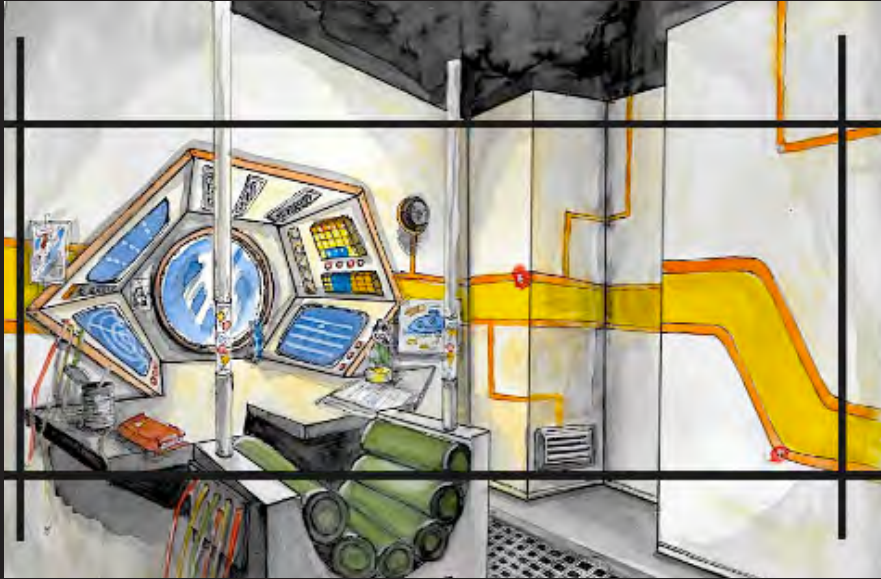
L'eau par son absence est exploitée comme motif suprême de la nature, le symbole des forces que les hommes ne peuvent jamais véritablement maîtriser et auxquelles il doit faire face, quitte à se laisser submerger.

Par son aspect surnaturel, sa texture et sa couleur sans cesse changeante, la matière « eau » apparaît depuis toujours comme hors de notre monde. Comme un prisme révélateur, l'eau permet aux artistes aussi bien qu'aux chefs décorateurs de s'exprimer avec une plus grande liberté et de s'influencer mutuellement. L'eau est un paysage poétique, vecteur de sens en lui-même et une matière pour rattacher l'homme à la nature. C'est le liant qui permet une réunion des deux.

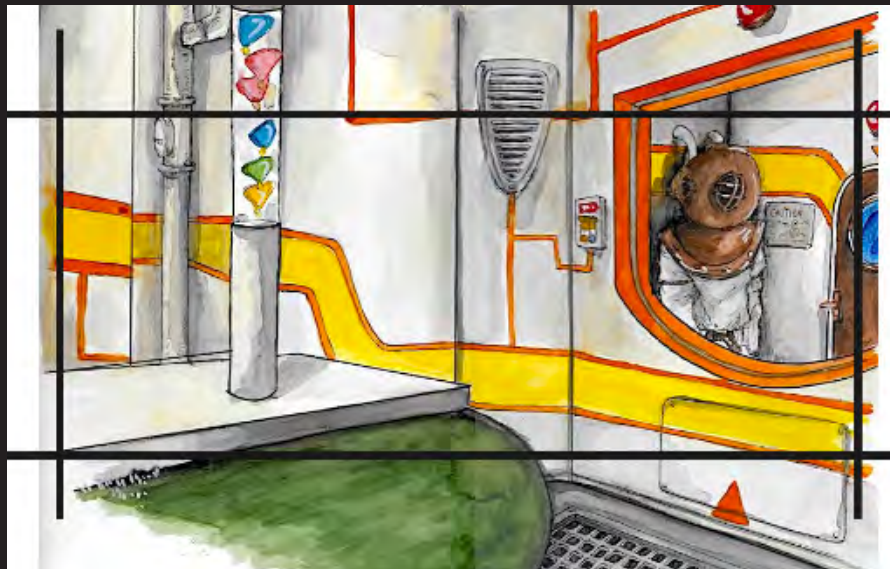


« Mais le paysage onirique n'est pas un cadre qui se remplit d'impressions, c'est une matière qui foisonne. A les chanter, on croit être fidèle à une image favorite, on est en réalité fidèle à un sentiment humain primitif, à une réalité organique première, à un tempérament onirique fondamental. »

Bachelard- L'eau et les rêves



Premier essai pour le décor de la Capsule: une plus grande influence des films spatiaux des années 1970.



Forte de toutes ces influences cinématographiques, j'ai décidé de me plonger dans le développement de mon projet de décor pour mon film de fin d'étude de la Fémis. L'idée de mettre en oeuvre un décor sous-marin me passionnait.

Comme *la Nuit du Chasseur*, le décor est né d'un vrai dialogue entre chef décorateur et chef opérateur. Avec mon camarade **Alexandre Vigier**, élève en image, nous avons décidé de réaliser ensemble ce film qui allait clôturer nos quatre années d'étude. Très vite l'envie de faire un film sur le thème de l'eau avec une vraie dimension écologique a émergé. Nous avons voulu construire un récit assez basique, proche de la simplicité du conte, afin de pouvoir expérimenter au mieux les aspects plastiques et filmiques qui nous intéressaient.

Ce film parle d'un monde où la vie a disparu des océans. Seul un son subsiste sous la surface bleue, comme un fantôme, celui d'un chant, le chant de la dernière baleine.

