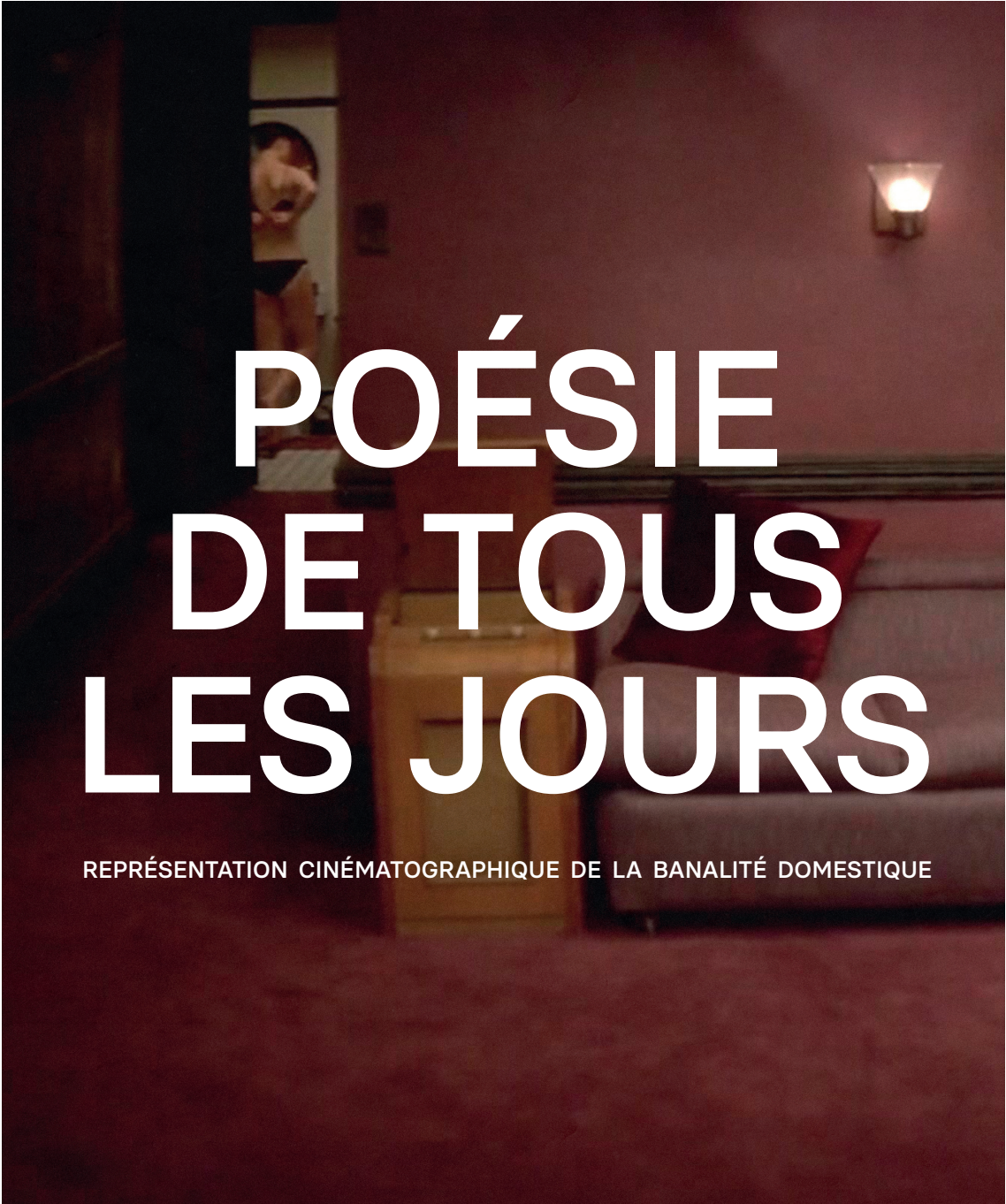




# POÉSIE DE TOUS LES JOURS

REPRÉSENTATION CINÉMATOGRAPHIQUE DE LA BANALITÉ DOMESTIQUE



2021, Pauline Ayache

Ce document est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution (CC BY <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Les contenus provenant de sources externes ne sont pas soumis à la licence CC BY et leur utilisation nécessite l'autorisation de leurs auteurs.



# POÉSIE DE TOUS LES JOURS

REPRÉSENTATION CINÉMATOGRAPHIQUE DE LA BANALITÉ DOMESTIQUE

Pauline Ayache

Enoncé Théorique de Master  
Sous la direction de Prof. Nicola Braghieri  
EPFL 2020-2021



# TABLES DES MATIÈRES

|           |                            |                                |
|-----------|----------------------------|--------------------------------|
| <b>1</b>  | <b>Introduction</b>        |                                |
| <b>5</b>  | <b>BANALITÉ</b>            | <b>43</b>                      |
| <b>7</b>  | <b>Banalité domestique</b> | <b>47</b>                      |
|           | Intérêt                    |                                |
|           | Définition et synonymes    |                                |
|           | Banalité Quotidienne       |                                |
|           | Banalité Cinématographique |                                |
| <b>21</b> | <b>ANTÉCÉDENTS</b>         |                                |
| <b>23</b> | <b>Réalisme Américain</b>  | <b>81</b>                      |
|           | Définition                 |                                |
|           | Mise en place              |                                |
| <b>27</b> | <b>En peinture</b>         | <b>103</b>                     |
|           | Eleven Am                  |                                |
|           | American Interior          |                                |
|           | Evening Reading            |                                |
|           | Annunciation               |                                |
|           | Karl's Room                |                                |
| <b>34</b> | <b>En photographie</b>     | <b>115</b>                     |
|           | Intérieur d'une ferme      |                                |
|           | A Giant at Home            |                                |
|           | American Surface           |                                |
|           | Intérieur au Mississippi   |                                |
|           | Double Self-Portrait       |                                |
|           |                            | <b>Conclusion</b>              |
|           |                            | <b>123</b>                     |
|           |                            | <b>Bibliographie</b>           |
|           |                            | <b>125</b>                     |
|           |                            | <b>Filmographie</b>            |
|           |                            | <b>126</b>                     |
|           |                            | <b>Table des illustrations</b> |





- *I have this idea for this show that would last 24 hours a day for a year straight, right? What you do, is you get 365 people from cities all over the world to do these 24-hours documents of real time. Capturing life as it's lived. Um, you know, it would start with a guy waking up in the morning and taking a long shower, eating a little breakfast, making a little coffee, reading the paper...*
- *Wait, wait. All those mundane, boring things everybody has to do every day of their life?*
- *Well I was going to say « the poetry of day-to-day life ». Think about it like this.*

Richard Linklater, *Before Sunrise*, 1995

Banal, quotidien, ordinaire... Inconsciemment ces mots prennent une connotation lassante. Loin d'être négatifs, ils peuvent évoquer une sorte d'ennui, une impression de déjà-vu, un arrière goût assommant. Peut-être est-ce lié à leur présence constante dans notre vie de tous les jours. Dans son article « *Sur la toile de l'Ordinaire* », Luca Ortelli met en avant la nécessité de considérer le terme *banal* comme positif. En effet, il est représentatif d'un patrimoine traditionnel, proche de la tradition populaire et qui pourtant n'a pas sa place dans les livres d'école<sup>1</sup>.

