

Note d'intention

Ce que j'aime le plus quand je suis devant un film, c'est être confronté à la question "qu'est-il en train de se dérouler sous mes yeux ?", à savoir toutes ces scènes du quotidien dans lesquelles nous sommes projetés sans indication, sans savoir à quoi nous avons affaire, ni à qui nous avons affaire. Où tout est à deviner, à décrypter. Je veux parler de ces scènes qui sont pensées en dehors du cadre de *l'intrigue*, ces petits bouts de vie qui ne sont pas des maillons narratifs déguisés, mais qui sont au contraire des propositions de narration, des *possibilités* narratives. On s'autorise alors à se poser avec ces personnages, passer du temps avec eux, tout en restant sur nos gardes vis-à-vis de ces gens que nous essayons de deviner en permanence.

J'aime ce cinéma qui met le spectateur dans une position d'observateur, qui lui propose des *expériences* du réel au sens scientifique du terme : plantons un décor, mettons-y deux personnages, et voyons comment ces deux humains évoluent. C'est sans doute pourquoi j'ai tendance à faire une bien maigre différence entre un certain cinéma documentaire et ce cinéma de *situation*. Quelle différence cela ferait si l'on apprenait que Chris Marker avait écrit tous les dialogues du *Joli Mai*, et que Cassavetes avait volé à un véritable groupe d'amis toutes les images de *Husbands* ? Pour ma part, aucune, car les intérêts profonds que j'ai pour ces deux films sont les mêmes, à savoir : à quoi ressemblent les humains ? Comment agissent-ils et réagissent-ils entre eux ? Qu'est ce que cela peut bien vouloir dire d'eux-mêmes ? Et enfin (et surtout), qu'est ce que tout cela *raconte* ? Tant de questions auxquelles nous nous efforçons de répondre et dont nous n'aurons jamais les réponses précises. Tant que le champ des possibles reste ouvert, le rêve ne peut mourir.

*

En montant dans la voiture de Sofia, Jean échappe à sa fonction de protagoniste, celui qui doit nous raconter son histoire, pour se greffer à celle de Sofia. Il se relègue lui-même, dès que possible, au rang de copilote. La fonction du copilote est d'alléger celle du pilote, de lui rendre sa tâche la moins pénible possible. Voilà le rôle qu'endosse Jean : comprenant assez rapidement que Sofia est dans une situation émotionnelle particulière, il essaie de multiplier les moyens de la soulager au cours de ce voyage, malgré la grande pudeur qu'ils partagent.

En montant dans sa voiture, il scelle également le genre dans lequel le film s'inscrit : le *road-movie*. Nous avons donc affaire à des personnages allant d'un point A à un point B. Seulement ni les points A, ni les points B ne sont précisés. Sans ligne de départ ni d'arrivée, le trajet s'ancre ainsi dans une temporalité sans repère, dans laquelle avancer peut devenir vain. L'environnement qu'ils traversent prend lui-même racine dans un espace à la temporalité incertaine : une campagne dénuée de présence humaine, sans réseau ni essence, dans laquelle se multiplient progressivement des vestiges du passé (chemin de fer abandonné, friche). Absurde et

Errance travaillent ici main dans la main, s'animant mutuellement, allant jusqu'à se confondre par moments, mais toujours existant *par* le réel. Ou plus précisément, par la manière qu'a le film de *montrer* du réel (*cf dossier iconographique*).

C'est dans cette veine que s'articule le montage : pas d'indication de distance ou de temps séparant les scènes, alors que le montage lui-même suggère que les ellipses ont tout à fait leur place dans la narration. Le montage aura même tendance à évincer les scènes les plus "narratives" (on ne voit pas la proposition de Sofia de monter dans la voiture, ni la voiture tomber en panne, etc) pour se concentrer sur des scènes dénuées d'évènements, des scènes dans lesquelles aucune forme de réflexe social ou de comportement convenu est possible. On entre ainsi dans quelque chose de plus intimiste, plus personnel : on va au cœur de ces personnages chargés d'un lourd passé que le spectateur aura pour mission de se raconter.

Ces personnages chargés de passé sont néanmoins contraints d'agir dans l'immédiateté du présent. Se tenant compagnie pour échapper au poids de leurs solitudes, ces deux inconnus confinés ensemble doivent dorénavant interagir. C'est là que se trouve le film : comment faire pour avancer ensemble quand le dialogue est à ce point pénible, voire impossible ? Cette lutte dans et de l'immédiat se tiendra majoritairement dans des plans séquences fixes, ayant pour but de confiner les personnages dans le présent ; ne pas leur laisser la possibilité d'attendre une coupe mais de persévérer dans ce plan défini quoi qu'il arrive.

Le plan unique aura aussi pour but d'instaurer un rapport matérialiste aux personnages. Les corps ont une importance dominante dans cet environnement où il est difficile de dialoguer ; beaucoup d'interactions passeront donc par les corps (positions, réactions, gestuelle, etc). Ces corps n'étant pas découpés en plusieurs plans, ils ne sont pas simplement l'incarnation du personnage ; ils *sont* le personnage. Ainsi, les personnages se définissent par leurs gestes, par leurs actions dans le présent de ce système autonome créé par le plan unique (et non pas par un somme d'informations identitaires ou caractérielles).

Le jeu d'acteur devra suivre cette direction. Il s'agira en effet de s'affranchir de la convention, des gestes symboliques visant à caractériser les personnages, mais au contraire se rapprocher d'un jeu épuré, d'un jeu *situationnel* : les dialogues ont été écrits en oubliant le spectateur (en "cloisonnant le quatrième mur"), le jeu d'acteur devra faire de même. Il doit créer, en collaboration avec le plan unique, un moment durant lequel le spectateur aura le temps de sentir ce que les corps *dégagent*, d'aller chercher de la sensation dans les détails. Le temps de partager les silences, les moments de gêne, les moments de complicité et de douceur pudique. Autrement dit, il faut que le spectateur puisse sentir cette présence dont avaient besoin Sofia et Jean pour s'alléger un peu lors de cette croisée des chemins.

Kevin DURIEZ