Dissimulée quelque part dans l'infini des abysses, elle attend. Nombreux sont ceux qui partent à la recherche de ce signal dans l'espoir d'en trouver l'origine. L'une de ces explorateurs des fonds marins, Noot, à bord de sa vieille capsule sous-marine, s'enfonce au plus profond de l'océan. Alors que la pression augmente, l'ivresse des profondeurs l'atteint. Réalité, rêve et souvenir s'entremêlent. Des visions qui semblent émaner de l'océan lui-même, l'amènent dans une grotte sous-marine, le coeur de l'océan, où la vie renaît en secret.

Nous nous sommes inspiré principalement pour cette histoire d'une légende marine assez récente mais dont l'étrangeté nous a intrigué. En 1950, un son a été capté par un sonar sous-marin. Ce son ressemblait au chant d'une baleine, mais sa puissance était telle que seul un cétacé gigantesque et inconnu aurait pu l'émettre. Encore aujourd'hui, l'origine de ce son reste un mystère. Cette idée du fantastique qui s'invite dans la réalité nous a beaucoup plu.

Le projet comportait plusieurs défis. L'un d'eux était qu'on ne pouvait pas utiliser de l'eau en grande quantité sur le plateau de la Fémis pour des raisons techniques. Il s'agissait donc de trouver des subterfuges pour donner l'illusion aux spectateurs de se trouver sous l'eau.

L'idée de créer deux décors complémentaires nous est venue assez vite. Une capsule et une grotte sous-marine. Au départ l'idée était de s'inspirer de film sous-marin où l'action se passait principalement dans l'habitacle du vaisseau et où l'extérieur n'existait que comme un hors-champ, un espace sombre parsemé de particules éparses. La grotte sous-marine n'agirait que comme une révélation finale, un lieu proche du merveilleux. Mais au fur à mesure de l'avancement du projet, le décor de la grotte a pris l'ascendant sur l'autre.

Il nous est apparu évident de construire ces deux décors comme deux univers à l'esthétique assez tranchée afin de contourner au mieux les limites de notre budget qui nous empêchait d'aller vers un réalisme pur.

L'esthétique de la capsule a évolué au fil du temps mais certaines influences sont restées centrales. Des oeuvres comme le film *Testuo* de **Shin'ya Tsukamoto** (1989), *l'armée des 12 singes* de **Terry Gilliam** (1996) ou encore l'oeuvre *Zapping Zone* de **Chris Marker** (1990) ont été des influences majeures. *Testuo* est un film expérimental parlant d'un homme que la société numérique et moderne oppresse et dont le corps se fait coloniser peu à peu par la machine, finissant par le dévorer totalement. Les mots de **Jacques Arnould** dans son livre *Voyage dans l'espace* nous ont également aidé à penser l'espace au mieux pour l'actrice: « Pour échapper à sa prison terrestre, l'astronaute doit se soumettre à une autre forme d'emprisonnement, de servitude volontaire, celle imposé par des techniques dont il semble être captif, l'esclave autant que le maître ».



L'être machine. Esquisse de recherche pour le costume de Noot.



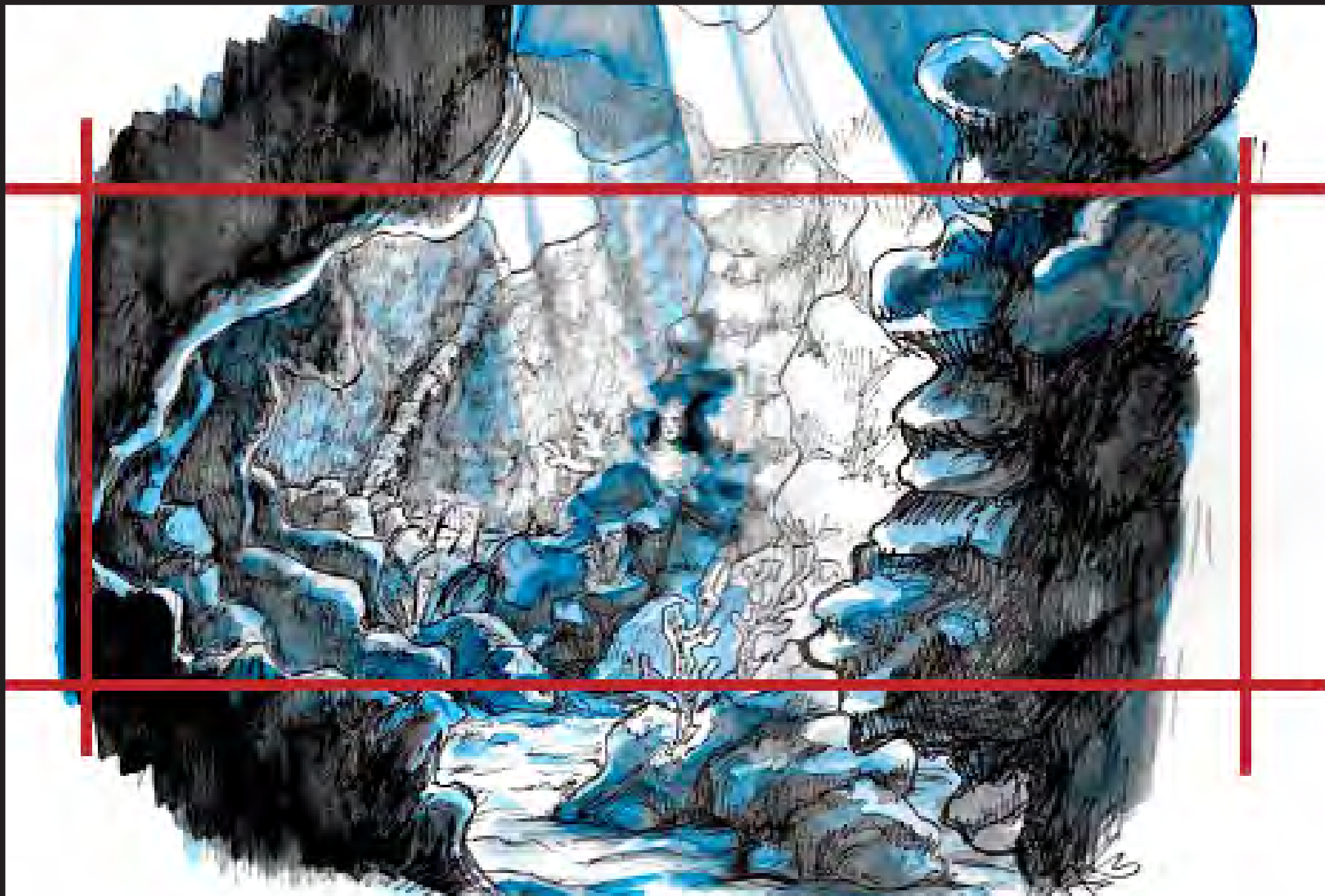
Testuo en pleine mutation dans le film de **Shin'ya Tsukamoto** (1989)