La banalité, par son caractère invisible, universelle et omniprésente mérite donc, elle aussi, qu'on lui prête attention,

*« Même les objets inanimés, les tiroirs de bureau, les pots, les pneus, les briques, les enseignes semblent attendre dans leur dignité patiente qu'on leur tire le portrait.<sup>2</sup> »*

Cet énoncé propose donc de s'intéresser aux abandonnés de la gloire et de porter autre regard sur ces éléments familiers. A travers le médium représentatif du cinéma, il vise à leur incorporer une dimension plus poétique. Le lien entre cinéma et architecture n'est plus à définir, ils sont intimement connectés sur plusieurs niveaux. Simplement car les deux offrent des cadres pour le développement de la vie humaine: l'architecture met en place une structure que l'on vient habiter, et le cinéma montre comment les gens habitent l'architecture, comment ils la nourrissent et comment elle nourrit leur existence. Etudier la banalité domestique à travers le cinéma permet donc d'approcher l'architecture à partir d'une perspective expérientielle et visuelle de l'espace, car la vie quotidienne au cinéma coïncident spontanément avec la vie quotidienne de la réalité.

Le premier chapitre établit les bases théoriques de cet énoncé. Il se concentre sur les notions de banalité et d'ordinarité, sensiblement proches mais qui possèdent néanmoins des subtiles différences. Ils seront ensuite mis en relation avec l'espace domestique intérieur qui possède une caractéristique banale notoire, afin de définir l'espace qui sera au centre des recherches : l'espace domestique quotidien. La dernière partie *Banalité Cinématographique* introduit la relation complice entre architecture et cinéma : l'architecture construit des espaces pour y vivre et le cinéma permet de voir comment.

Le deuxième chapitre rentre dans le sujet des représentations de la banalité domestique. Il introduit en préalable les Etats-Unis comme base de données pour les différentes représentations visuelles choisie. Finalement, il s'intéresse à des peintures et des photographies du vingtième siècle, ce qui permet d'obtenir une base de références sur les représentations pré-existantes pour le chapitre suivant.

Le troisième et dernier chapitre aborde six films réalisés entre 1980 et 1990 qui possèdent et mettent en scènes des environnements domestiques banals. Ils sont répartis en trois parties définies à partir de la différenciation de l'espace et de l'action, cela afin de comprendre comment les réalisateurs approchent l'espace quotidien, dépendamment du lieu et de l'action qui s'y passe. L'analyse d'espaces cinématographiques permettra de répondre à la question principale que soulève cet énoncé : de quelle manière est représentée la banalité domestique ?



**BANALITÉ**



*« La banalité? Pourquoi l'étude de la banalité en elle-même devrait être banale? Le surréel, l'extraordinaire, le surprenant, le magique ne font-ils pas partie du réel? Pourquoi le concept de quotidienneté ne révélerait-il pas l'extraordinaire dans l'ordinaire? <sup>3</sup> »*

Quotidien et Quotidienneté, Henry Lefebvre

Cette première partie traite de la banalité, qui sera au centre de l'analyse cinématographique, et de son rapport au domestique. Souvent ignorée, voir méprisée par les architectes, elle possède pourtant des caractéristiques intrinsèques à elle-même qui méritent d'être étudiées. Dans sa citation, Henry Lefebvre différencie l'ordinaire et son étude et met en garde le lecteur : l'analyse d'un élément banal ne l'est pas forcément. Avant tout, il est nécessaire d'expliquer le terme de banalité et la dimension théorique qu'il contient.

## INTÉRÊT

Fréquemment associé au populaire, le banal a mauvaise presse. Par sa définition, il est en effet partout et accessible par tous, il est donc logique que le populaire s'en soit emparé (ou vice versa).

Prenons l'exemple de l'exposition *Signs Of Life : Symbols in the American City* de Denise Scott Brown et Robert Venturi, mise en place en 1976. Elle présentait le paysage américain urbain ordinaire de la moitié du vingtième siècle, comprenant la rue suburbaine typique, l'autoroute, la rue commerciale et la banlieue.



L'exposition était une sorte d'assemblage d'images, de textes, de logos commerciaux, de photographies, de dessins : en résumé de tout ce qui entoure notre vie. Mais à aucun moment les deux architectes n'émirent de jugement prononcé sur le sujet.<sup>4</sup> L'exposition fut relativement mal comprise par les critiques, car elle présentait des éléments non-architecturaux dans une exposition architecturale. Il faut comprendre que Denise Scott Brown et Robert Venturi percevaient en fait le populaire comme une sorte d'architecture vernaculaire qui avait besoin d'être décryptée pour être comprise.

Mais en s'y intéressant, ils valorisaient la culture populaire - et intrinsèquement le banal, avec ses codes esthétiques peu glorieux. Beaucoup de critiques ne comprirent pas du tout l'intérêt d'une recherche sur la culture populaire, réaction qui est totalement représentative d'un certain élitisme architectural.

Pourtant, la vie quotidienne, dans sa banalité, offre une base théorique avec beaucoup de potentiel. Déjà, il faut préciser qu'étymologiquement parlant, le terme banal veut originellement dire *qui se met à la disposition de tout le monde* et possède donc une connotation très noble.

*« In one sense, there is nothing more simple and more obvious than everyday life. How do people live? The question may be difficult to answer, but that does not make it any the less clear. In another sense, nothing could be more superficial: it is banality, triviality, repetitiveness. And in yet another sense nothing could be more profound.<sup>5</sup> »*

Deux raisons majeures justifient l'intérêt pour le banal: premièrement, car il peut être appliqué à toutes les échelles. Dans *Espèce d'Espaces*, Georges Perec décrit des éléments de sa vie quotidienne, en partant de l'échelle de la simple page et dé-zoomme jusqu'à arriver à l'espace. Nous pouvons appliquer la notion du banal à toutes les étapes de cette distanciation. La page, le lit, la chambre, l'appartement (les portes, les escaliers, les murs sont compris), l'immeuble, la rue, le quartier, la ville, la campagne, le pays, le monde, l'espace: ces éléments n'ont pas de caractère exceptionnel à proprement parler, mais pourtant ils méritent d'être étudiés. Secondement, et cela rejoint le premier point: le banal est partout et pourtant il est invisible, et pour citer François Penz « *we all practise it without noticing it*<sup>6</sup> ».

Il fait parti intégrante de notre environnement construit et nous y sommes tous confrontés, à tel point que nous oublions qu'il existe.

S'intéresser au quotidien et au banal possède aussi un côté politique important. Luca Ortelli met en avant le strabisme<sup>7</sup> de l'architecture qui dénie le quotidien et le banal pour produire des oeuvres d'art architecturales imposantes et qui semblent extraordinaires. L'architecture moderne est en recherche constante de nouveauté, d'ingéniosité et produit des formes et des effets de plus en plus spectaculaires. S'intéresser à une architecture banale permet à la fois de comprendre plus en profondeur notre environnement construit et à la fois de contester une pratique en constante production de nouveauté.