Zapping Zone-**Chris Marker** 1990
(Centre George Pompidou)

L'idée était de créer un lieu froid, fait de métal, d'écrans et d'instruments techniques, pareil à un exosquelette oppressant pour le personnage. L'envie était que le personnage nous apparaisse presque comme déshumanisé par sa machine et que ce n'est qu'au fur et à mesure de son immersion qu'il retrouve peu à peu ses souvenirs, et donc ce qui fait de lui un individu.

Parasités par les profondeurs, les écrans de la capsule deviennent alors des portes ouvertes sur son esprit et son flux de mémoire. Le travail de **Bill Viola** a beaucoup influencé cette idée d'images souvenirs parasitant les instruments techniques. Cet artiste du numérique utilise ses oeuvres comme des instants de vie et de mort, hors du temps. La racine de sa réflexion artistique trouve son origine dans un de ces souvenirs d'enfance, celui de sa presque mort. A 6 ans, il tombe dans les eaux d'un lac gelé. Au lieu d'être paniqué, il est émerveillé par le monde aquatique qu'il découvre alors, comme une autre dimension dont la texture suspendrait le temps. L'influence de l'eau traverse ainsi toute son oeuvre, l'idée étant qu'elle est le médium pour représenter ce monde parallèle en dehors des lois physiques des corps et du temps.



Esquisse finale de l'espace du décor de la Grotte.

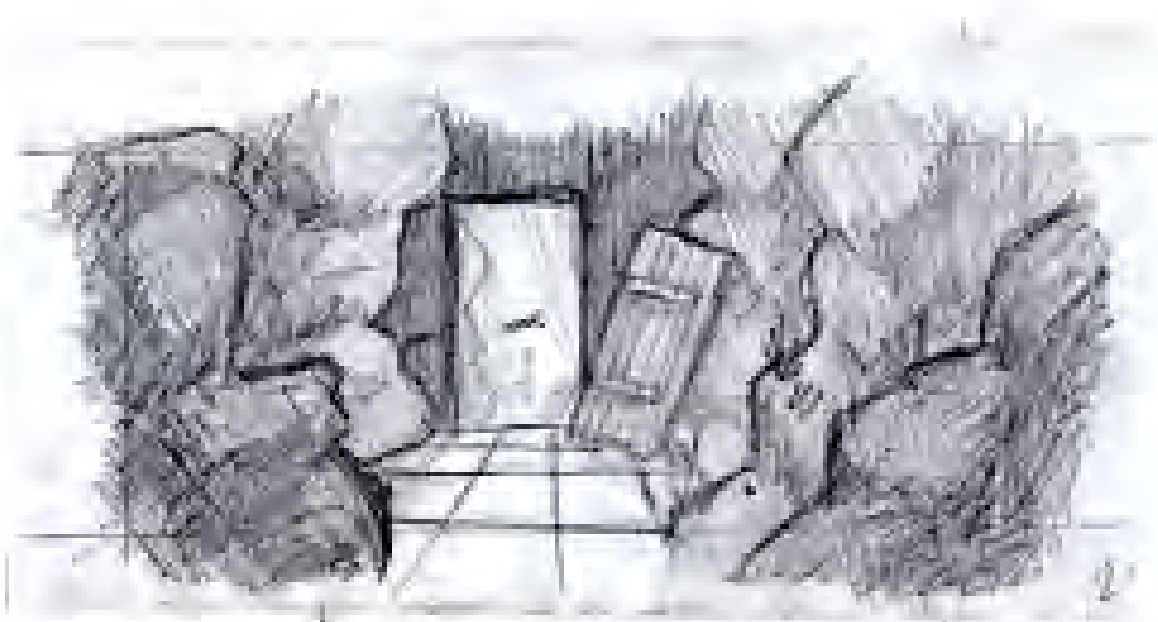


The Rise and Fall- **Bianca Bondi** (2021)

Le décor de la Grotte a beaucoup évolué au fil de nos réflexions. L'idée a d'abord été d'en faire une maquette de 1m sur 2m50 (à l'échelle 1:5e) avec un élément taille réelle (à l'échelle 1:1) avec lequel le personnage pourrait interagir. On aurait ensuite immerger la maquette, alors que l'élément à échelle 1:1 serait, lui, un décor *Dry for wet*, c'est-à-dire filmer sans eau mais avec un éclairage particulier et l'ajout de particules en post-production. Finalement nous sommes partis sur un décor de grotte entièrement à échelle 1:1 *Dry for wet*.