## SYNONYMES

Très souvent les architectes usent ces mots dans les termes *banal*, *ordinaire* et *quotidien* dans le même but descriptif. Cela semble normal et compréhensible, compte tenu qu'ils sont tous synonymes l'un de l'autre. Pour prendre un exemple très simple, le dictionnaire définit ordinaire comme synonyme de banal, et inversement. Ces termes se chevauchent, se coupent et se retrouvent même dans leurs définitions. Il existe néanmoins des subtiles différences qui sont plus poussées que la simple définition étymologique.

En premier lieu, le banal. Le concept de banalité est simple à comprendre, et se révèle dans le simple fait qu'il parle à tout le monde. Le banal est souvent associé à l'usuel : plus généralement à ce que l'on a l'habitude de voir. Pour cet énoncé, il est défini de la façon suivante : un élément banal est un élément qui ne possède pas de caractère exceptionnel. Pour beaucoup, le banal peut même être signe d'ennui et de lassitude, notamment quand on le confronte avec notre besoin constant de nouveauté, largement accentué par la période d'accélération caractéristique du vingt-et-unième siècle. Il n'est donc pas rare qu'il soit perçu comme quelque chose de négatif. Pourtant il existe une autre façon de percevoir le banal, qui possède une dimension théorique et politique importante.

*« Celui qui, sans trahir les matériaux ni les programmes modernes, aurait produit une œuvre qui semblerait avoir toujours existé, qui, en un mot, serait banale, je dis que celui-là pourrait se tenir pour satisfait. Car le but*

*de l'art n'est pas de nous étonner ni de nous émouvoir. L'étonnement, l'émotion sont des chocs sans durée, des sentiments contingents, anecdotiques. L'ultime but de l'art est de nous conduire dialectiquement de satisfaction en satisfaction, par delà l'admiration, jusqu'à la sereine délectation.<sup>8</sup> »*

Mis en avant par Eric Lapierre lorsqu'il traite de la différence entre banal et ordinaire, Auguste Perret définit la banalité comme quelque chose qui a toujours existé et qui possède une caractéristique poétique subtile, se référant à la sensation. Le banal est de l'ordre de l'architecture savante qui se concrétise dans la longue durée. Selon Eric Lapierre, le banal architectural possède trois conditions<sup>9</sup>, dont deux sont pertinentes pour cet énoncé : la première s'apparente à l'opposition entre le monumental et le banal. Ce dernier n'a pas la vocation, contrairement aux grands ensembles monumentaux, de se distinguer de la masse commune. Il doit répondre aux besoins généraux des personnes qui l'occupent et va donc fréquemment se retrouver dans des immeubles de logement. La deuxième condition du banal, et la plus intéressante en ce qui concerne notre fil de pensée, s'apparente à sa subtilité poétique. Comme Auguste Perret, Eric Lapierre avance que le banal possède une certaine poésie, mais qui n'est évidemment pas présentée tel quel. Elle se cache dans les détails et se révèle par le biais d'un observateur curieux et investigateur.

En deuxième lieu, Eric Lapierre définit l'ordinaire, qu'il sépare du banal. Selon lui, l'ordinaire ressort de la non-cohérence des éléments mis en semble.

Il illustre ses propos à l'aide d'une description de la prestigieuse Villa Tamaris, qui s'est vue affublée au fil du temps d'équipements techniques visibles qui ne rejoignent pas les codes classiques de l'architecture originelle de la villa. Il n'y a pas de relation entre l'ancien et le nouveau et l'adoption d'une solution générique met en avant cette ordinarité de l'oeuvre. Il n'y a pas d'unité globale.

Le terme ordinaire a été principalement introduit en architecture par Philip Johnson et Gordon Bunshaft pour désigner les maisons de Denise Scott Brown et Robert Venturi. Il a bien sûr été émis comme un avis critique sur leur travail, qui rejoint le populaire et le banal. Scott Brown et Venturi revendiqueront cet ordinaire, qui vient de l'utilisation de moyens courants.

Parallèlement à Perret qui affirme que le banal se retrouve dans le long terme, l'ordinaire s'applique dans le court terme et s'apparente plus à de l'architecture non-savante, faite avec des moyens courants<sup>10</sup>. Il fait référence à un champs d'application plus populaire.

En troisième et dernier lieu, le quotidien rejoint les définitions du banal et de l'ordinaire, mais avec quelques subtilités, notamment par l'insertion de l'aspect temporel du terme. Henri Lefebvre, dans son livre *«Critique de la Vie Quotidienne»*, préférera le mot quotidien plutôt que banal, bien que l'essence des deux termes soit très proche. Il définit aussi deux manières de percevoir le quotidien, qui, selon lui, a toujours existé, même si c'était sous des formes différentes.

Ce dernier possède un caractère répétitif qui s'établit de deux façons: premièrement il est cyclique comme le jour et la nuit, les saisons et les récoltes, la désir et la satisfaction, ou encore la vie et la mort. Deuxièmement, le quotidien s'instaure aussi dans une répétition linéaire, c'est à dire dans les gestes de tous les jours, du travail et de la consommation par exemple<sup>11</sup>. En effet, l'adjectif quotidien a pour première définition qui se fait chaque jour, ou qui revient tous les jours. Comme l'hebdomadaire qui représente la semaine ou le mensuel le mois, le quotidien représente la journée. Mais, sa définition va bien sûr plus loin que l'aspect temporel et s'apparente à un concept plus profond qui relève de la vie de tous les jours. Le quotidien se retrouve donc dans des éléments qui surgissent de manière répétitive dans nos vies et est en même temps présent dans nos actions de tous les jours. Le terme de quotidien est donc utilisé comme un parent de banal ou ordinaire.

Le centre d'étude de cet énoncé se concentre sur ce qu'on pourrait appeler une *banalité quotidienne*, c'est à dire une banalité à laquelle on est quotidiennement confronté.

### **BANALITÉ DOMESTIQUE**

Le banal s'applique donc à toutes les échelles : allant de la simple pièce à la ville entière. Toutes ces échelles comprennent d'ailleurs naturellement un niveau de banalité intéressant, mais la domesticité est celle pour qui la notion de banalité semble le plus ancré. Au niveau analytique, on pourrait étudier la vie quotidienne selon les formes des bâtiments, mais

peut être cela serait beaucoup moins saisissable et reconnaissable. Cet énoncé se concentre donc essentiellement sur l'espace domestique, mais il va de soi que tout autre thème serait autant valide.

L'espace domestique est profondément ancré dans la quotidienneté: on y revient presque tous les jours et on y accomplit nos actions habituelles (manger, dormir et tout ce qui va avec). Le banal, conséquemment est le mieux exprimé et compris dans l'environnement domestique, qui héberge et nourrit profondément la vie quotidienne<sup>12</sup>. En effet, si l'on reprend la définition de la quotidienneté qui affirme que le quotidien - et donc le banal, se retrouve dans tous les éléments qui surgissent de manière répétitive dans nos vies, il paraît plus que cohérent de considérer l'espace domestique. La banalité possède donc un haut degré dans la domesticité car cette dernière a elle-même un degré élevé de quotidienneté.

Pour aller plus loin dans la corrélation entre banalité et domesticité, Lefebvre va définir le quotidien selon ces termes: « *Le quotidien est ainsi la condition la plus unique et la plus universelle, la plus sociale et la plus individuelle, la plus évidente et la plus cachée.*<sup>13</sup> » Mettons ces définitions du quotidien en lien avec la domesticité. « *la plus unique et la plus universelle* » : par principe, chaque être humain possède un endroit où il vit et accomplit ses tâches quotidiennes. Pour la plupart de la population, cet endroit s'apparente à un appartement ou à une maison. La notion de domesticité est universelle dans le fait que chaque être humain a appréhendé la domesticité en habitant et en s'établissant dans des espaces.

Ceci s'inscrit plus loin encore que dans le vécu de l'espace: sa représentation est partout, de la peinture au cinéma. Il semble donc très peu probable que la notion de domesticité ait échappé à quelqu'un sur terre. Parallèlement, les intérieurs sont façonnés selon les gens qui les habitent. L'occupant d'un appartement ou d'une maison va choisir, maquiller et penser son intérieur selon ses envies et ses besoins. En résulte des espaces uniques et représentatifs de la diversité qui occupent notre planète.

Plus loin encore, toutes ces caractéristiques propre à chaque espace sont perçues différemment, selon celui qui l'occupe. En effet nous avons une perception différente entre notre quotidienneté et celle des autres. L'espace domestique peut être donc compris de multiples manières, dépendant des envies, expériences et fantasmes de celui qui le perçoit. Michel Foucault, en citant Gaston Bachelard, exprime bien ce phénomène :

*« Nous ne vivons pas dans un espace homogène et vide, mais, au contraire, dans un espace qui est tout chargé de qualités, un espace, qui est peut-être aussi hanté de fantasme ; l'espace de notre perception première, celui de nos rêveries, celui de nos passions détiennent en eux-mêmes des qualités qui sont comme intrinsèques; c'est un espace léger, éthéré, transparent, ou bien c'est un espace obscur, rocailleux, encombré: c'est un espace d'en haut, c'est un espace des cimes, ou c'est au contraire un espace d'en bas, un espace de la boue, c'est un espace qui peut être courant comme l'eau vive, c'est un espace qui peut être fixé, figé comme la pierre ou comme le cristal.<sup>14</sup> »*



## BANALITÉ CINÉMATOGRAPHIQUE

Afin de pouvoir aller plus loin dans l'analyse de la représentation de la domesticité au cinéma, il est important d'explorer la connexion intime qu'il y a entre l'architecture et le cinéma. Les deux formes d'art sont très proches, premièrement car elles engendrent toutes deux une structure temporelle et spatiale.

En effet, un appartement peut être perçu à travers l'espace, et l'espace est inhérent au temps. Lorsqu'on traverse une pièce, grande ou petite, la notion de temps est comprise dans notre compréhension de l'espace. Dans un film, idem. La structure temporelle est plus évidente car elle est imposée au spectateur. La structure spatiale quand à elle se trouve dans les espaces qui contiennent les scènes.

Le lien entre cinéma et architecture s'impose aussi car ils articulent tous deux des espaces de vie. Ils créent des images de la vie compréhensibles par tous et toutes. Les villes et les bâtiments créent et préservent les images d'une culture et d'un certain mode de vie, le cinéma quand lui met en avant ces deux éléments à partir de sa période de création et de la période qu'il représente<sup>15</sup>. L'importance de l'architecture du cinéma se révèle dans le fait que tous les films contiennent de l'architecture, sans exception, et cela même si c'est rarement intentionnel<sup>16</sup>. Le cadrage de l'image, l'échelle des objets présentés, l'infiltration de la lumière sur la scène: tout ces choix cinématographiques s'apparentent à des conditions architecturales<sup>17</sup>. La valeur d'une scène dépend par ailleurs de ces conditions.

Un événement sera perçu de manière différente en fonction de la pièce où il se trouve, du décor qu'il y a autour, de l'heure qu'il est, ou encore de la couleur et de l'intensité de la lumière.

L'architecture cinématographique montre aussi les façons dont les gens ont symbolisé la notion de maison et de culture domestique, en s'appropriant les lieux à leurs manières<sup>18</sup>. De cette façon, un film montre une architecture utilisée, activée :

*« By close-ups of the things around us, by focusing on hidden details of familiar objects, by exploring commonplace milieus under the ingenious guidance of the camera, the film, on the one hand, extends our comprehension of the necessities which rule our lives<sup>19</sup> ».*

Quand les architectes terminent leurs oeuvres, ils s'en vont et les réalisateurs s'installent<sup>20</sup>. Les espaces cinématographiques montrent comment différentes pièces d'une maison ou d'un appartement jouent un rôle précis dans nos vies de tous les jours. Le film devient une encyclopédie d'espaces architecturaux et d'exemples d'utilisation.

*« Doors and windows were opened an closed, stairs were descended, corridors were strolled along, hobbies were entered, walls were bumped into, cellars were visited, attics were inhabited, bedrooms were slept in etc... [...] and not only were all those spaces lived in, entered and exited but also lit, ventilated, heated, cooled, painted and decorated. Kitchens came in different colors, shapes and sizes. Meals were cooked, people made love, sofa were sat on, baths were run and showers taken.<sup>21</sup> »*

Dans « *Critique de la vie quotidienne* », Henri Lefèbvre met en avant deux sortes de réalismes. Le premier, le réalisme magique, prétend que le quotidien, malgré ses caractéristiques banales, possède une certaine poésie. Mais cette poésie du banale, pour être rendue acceptable, doit être maquillée, voir même transfigurée.

Le second réalisme s'apparente au courant artistique apparu dans les années vingt: le surréalisme, qui en prêtant intérêt au banal découvre dans la vie quotidienne un nouveau monde imaginaire<sup>22</sup>. Henri Lefèbvre émet ici l'hypothèse de l'incapacité du banal à être merveilleux sans assistance. Les deux réalismes qu'il met en avant semblent en effet préférer le magique (à comprendre comme l'antithèse de l'ordinaire) au profit du réel<sup>23</sup>.

En advient donc que le banal et l'ordinaire nécessitent une aide extérieure pour sortir de leurs conditions. Si l'on prend l'exemple-même de cet énoncé, c'est l'analyse des représentations d'espaces domestiques qui va venir poétiser la banalité. « *L'intellectuel peut substituer au banal, au familier des émotions et des illusions plus attrayantes, plus supportables.*<sup>24</sup> »

Le cinéma, lui aussi, devient un médium d'esthétisation du banal, tout comme la peinture ou la photographie. A travers ces arts représentatifs, le banal sort de sa condition banale : en le représentant, le cinéma va sublimer le banal, le poétiser. Le réalisateur va transcender la réalité et faire apparaître l'extraordinaire à partir de l'ordinaire.

Plus loin encore, le cinéma aide le spectateur à remarquer une réalité à laquelle il est normalement aveugle<sup>25</sup>, ou insensible.

*« J'estime que l'oeuvre d'art accomplie sera celle qui passera d'abord inaperçue, qu'on ne remarquera même pas: force et douceur, tenue et grâce, logique et abandon, précision et poésie - respireront si aisément qu'elles paraîtront naturelles et pas surprenantes du tout. »<sup>26</sup>*

Une critique de film souvent entendue est « *Je n'y crois pas* ». Il semble, en effet, que le spectateur a besoin de comprendre les codes présentés à lui afin d'apprécier un film. L'histoire principale du film doit tenir la route, mais aussi le jeu des acteurs et surtout le décor mis en place. Le spectateur demande une forme de réalisme familier<sup>27</sup>. Par cela, François Penz entend un réalisme auquel le spectateur est familier, qu'il reconnait, mais pas non plus dans lequel il se retrouve point par point, car il ne faut pas oublier que le cinéma est aussi un outil d'évasion du quotidien. Il s'agit donc de trouver un équilibre dans la représentation, qui permet de poétiser le banal sans le dénaturer de sa condition ordinaire, tout en ne tombant pas dans l'ennui.