Dans cette dernière option ce décor était de sortir du réalisme et d'aller vers le merveilleux. On a pour cela forcé l'effet de perspective, en accentuant la sensation de profondeur de l'espace à l'aide d'amorces au premier plan et de deux faux plafonds décalés, mis de plus en plus bas. La grotte était ensuite constituée de trois « parois » principales. La structure de ces parois a été complexe à penser. Nous sommes finalement partis sur un « squelette de bois » qui a ensuite était recouvert de grillage, lui-même servant de support à la toile de jute trempée dans du plâtre (technique de «la peau de vache»). Le merveilleux du décor tenait ensuite à ce qui allait s'ajouter à cette structure principale. Nous voulions créer l'illusion pour le spectateur que le personnage se trouvait à l'intérieur de la baleine, ou en tout cas que la roche avait fusionnée avec le squelette de la baleine.

RECHERCHE ESPACE DE LA GROTTE



Des ossements éparses de la colonne vertébrale du cétacé répandus sur le sol indiquent le chemin vers le fond de la grotte, tandis que des parois ressortent les ossements des côtes de l'animal. De ces ossements semblaient naître des coraux, la mort de la baleine redonnant vie à l'océan. Et au fond de la grotte, une rencontre étrange. Encastrée dans la roche de la grotte sous marine, entourée et colonisée par les coraux, une figure humaine émerge et fait face au scaphandrier. L'idée était de réunir comme un seul être la nature sous-marine et l'homme, comme un retour au monde originel.

Les influences ont été nombreuses pour ce décor de grotte sous-marine. Pour son esthétique du merveilleux et ses effets de perspective, l'oeuvre de **Jan Svanmayer, Alice** (1988) m'a beaucoup parlé. Le décor y apparaît comme un champ des possibles, vaste et ludique, l'absence de limite étant soutenue par l'idée qu'il s'agit d'un film influencé par le monde des rêves.

L'idée du squelette de baleine est notamment venue de l'oeuvre *The fall and rise* de **Bianca Bondi**. Il s'agit d'une installation pour la **Fondation Carmignac de Porquerolles** qui a voulu réunir des artistes autour du thème de « la mer imaginaire ». L'oeuvre de **Bondi** se compose d'un squelette de baleine de 12m de long, suspendu au dessus du sol, et recouvert de cristaux de sel qui semble lui donner par les effet de lumière un léger mouvement. En dessous du squelette, se trouve du sable duquel semblent émerger de petits coraux. **Bondi** s'est inspirée d'un phénomène naturel pour cette installation. Quand une baleine meurt, son corps tombe au fond de l'océan. De sa dépouille naît une multitude de petits coraux et son corps réunit une foule de créatures marines venues s'en nourrir. Par sa mort la baleine donne vie à un petit écosystème au plus sombre de l'océan.

La mer est un sujet de prédilection de la jeune artiste sud- africaine. L'eau est à la fois la genèse de nombre de ces oeuvres mais également l'un des matériaux qu'elle utilise.



Premier croquis de l'espace de la Grotte. Plusieurs éléments humains éparpillés dans le décor.



Construction de la struture du décor de la Grotte.
Le squelette de bois se recouvre peu à peu de «peau de vâche»
(mélange de toile jute et plâtre).



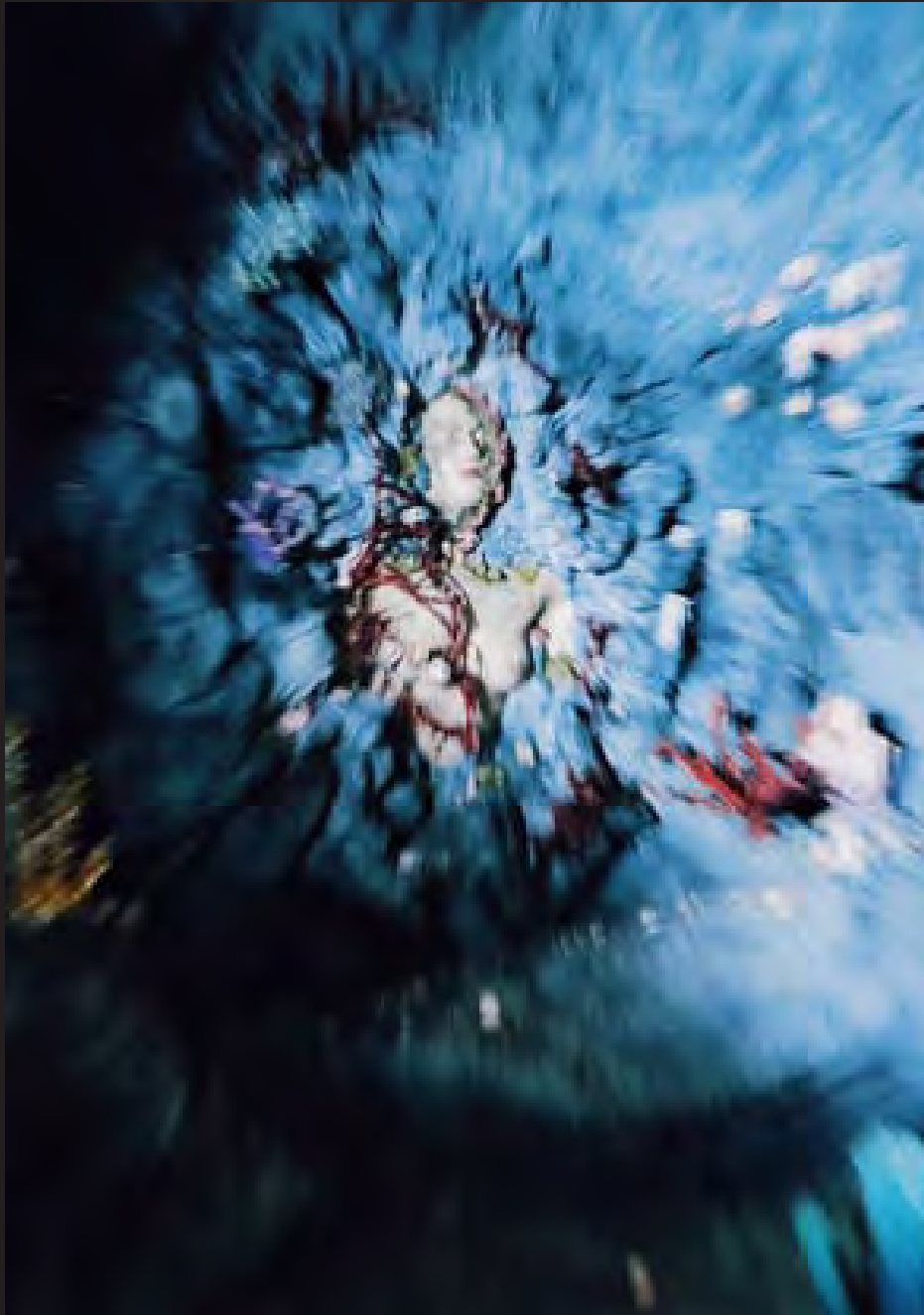
L'eau est notamment l'un des moyens qu'elle emploie pour oxyder et vieillir les objets de ses natures mortes évolutives, *Still Waters* (2020).