Effectivement, un des rôles du cinéma est de représenter la réalité afin de captiver son audience. Cela semble logique: le spectateur a besoin de s'identifier afin de ressentir des émotions : s'identifier aux acteurs, certes, mais aussi au décor. Le décor, c'est l'élément statique qui ancre la scène, qui lui confère une temporalité et une spatialité.<sup>28</sup> « *Comme l'acteur qui se glisse dans la peau d'un autre, le décor doit avoir l'apparence de vérité.*<sup>29</sup> » Dans un article sur le décor,

Robert Mallet-Stevens met en avant l'importance qu'il paraisse réel. Car il ne suffit pas de simplement recréer un espace domestique, il faut aussi prendre en compte « *« les déformations de l'objectif, le format des pellicules, l'absence de relief: l'éclairage artificiel des pièces, la mise au point, la différence des valeurs des couleurs.*<sup>30</sup> » Tous ces éléments interviennent dans la mise en place d'un décor et influencent l'image projetée.

Afin de percevoir l'extraordinaire dans l'ordinaire d'un élément il faut déjà comprendre son caractère banal. La difficulté des arts représentatifs réside dans la création d'images quotidiennes qui sont elles-mêmes créées dans un contexte non quotidien<sup>31</sup>. La réussite du réalisme banal se trouve dans le succès de cette représentation du milieu quotidien.

# ANTÉCÉDENTS



Les oeuvres abordées dans cet énoncé proviennent presque toutes des Etats-Unis, sinon du Canada. Cet intérêt pour la culture américaine est motivé par la connexion spéciale qu'elle a avec les trois thèmes abordés dans cet énoncé, c'est à dire la banalité, la domesticité et le cinéma.

Premièrement, concernant la banalité, François Penz met en avant l'approche différente de la France et des Etats-Unis face au quotidien<sup>32</sup>. Les deux pays s'y sont intéressés au cours des années soixante et septante. En France, l'intérêt du banal et de l'ordinaire se trouvait dans des réflexions philosophiques, politiques et théoriques. Les nombreux écrits de Lefebvre et de Perec sur le sujet démontrent cela. Aux Etats-Unis, l'approche se voulut plus matérielle: a l'instar de Denise Scott Brown et Robert Venturi qui mirent en avant leurs idées à travers des publications et des expositions. Le quotidien fut étudié à partir de l'environnement direct auquel ils avaient accès<sup>33</sup>. Ils ont donc une approche plus sensorielle et direct à la notion de la banalité.

Le rapport de l'Amérique aux arts représentatifs n'est pas à minimiser non plus. En peinture, le réalisme américain est un style à part entière. Edward Lucie-Smith met en avant le lien entre le courant artistique du réalisme et le développement de l'art aux Etats-Unis, lien qui provient des traditions sociales et politiques du pays<sup>34</sup>.

La population américaine s'est formée à partir de plusieurs vagues d'immigrants, qui vivaient dans une culture qui se voulait fondamentalement démocratique et anti-élitiste. Pour elle, l'art américain ne représentait pas une activité aristocratique, et ne possédait donc pas les mêmes titres de noblesse qu'en Europe.

La photographie fut aussi un outil privilégié des artistes américains, car dans une société soucieuse d'égalité, elle démocratisait les prises de vue<sup>35</sup>. Au niveau cinématographique, le premier film, qui inventa au passage le principe de plan et de cadrage, est produit en 1891 aux Etats-Unis, et s'appelle *Dickson's Greeting*<sup>36</sup>. Court de deux secondes, il présente un personnage qui salue un public imaginaire, en balançant son chapeau d'une main à l'autre.

Finalement, l'espace domestique américain, trouve son essence dans des formes et des représentations diverses. Il est aussi étroitement lié au symbole de l'*American Dream*, où le luxe d'une maison individuelle apparaît comme une récompense du dur labeur. Il suffit simplement de regarder les séries télévisées pour comprendre l'ampleur et le rapport fusionnel qu'ont les américains avec leurs maisons.

L'histoire de *Desperate Housewives*, par exemple, se déroule dans des maisons prestigieuses situées les unes à côté des autres, dans une banlieue typique des suburbs américains.





1 Intérieur de *Desperate Housewives*



2 Intérieur de *The Fresh Prince of Bel-Air*



3 Movie set du sitcom *Friends*

Les sitcoms, par ailleurs, se passent aussi pour la plupart du temps dans un environnement banal et domestique. Les histoires des familles prennent place dans des salons légèrement bourgeois, où la caméra est pour le plus souvent tournée directement face au canapé. *The Fresh Prince of Bel-Air*, n'est qu'un des nombreux exemples de ce phénomène. Finalement, l'ambiance collocation est aussi un souvent abordée dans les sitcoms, comme le célèbre exemple de la série *Friends*, dont le salon de Monica semble familier pour beaucoup de monde.

## MISE EN PLACE

Dans son livre sur le réalisme américain, Edward Lucie-Smith compte deux sortes de réalisme : le réalisme de conception et le réalisme de perception<sup>37</sup>. Le premier, il le définit comme « *la recherche d'une sorte d'inventaire de ce que l'observateur croit avoir devant les yeux à un moment donné.*<sup>38</sup> » Le réalisme de conception met en avant le fait que la conception du réel que l'humain se fait repose sur des croyances, et non sur des faits. Dans les arts représentatifs, en découle des images basées sur l'idée que l'artiste se fait d'une scène, ce qui va à l'encontre du réel car l'artiste a apporté son point de vue subjectif.

Le réalisme de perception, quand à lui, repose sur l'aspect purement visuel d'une représentation avec « *un regard porté sur les*

*choses sans idées préconçues, aussi candidement que possible*<sup>39</sup> ». Ce réalisme s'appuie plus sur la façon dont on représente une scène, par des jeux de lumières, de disposition des formes, etc. Il est important de noter qu'une oeuvre qui appartient au courant réaliste, de conception ou de perception, ne figure pas la réalité à proprement parlé, mais qu'elle propose l'exemple d'une réalité subjective. Le réalisme n'est pas une valeur absolue : la perception d'une oeuvre dépend à la fois de la vision de l'artiste à sa conception, et à la fois du regard relatif au public. Il peut ainsi être compris comme une pique de rappel, rappelant que le monde extérieur existe et qu'il n'est pas perçu à travers une seule et unique réalité.

Le banal et le quotidien résistent à la théorisation et leur conceptualisation est compliquée. Le sujet reste néanmoins intéressant car on l'expérimente tous les jours de manière phénoménologique sans forcément s'en apercevoir. Tous les êtres de la planète pratiquent la quotidienneté, même si c'est selon des rythmes et coutumes multiples, différenciées par les moeurs, les pratiques, les religions, les habitudes et tout ce qui touche à notre façon de vivre. A cela s'ajoute les innombrables représentations de la domesticité qui affluent dans nos vies de tous les jours : à la télévision, au cinéma, sur les réseaux sociaux : pour résumer partout. C'est pour cela que nous abordons la banalité domestique à travers sa représentation.

Les représentations choisies dans cet énoncé font parti d'un minuscule pourcentage de l'infinité des oeuvres qui exposent l'espace domestique. Le but n'est pas de créer des généralités en fonction de l'oeuvre des artistes présentés, mais de créer une sorte de catalogue, non exhaustif évidemment, des représentations de domesticité américaine. Afin de définir un panel précis, elles ont été choisies selon des critères définis au préalable. Premièrement, l'espace domestique représenté est américain: cela veut dire que l'environnement représenté est soit inspiré d'un lieu existant aux Etats-Unis, soit inventé à partir d'une inspiration venant des Etats-Unis.

L'auteur de l'oeuvre est par conséquent, pour la plupart du temps, américain ou canadien. Deuxièmement, l'espace analysé est intérieur et possède des limites. Son ampleur physique est définie par des murs, cloisons, portes, fenêtres. Finalement, l'espace est perçu à partir de lui-même, c'est à dire que le spectateur se trouve lui aussi dans la pièce représentée. Sont donc exclues les vues depuis l'extérieure, à travers un cadre de fenêtre ou de porte par exemple. Une étude phénoménologique est mise en place afin de comprendre l'espace dépeint et sa représentation. Ceci afin de comprendre comment se manifeste le banal et par quel procédés artistiques il est construit et représenté dans le but d'être poétisé.

## ELEVEN AM

La première oeuvre présente une femme nue assise sur un fauteuil bleu. Elle regarde par la fenêtre. On ne voit pas son visage, mais sa position laisse entendre qu'elle est absorbée par l'extérieur. Son regard est rivé vers le dehors, sans que l'on sache ce qui l'attire.

La vue presque frontale participe à des lignes de perspective droites et calmes. L'ensemble du tableau est statique, le seul mouvement provient des rayons du soleil qui proviennent de l'extérieur.

Le tableau est divisé en trois plans: au premier plan, une lampe bleue avec un abat-jour rouge est posée sur une table en bois, elle-même recouverte d'une nappe rectangulaire. Des petits livres sont disposés à côté. La disposition d'un élément banal au premier plan confère un relief plus prononcé à la peinture. Sur le côté droit on aperçoit le dos d'une chaise. Au dernier plan, un cadre de porte est partiellement obstrué par un rideau gris, mais laisse entrevoir une autre pièce aux murs jaunes et à la moquette rouge. Un tableau est affiché au mur, au dessus d'une commode en bois. Tout à gauche, un drap qui pourrait être une robe de chambre, est posé nonchalamment sur un rebord.

L'artiste dissimule plus qu'il ne révèle. Ce qu'il révèle sont les limites de notre perception et seule l'expérience nous permet de dire qu'une chaise doit être cachée sous le manteau, car on ne la voit pas.

Plusieurs autres tableaux de Hopper représentent la même pièce, ce qui implique que la scène provient probablement de son propre appartement.

La lumière entre par la fenêtre et inonde la femme assise sur son fauteuil bleu. De la même façon, on voit le rayon lumineux caresser le mur de la pièce de derrière. Les rayons de lumière sont francs mais doux à la fois et se concentrent principalement sur la femme assise. Une atmosphère calme se dégage de la scène. Le calme et la passivité de la pièce invite le spectateur à se concentrer sur la figure féminine, mise encore plus en avant par l'utilisation de couleurs froides, voir blanches.

Très subtilement, les couleurs utilisées séparent allégoriquement la femme de son appartement. En effet, les couleurs autour d'elle (le bleu du fauteuil, le vert de la moquette, le jaune très clair du cadre de fenêtre, l'extérieur froid et son teint de peau extrêmement clair) sont relativement froides, tandis que celles ancrées dans l'appartement (la lampe et la table du premier plan, la pièce à l'arrière) sont plus chaudes, plus réconfortantes.

En définitive, la pièce en elle-même ne possède aucune attraction visuelle particulière et n'offre pas d'accroche pour les yeux<sup>40</sup>. Hopper utilise la banalité et la quotidienneté dans le but de mettre sa scène principale, qui ne se veut pas spectaculaire, en avant.



4 Eleven AM Edward Hopper



5 American Interior Charles Sheeler

## AMERICAN INTERIOR

Basée sur une photographie de l'appartement du peintre, le point de vue est en plongée. L'espace peint s'apparente à un mélange entre une chambre et une salle à manger. La table occupe le coin en haut à droite du tableau, tandis qu'en bas à gauche se trouve une petite table d'appoint. Les deux sont recouvertes d'objets du quotidien: des assiettes ornées, une tasse, une sorte de cendrier, un vase en verre transparent, une boîte à chapeau. Au dernier plan, un tableau de Sheeler est appuyé contre une armoire en bois. Trois tapis aux motifs différents laissent entrevoir le revêtement de sol en parquet. A gauche de la peinture, le lit en bois est lui aussi recouvert de draps bleus à motif carré.

Le cadre de l'image coupe tous les objets mis en scène : on ne perçoit qu'une partie des éléments, et même la chaise au centre manque un bout de son assise. En résulte, d'une part, des formes relativement abstraites, comme le bout d'un banc rouge et d'autre part une absence de protagoniste principal dans la composition. En effet, aucun objet n'est représenté entièrement, tous les éléments sont mis sur le même plan d'importance.

Cette décision de représentation a tendance à aplatir l'image car les lignes de perspectives créées ne sont jamais terminées : on ne perçoit pas où elles commencent et où elles se rejoignent. Cela est aussi accru par la prise de vue en hauteur de l'image. Cependant, cette

perte de relief est compensée par les ombres franches, projetées par une lumière vive provenant de la droite de la scène. Les lignes directrices du tableau sont donc menées par les contours aiguisés des objets, et elles sont toutes plus ou moins verticales. Toutes, excepté la table d'appoint à l'avant qui vient couper l'espace avec une oblique diagonale qui renvoie l'oeil du spectateur sur la chaise au centre.

Le style de peinture est très détaillé: les contours des éléments représentés sont précis, tout comme les ombres projetées. Détaillé et indifférencié : le même procédé est utilisé pour le premier, le deuxième et le troisième plan, ce qui les mélange et confuse encore plus le relief de la peinture. La modernité de la composition de la peinture se confronte aux objets du quotidien représentés, qui appartiennent à un répertoire de design américain très classique. Ces derniers s'apparentent au style Shaker de mobilier, qui revendique des principes d'usage simples et utiles. On retrouve ce style Shaker dans les motifs des tapis et des draps et dans le design de la chaise au centre de la composition.

Le banal ici est donc représenté à travers deux lignes directrices: la modernité de la composition (le cadrage, la vue en plongée) et le classicisme américain des motifs mis en place.





6 Annunciation Raphael Soyer



7 Night's Reading Philip Evergood

## ANNUCIATION

Deux femmes se tiennent debout dans une salle de bain. Elles ne se parlent pas et semblent toutes deux être dans un moment d'introspection, les yeux dans le vide. Le titre apporte une dimension spirituelle à la scène, l'Annunciata étant le moment dans la bible où un ange annonce à Marie qu'elle est enceinte. La femme au premier plan porte une nuisette bleu-cyan et tient un linge entre ses mains: elle semble être entrain de s'habiller. L'autre femme est appuyée contre le mur, les mains dans les poches de son pantalon.