Le film de **Walt Disney**, *Pinocchio*, m'a également inspiré pour la structure de la grotte, avec la volonté d'en faire un espace profondément organique. La scène où Pinnocio se fait avaler par une baleine et se retrouve en son sein, son ventre pareil à une vaste caverne, relève toujours pour moi d'une magie qui me fascine. **Disney** raconte par ce décor que chaque créature marine renferme un monde en soi.

J'ai gardé à l'esprit cela pour sculpter les parois de la grotte. Leurs formes arrondies s'expliquent par l'érosion de l'eau et cette volonté d'hybridité entre roche et organisme. La question s'est posée de créer un amas d'ossement au coeur de la grotte mais l'idée de fondre les ossements des côtes dans la roche, comme la continuité d'un même être, m'a semblé aller plus dans le sens de notre propos.



Le décor de la Grotte dans son rendu final. Les différents éléments qui composent l'espace ont presque tous trouvé leur place.



Le buste encastré.

Pour le buste, je me suis inspirée de plusieurs artistes. La sculpture **Michelle Dickson** et son approche du mélange entre figure humaine et paysage naturel comme une union des mémoires, m'a semblé proche de ce que je voulais raconter avec ce buste humanoïde incrusté dans la roche de la grotte: *« Je me penche sur le processus physique du souvenir, la nature instable de la mémoire, la peur d'oublier qui en découle. La mémoire comme un fardeau. L'utilisation de l'espace dans mon travail correspond souvent à ma manière de percevoir l'espace mental de la mémoire. Ce qui m'intéresse, c'est les similarités qu'on peut trouver dans les formes et les textures à différents moments de la vie. Comment la structure des rivières est semblable à celle des autoroutes, elles-mêmes construites comme un réseau de veines, à un entrelacs de racines. Des murs décrépis peuvent être le portrait du temps et le souvenir du toucher des hommes ».*

L'oeuvre de **Dickson** consiste à inscrire son visage dans différents médiums, chacun ayant une signification particulière au temps et donnant une texture différents à la figure humaine. Les deux matières mémoires que sont l'argile et le bois fonctionnent pour **Dickson** de manière différentes: si l'argile garde l'empreinte dans le temps, le bois inscrit le temps dans l'empreinte.

Les sculptures de **Damien Hirst** sont aussi proches du travail que j'ai voulu effectuer sur le buste. Telles des épaves aux traits humains, les sculptures de **Hirst** sont des créatures hybrides, entre coraux et figures humanoïdes. Ils racontent eux aussi une réunion de ces corps terrestres et de cet univers marin.

Damien
Hirst

• Les Kenner → travail d'images
 • Endone → plant material trace and print
 la figure humaine échelle 1/4 m on retrouve
 dans la Grotte



→ Besoin
 d'interaction
 avec le
 personnage
 l'axe d'un clarté
 Expression du
 visage ?
 Madone ?
 Endormie ?
Besoin de
l'écriture

La figure
 habitée parant
 l'axe la roche
 Michelle Dickson
 l'absence de son flanc



David Alt, maj 3 Nightmarish Sculptures

half-vegetal, half-mineral hybrid
Sculpture humanoïde composée de silicone,
de cheveux, de coquillages, de fruits...

Couleurs intéressantes

Question de la
Stabilité du
tout

L'ajout de la
craie

Sans de
Champignons
encre

Moules
Réelles
Récapiter
des coquillages

Question
du
mouvement
des coquilles
sans l'eau



Base en bois ou fer recouvert de cape
à poule = Donner une forme provisoire
et une base solide, structurante.

Recouvert ensuite de plâtre et de fil
de chanvre = donner un aspect brut,
venir lisser certains endroits, travailler
sur le détail du nez, d'une partie de
la bouche, d'un œil.

L'ajout précis, sculpter dans de
l'argile?

Ajout de crans mousse = base végétal

Ajout des éléments plus important
sculpter à part: crans important,
crans détaillée = cf recette / moule

Ajout de véritables coquillages

Ajout de petite algues en tissus pour
amener le mouvement de l'eau.