Le cadre de la peinture coupe les jambes de la femme au premier plan, tandis que la deuxième est représentée dans toute sa hauteur. La vue légèrement en plongée amène des lignes de perspective obliques, et le relief est garanti par la différenciation de taille entre la femme au premier plan et celle au deuxième plan. Les lignes directrices du tableau sont dirigées par les intersections des plans de la pièce et se rencontrent dans un point quelconque, au dessous du lavabo. L'oeil est attiré à un endroit totalement banal du tableau. Un pan de porte est ouvert à droite du tableau, avec au dessus des vêtements pendus pêle-mêle.

La peinture aborde, en soi, un moment de vie très simple, et sa banalité est mise en avant par l'ordinarité de la scène et du décor, qui s'accordent dans un ensemble calme et sensible, comme arrêté dans la temps.

## EVENING READING

Cette peinture présente un homme et une femme couchés sur un lit, probablement dans leur chambre à coucher. L'obscurité derrière le rideau au dernier plan nous informe qu'il fait nuit à l'extérieur. A côté de leurs corps allongés, sur le lit aux draps jaunes, sont disposés des textes et un livre retourné, couverture vers le plafond. La perspective en plongée garde les lignes horizontales et verticales du mur en arrière plan, tandis qu'il accentue l'aspect de la perspective à droite.

Vue depuis le dessus, la lampe suspendue ne projette pas d'ombres franches, malgré le rayon de lumière qui en ressort. Les couleurs dé-saturées, rendent bien l'impression d'un éclairage artificiel jaune. L'abstraction du trait de pinceau, floute légèrement les contours des objets, créant une atmosphère enfumée, accentuée par les deux personnages qui fument. L'ordinarité du tableau se trouve dans la scène qu'il présente, et à la fois dans son style. Les couleurs dé-saturisées, l'ambiance fumeuse et la perspective faussée présentent un intérieur banal et familier.





8 Karl's Room Andrew Wyeth

## KARL'S ROOM

Cette peinture d'Andrew Wyeth est extrêmement simple dans sa composition, mais dégage une atmosphère forte. En premier lieu, les couleurs utilisées sont limitées : la composition est faite à partir de tons gris/verts et bruns. Le gris/vert est associé aux murs, tandis que le brun à ce qu'on a ajouté aux murs. Cela implique le cadre et l'appui de la fenêtre, la planche de bois avec des éléments d'accroche, le fusil suspendu et la forme à gauche en bas qui s'apparente à un lit. Ce choix des couleurs dramatise la scène et lui donne un caractère ancien et classique, comme le fait le noir et blanc au cinéma et en photographie.

Le nom de la peinture indique un espace domestique, mais la scène est dépouillée de presque tous ses éléments domestiques. Contrairement aux autres tableaux étudiés, le trait ici est plus abstrait et beaucoup moins précis. On comprend la présence du lit mais si on regarde de plus près on ne reconnaît que des formes abstraites. La composition du tableau lui confère donc le programme de lit, alors que si on se concentre seulement sur le lit on ne comprend pas directement ce qu'il est. Comme pour Hopper, notre expérience nous permet d'affirmer que c'est un lit.

La lumière froide entre par la fenêtre aux menuiseries en bois à gauche. Elle se disperse, créant une tâche irrégulière le long du mur.

La majorité du tableau représente un mur vide, l'oeil est donc attiré par les quatre zones brunes qui sont réparties sur le tableau. Le lit en bas à gauche, le cadre de fenêtre à gauche et l'horizontale de la planche cadrent le mur blanc, tandis que la ligne légèrement oblique du fusil vient casser cette composition perpendiculaire.

L'ensemble du tableau est calme. Calme qui est accentué par la prise de vue frontale, qui aplatit les lignes de perspective. Ces dernières sont presque totalement absentes, seul le cadre à gauche permet de comprendre la spatialité de la pièce.

La présence d'un fusil dans une scène domestique apporte une certaine violence au tableau, car elle n'est pas anodine dans une chambre à coucher. Mais pourtant, le fait de l'avoir traité avec la même couleur que les autres éléments de la pièce place le fusil au même niveau symbolique que le lit, ou que le cadre de la fenêtre, et diminue son caractère dramatique. Cela permet de comprendre une certaine banalité qui ne nous est pas forcément familière.

Grâce au traitement des couleurs, à travers une composition très simple et précise, et l'ajout d'un élément qui semble ne pas y avoir sa place ajoute une dimension dramatique à l'ensemble. Wyeth nous confronte une nouvelle réalité banale.



9 Intérieur d'une ferme dans l'étage de New York Walker Evans

## INTÉRIEUR D'UNE FERME

Cette photographie représente un intérieur qui semble abandonné, ou laissé en désordre. Face à l'appareil photo une cloison se dresse, avec à sa droite une porte ouverte sur une chambre. Dans cette chambre au dernier plan, un lit est recouvert d'une pile impressionnante d'habits et de tissus roulés en pagaille, tandis qu'une chaise est renversée juste devant. Au premier plan, un bureau-secrétaire vidé est appuyé contre le mur, et recouvert de petits objets, avec à côté une chaise dont on ne voit que le dossier.

La disposition en hauteur de la caméra fait que l'on peut apercevoir un bout du plafond dans les deux pièces, tandis que le sol reste invisible au premier plan. Le cadrage est précis: rien ne vient contrer les lignes horizontales et verticales.

Chaque objet est abordé frontalement et la caméra fixe se concentre sur la petite pancarte religieuse accrochée au mur à l'aide d'un fil et d'un clou. Le point de vue a une franchise prononcée et porte un regard direct et rigoureux sur la scène, ce qui permet d'obtenir une image ordonnée, malgré la juxtaposition accidentelle d'éléments variés.

L'image est techniquement en noir et blanc, mais elle est réellement faite de niveaux de gris : les gris se côtoient et se mélangent, ce qui a tendance à aplatir les effets de perspective car la différenciation entre le plus loin et le

plus près est brouillée. L'absence de lignes de perspective et de contrastes de noir et blanc renvoie notre regard vers la pancarte noire.

Walker Evans est reconnu comme étant un photographe documentariste, engagé socialement pour la cause noire et prolétaire américaine. Sa photographie peut être comprise comme le document social d'une époque. Les photos qu'ils ont prises montrent des lieux qui furent réellement habités, et il ne composait donc pas une banalité à proprement parlé, mais la documentait à l'aide de sa caméra.

Son apport au banal était dans la construction du cadrage et de la perspective mise en place. En résulte une glorification de l'ordinaire et du banal, car il les transforme en symboles<sup>41</sup> d'une époque et d'une classe sociale.





10 A Giant at Home Diane Arbus



11 American Surface Stephen Shore

## A GIANT AT HOME

La photographie à gauche en haut montre une scène inhabituelle dans un salon américain. Bien sûr, la première chose qui attire le regard est évidemment la présence de l'homme très grand, qui apporte une touche suréelle à un environnement qui, quand à lui, est bien réel. Cet homme, penché en avant pour ne pas se taper la tête contre la plafond, contredit l'espace dans lequel il se trouve et le remet en question.