Question de l'emplacement de la statue

L'fixée sur une feuille décor

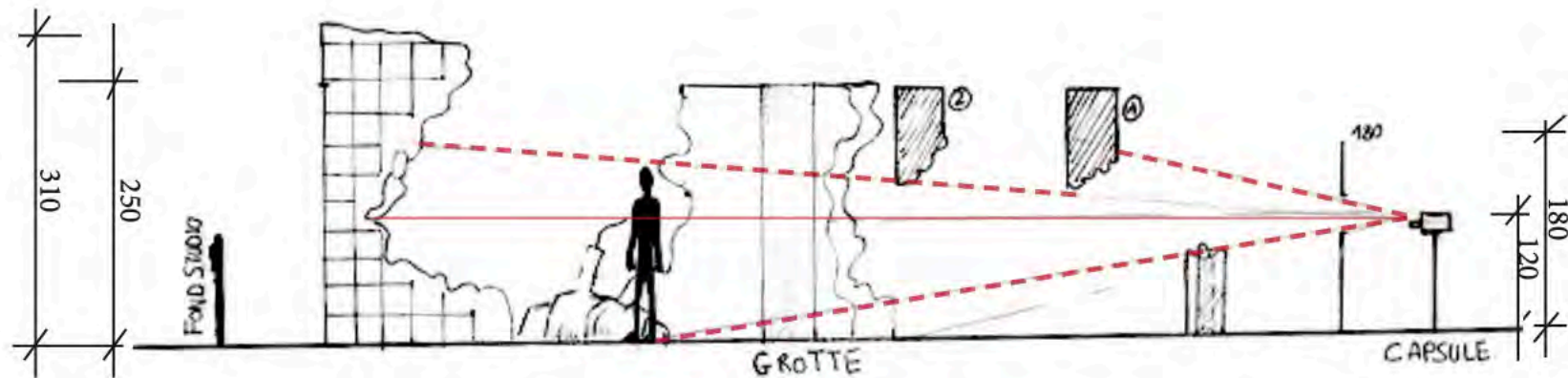
L'ajout de roche en polystyrène

Le travail sur les coraux, quant à lui, est réalisé avec l'envie d'utiliser le plus de matières étranges et différentes pour créer des sculptures les plus organique possible. Pour ces sculptures, j'ai voulu me servir essentiellement de matériaux de récupération. Ces coraux sont ainsi un mélange de fil de fer, de papier mâché, de tube à essai, de scotch, de plâtre, de pelote de laine, de colle chaude, de sable, d'argile, de tissu,... Il me semblait important que ce projet ait une vraie dimension de récupération et de recyclage, tenant compte des préoccupations actuelles. Cette contrainte a finalement apporté un côté ludique au projet, puisqu'il s'agissait de chercher dans des matériaux improbables des bases pour mes coraux.

La couleur a aussi été un sujet de discussion central. Avec Alexandre nous avons consulté **Katell Djan** et **Mathieu Giombini**, les deux directeurs du département image. L'idée était de suggérer par les couleurs l'impression de teintes déjà distordues par la présence de l'eau. Nous sommes donc allés vers des teintes bleues, violettes, avec des touches plus franches de jaune et de `cramoisie pour amener du contraste. Les parois de la grotte ont été peintes aux vermorelles avec du bleu hélios, un bleu qui tire vers le vert, plus proche des nuances qu'on peut trouver sous l'eau. La volonté générale n'était pas d'aller vers le réalisme. L'envie était d'installer le spectateur avec assez de repères visuels vraisemblables et une atmosphère globale qui lui permettent de se projeter et de créer en lui une impression d'être immergé. C'est un décor qui appelle à la part de rêve qui existe en chacun de nous.



Esquisse pour le buste encastré dans les parois du décor de la Grotte sous-marin.



Etude de plan en coupe: calculer la hauteur et l'emplacement des éléments de la grotte à partir de la focale de la caméra et du format de l'image.

Le travail avec la caméra a commencé dès l'élaboration des deux décors. Il a fallu construire le décor par rapport au format d'image, aux focales utilisées, afin de contourner au mieux les limites de nos moyens techniques et budgétaire.

La capsule a ainsi été pensée en trois axes principaux se répartissant dans l'espace composé de quatre feuilles déco (dont une en double peaux): cf *stills* et *dessins* page 40.

Il y a trois entrées de lumière différentes: le hublot principal à l'avant, celui du plafond donnant sur l'extérieur, enfin celui de la porte du fond sur la salle des machines. Ces entrées du monde extérieur ont permis de faire intervenir des reflets d'eaux dans l'habitable, donnant plus de matière organique à l'espace. Le faux plafond était accrochés à quatre poulies reliées au grill du plateau, permettant de l'orienter comme souhaité, facilitant le trucage de la perspective.

L'emplacement des parois, amorces et faux plafond de la grotte ont été calculés grâce aux abacs et au chercheur de champ. Cette recherche a été déterminante pour le plan hublot où on découvre la grotte pour la première fois.



AXE 1

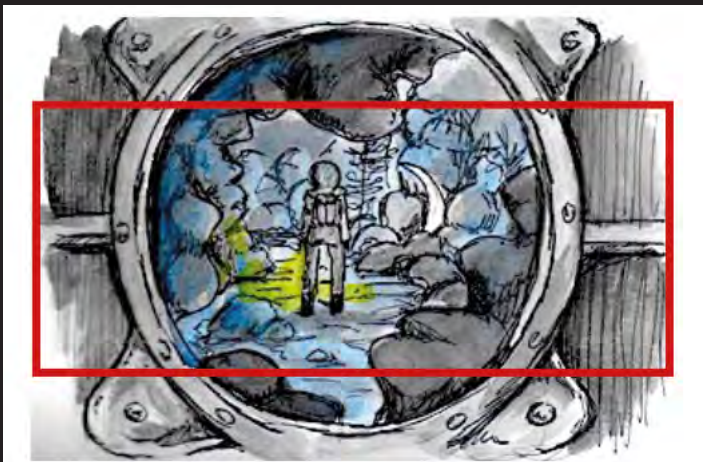


AXE 2



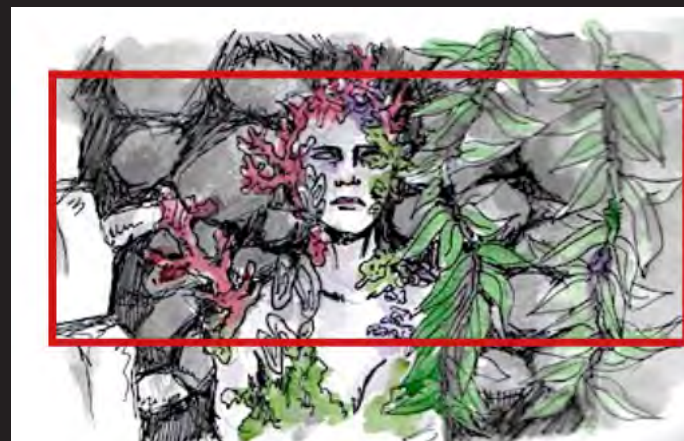
AXE 3

Les trois axes principaux du décor de la capsule sous-marine.



La lumière a joué une importance capitale dans l'évolution du décor de la grotte. Le décor est d'abord présenté comme un espace en clair obscur dont les contours apparaissent grâce à la lampe torche du scaphandrier. Puis soudain l'espace s'éveille. Les parois s'éclairent comme si elles étaient recouvertes de créatures microscopiques bioluminescentes, les coraux chatoient, toute la grotte semble pulser sur le rythme du chant de la baleine.

Pour cet effet de bioluminescence toutes les parois ont été rétroéclairées par des sources de lumière couvertes de différentes gélamines de couleur. La technique de la «peau de vache» utilisée pour façonner les parois rocheuse permet de laisser passer la lumière par de petits points lumineux, la trame de la toile de jute n'ayant pas totalement disparue. Certains endroits ont été reperçé à l'aide de clous. Pour rendre les coraux lumineux, nous avons utilisé de la fluorescine, une poudre réagissant à la lumière ultra-violette.



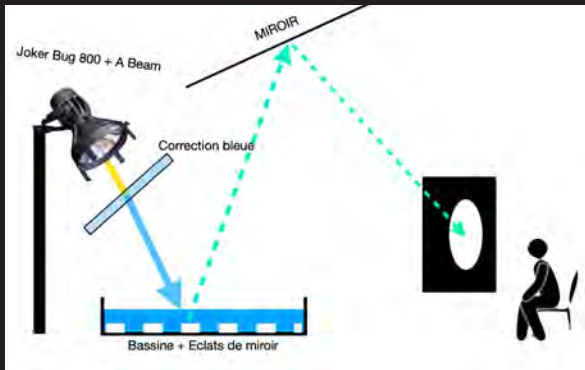


Schéma des reflets d'eau.



Plan final de la grotte qui s'éclaire.

Pour donner l'illusion de l'eau dans la grotte nous avons regroupé différentes techniques des décors *Dry for wet*. Nous avons utilisé une machine à fumée, ainsi qu'un système de bassines d'eau et de miroir (cf schéma). Les deux bassines d'eau contenaient des fragments de miroirs et étaient éclairées par le haut. Les reflets des fragments de miroir étaient ensuite renvoyés dans un plus grand miroir qui était orienté sur les parois de la grotte. La bassine était alors secouée, l'ensemble produisait des reflets d'eaux qui allaient se poser sur les parois et qui se réverbéraient aussi sur la fumée en suspension dans l'atmosphère.

L'organisation de ce projet a demandé beaucoup de temps et de bras. Je n'aurais jamais pu aller aussi loin sans une équipe déco qui m'a soutenu sur plus de trois mois, par alternance. Ce film a évolué au fur à mesure en une sorte de labo d'expérimentations diverses. Je pense que cette partie de travail commun est l'une des choses qui m'a le plus plu.

Comme dans l'Etang du démon, nous sommes dans un monde où l'eau commence à se raréfier, à devenir un milieu en danger. Ces métamorphoses et altérations diverses sont causées par une pollution humaine toujours plus importante. Qu'il s'agisse des mers ou des rivières, l'être humain laisse sa marque sur ces paysages aquatiques. Mettre en lumière ces espaces dans des films, c'est les faire véritablement exister dans l'esprit du spectateur. Dans toutes les oeuvres que j'ai pu citer, ces mondes aqueux étaient montrés comme des lieux de tous les possibles. Ce sont des mondes mystérieux qui relient l'homme, quand il s'y immerge, à des choses plus grandes que lui, à un sentiment d'infini. Ces milieux aquatiques, au même titre que l'Espace, représentent de nouveaux territoires d'expérimentation pour l'homme. Détruire ces milieux, c'est s'enlever une part de lui-même. C'est pourquoi faire exister ces paysages dans l'imaginaire collectif est capital. Les réalisateurs utilisant les espaces aqueux, restent rares car c'est un milieu difficile d'accès et complexe à maîtriser. Mais quand une oeuvre arrive à s'en emparer, à donner à voir la magie que ces milieux représentent, le film en sort grandit. Qu'ils tiennent de l'exploit comme Abyss ou du merveilleux comme la Nuit du Chasseur, ces décors resteront ancrés dans l'inconscient du spectateur, pareil à des impressions de rêve.

Pour conclure, dans mon projet, je me suis rendue compte à quel point reproduire l'organique était compliqué. Ce double décor de fin d'étude était un défi, Il s'agissait finalement de donner vie à ce que j'avais imaginé (mes paysages intérieurs) et de les concrétiser avec toutes les déconvenues et les difficultés que cela entraîne. Bien souvent c'est par la force des choses que j'ai été amené à prendre certaines décisions esthétiques, m'apprenant une certaine forme de lâcher prise et de perte de contrôle. Reproduire ce genre d'univers c'est aussi savoir suivre le hasard et abandonner les idées qui ne fonctionnent pas. Lors de ce travail la partie recherche documentaire et expérimentale m'a beaucoup appris. La construction de mon décor m'a amené à pratiquer la sculpture, le moulage, la peinture, l'accessoirisation, l'assemblage,....

Lors de ce projet, j'ai pris conscience de l'importance du temps et je reste frustrée par le décalage entre ce que j'avais imaginé et le résultat final. Les détails (comme par exemple les accessoires intérieurs de la capsule) de ces deux décors ne me conviennent pas toujours. De même j'aurais dû être plus radicale sur le traitement des couleurs en peinture (forcer les traits, les contrastes,...) afin d'améliorer les textures des parois de la capsule ou de la grotte. Ici il s'agissait de ne pas utiliser d'effets spéciaux perfectionnés mais bien de revenir à la source du travail de décorateur et de parvenir à reproduire un monde subaquatique crédible aux yeux du spectateur. Je vois finalement ce travail d'étude presque comme une ébauche, un champ visible d'essais que j'ai pris plaisir à faire et à développer avec mon équipe. D'une certaine façon il est la continuité de mon film de première année « Sirène ».



« Où est le réel: au ciel, ou au fond des eaux? L'infini, en nos songes, est aussi profond au firmament que sous les ondes. Ainsi l'eau, par ses reflets, double le monde, double les choses. La fée des eaux, gardienne du mirage, tient tous les oiseaux du ciel dans sa main. Une flaque contient un univers. Un instant de rêve contient une âme entière. »

Bachelard- L'eau et les rêves

Je voudrais encore remercier tout ceux qui m'ont accompagné pendant ces quatres années à la Fémis.

Je tiens à remercier Barbara Turki pour son suivi tout le long de ce mémoire.

Je voudrais remercier Alexandre Vigier sans qui je n'aurais pas pu développer ce film et aller au bout de ce projet d'un décor aquatique merveilleux.

Je voudrais remercier toute l'équipe déco qui m'a accompagné tout du long de ces expérimentations marines et avec qui j'ai beaucoup appris: Margot Labous, Gaspard Monseigny, Zoé Nénert, Kelly Chan, Théo Legay, Théo Delille, Quentin Schaub, Elise Djouber, Gabrielle Névé, Juliette Lalbin, Joséphine Jobard, Lilou Lefoul, Zoé Spahis, Lisa Bosvieux, Juliana Brousse, Karine Siquier et Jean Andreani.

Je voudrais remercier Anne Seibel, Laurent Ott et Claude Doaere pour leur accompagnement.

Je voudrais enfin remercier mes camarades de décor: Almudena Bricogne, Hugo Raffoul de Comarmond et Joséphine Rébéna.

FILMOGRAPHIE

Thirty leagues under the sea- **John Ernst Williamson** (1914)

La pieuvre- **Jean Painlevé** (1928)

Epave- **Jean Yves Cousteau** (1943)

Le monde du Silence- **Jean Yves Cousteau** et **Louis Malle** (1955)

20 000 lieux sous les mers- **John Ernst Williamson** (1916)

20 000 lieux sous les mers- **Richard Fleischer** (1954)

Moby Dick- **John Houston** (1956)

Abyss- **James Cameron** (1989)

2001, l'Odyssée de l'espace- **Stanley Kubrick** (1968)

High Life- **Claire Denis** (2018)

Underwater- **William Eubank** (2020)

Ring- **Hideo Nakata** (1998)

The Host- **Bong Joon Ho** (2006)

Le sang du poète- **Jean Cocteau** (1930)

Le Testament d'Orphée- **Jean Cocteau** (1960)

La Nuit du Chasseur- **Charles Laughton** (1955)

Au fil de l'eau- **Fritz Lang** (1950)

L'Intendant Sansho- **Kenji Mizoguchi** (1954)

L'Etang du Démon- **Masashiro Shinoda** (1979)

Alice- **Jan Svanmayer** (1988)

Testuo - **Shin'ya Tsukamoto** (1989)

L'armée des 12 singes- **Terry Gilliam** (1996)

Pinocchio- **Walt Disney** (1940)

Housu- **Nobuhiko Obayashi** (1977)

BIBLIOGRAPHIE

Gaston Bachelard- L'eau et les rêves, essai sur l'imagination de la matière. (1947)

Céline Flécheux- La Vague: Courbet et la Photographie. (1869)

Baldine Saint Girons- Du sublime de la Tempête (2006)

Françoise Graziani- Les Muses et l'eau. (2006)

Eric Thouvenel- Les images et l'eau dans le cinema français des années 20. (2010)

Jacques Arnould- Voyage dans l'Espace. (2021)

Edgar Allan Poe- Les aventures de Arthur Gordon Pym de Nantucket (1838)

ARTISTES ET OEUVRES D'ART

Bill Viola- The Dreamers (2000)

Bianca Bondi- The rise and Fall (2020)

Damien Hirst

Michelle Dickson

Chris Marker- Zapping Zone (1990)