A l'opposé du géant dans la pièce, l'espace présenté derrière paraît complètement ordinaire, et contient les meubles nécessaires pour faire d'une pièce un salon: un canapé, un fauteuil, des lampes à pieds. En arrière plan, deux fenêtres sont complètement cachées par des rideaux épais, et plusieurs tableaux sont accrochés aux murs.

Au niveau de la balance du blanc et du noir, cette photographie exploite le contraste entre les deux. Dans le tiers bas de l'image, les limites entre le sol et les canapés, voir même le pantalon de l'homme, se confondent. Le tout crée une forme noire indéterminée qui vient ancrer la photographie vers le bas. Les deux autres tiers de l'image se rapprochent plutôt du blanc, car illuminés par une lumière vive et artificielle, qui rappelle plus un flash de tournage qu'une lumière de salon. La présence de l'homme démesurément grand et une lumière inadaptée pour l'espace domestique brouille la lecture de l'espace banal.

## AMERICAN SURFACE

Au dessous, l'image présente une nouvelle fois un espace domestique, mais cette fois sans protagoniste humain et en couleur. L'appareil photo se fixe face au coin de la pièce, qui devient une ligne de symétrie verticale de l'image. Les quatre surfaces qui partent de ce coin sont toutes différentes : le mur à gauche est recouvert de bois, tandis que celui à droite est peint en blanc, puis recouvert d'un large poster. Le plafond et le sol sont tous les deux cadrés par une plinthe en bois et possèdent la même couleur vert pastel. Ils se différencient à travers leurs matérialités : le sol est en moquette épaisse tandis que le plafond s'apparente à un tissu tendu. La lumière naturelle provient du côté gauche de l'image et produit des ombres longues qui viennent colorier la paroi en bois.

On peut faire une analogie avec la photographie de Walker Evans présentée à la page précédente. Lorsque Evans se concentre sur un petit écriteau religieux accroché au mur, Eggleston lui se concentre sur la télévision. On sent la fixité de la caméra et une décision rigoureuse de sa position face à la scène, mais dans un langage légèrement plus moderne. Bien sûr, car la photographie est en couleur, mais aussi car les lignes de perspective obliques viennent découper l'espace dramatiquement. Le rapport au banal est donc aussi dans son cadrage et dans la construction de l'image, plutôt que de la scène, mais avec un peu plus de dynamisme.



12 Intérieur d'une maison au Mississippi William Eggleston

## INTÉRIEUR AU MISSISSIPI

Prise par William Eggleston lors d'un road-trip à travers les Etats-Unis, la photographie à droite montre une vue en plongée sur un salon américain. Le centre de l'image est occupé par une table basse noire, elle-même recouverte par les pièces d'un puzzle qui entourent la boîte ronde. Au dernier plan, la lumière naturelle entre à travers la fenêtre, inondant la pièce d'une lumière légèrement jaune. Des fauteuils et des sofas sont disposés contre les murs, tout comme des petites tables d'appoint recouvertes de bibelots et de plantes.

L'intérieur paraît familier et convivial, à la limite un peu vieillot. Cela est sûrement dû aux nombreux matériaux textiles qui tapissent l'image : la moquette, le tissu des fauteuils, les rideaux, ou encore le papier peint. Les couleurs fortement dé-saturées se confondent toutes dans des tons de beige. Les contrastes, par contre, sont très prononcés: les ombres sont presque noires, et se confondent lorsque les objets sont proches, comme en bas à droite, tandis que la lumière du soleil, visible à travers la vitre, est d'un blanc aveuglant.

La photographie est prise du point de vue du photographe, confirmée par la présence du genou plié. Cela implique l'oeil subjectif de l'appareil photo et de du photographe par la même occasion. Le regard subjectif sur une scène place le public directement dans le décor (ce sujet sera développé plus tard lorsque le film *Blue Velvet* sera abordé).

Inconsciemment, l'oeil subjectif du photographe implique aussi le mouvement. Contrairement à Walker Evans qui fixe sa caméra d'une manière rigoureuse, on sent ici les déplacements possibles.

La banalité de la scène est donc perçue directement à travers l'oeil du photographe, qui transmet son ressenti plus directement à l'observateur.





13 Double Self-Portrait Jeff Wall

## DOUBLE SELF PORTRAIT

Il est reconnu dans les arts représentatifs que l'auto-portrait est la signature de l'artiste dans son oeuvre : ici Jeff Wall se présente à double devant un décor qui semble, au premier coup d'oeil, assez banal. La caméra est placée en direction d'un coin de la pièce. L'environnement domestique se résume à un nombre limité d'éléments ordinaires: un canapé pourpre foncé est à moitié recouvert par une couverture rouge pastel, les murs sont tapissés avec un crépis au motif vertical, coupé par une grille de ventilation à droite et une porte entrouverte à gauche. Au premier plan, un des Jeff Wall s'appuie sur une large chaise faites de tubes blancs, tandis que l'autre se tient à côté du canapé, son pantalon étant accordé aux couleurs de ce dernier.

Assurément, cet ensemble de composantes domestiques paraît très simple, mais au niveau phénoménologique on comprend que l'atmosphère qui se veut domestique n'est pas banale. Comme pour beaucoup de ses photos, Jeff Wall construit des décors dans un studio<sup>42</sup>. Il traite ses photos comme des peintures et toutes ses réalisations sont mises en scène: chaque détail est prévu, rien n'est laissé au hasard. La porte entrouverte à droite rappelle, comme dans le tableau de Raphael Soyer *Annunciata* vu précédemment, les peintures italiennes de la Renaissance. Au niveau de la composition, on retrouve une symétrie horizontale entre la partie basse et la partie haute de l'image, ce qui n'est pas un hasard.

La construction minutieuse de l'image, allant du cadrage à la disposition nonchalante de la couverture sur le canapé renvoie l'image d'une banalité volontaire et crée une atmosphère particulière. Cette atmosphère est certes familière, mais reste néanmoins étrange. Le dédoublement de Jeff Wall renforce encore plus cette impression de bizarrerie. Par conséquent, le banal sort de sa condition de banalité.

Une des caractéristiques de la banalité implique qu'elle a été construite à travers un processus inconscient d'accumulation. Cette image pose donc la question des origines du banal et de sa construction, et de sa légitimité lorsqu'il est minutieusement défini.



**STAGING THE REAL**



Ce dernier chapitre introduit le médium du cinéma afin d'analyser la banalité domestique représentée. Les espaces cinématographiques étudiés proviennent d'une sélection de films réalisés dans les années huitante. Le choix s'est porté sur des films de cette période pour plusieurs raisons.

Premièrement car les années huitante sont représentatives d'une montée en puissance du cinéma indépendant américain. Ce dernier s'est lassé des codes hollywoodiens qui monopolisent la production de film et l'art dérivé de la Factory de Warhol commence à s'essouffler. Une nouvelle génération de réalisateurs va s'inspirer de références plus expérimentales et populaires afin de produire des films qui vont « *agrandir le spectre de visibilité et le répertoire disponible des concepts et des sensibilités*.<sup>43</sup> » Cela veut dire qu'ils vont s'intéresser à des sens et des émotions qui sous, voir pas du tout, représentés dans les arts culturels.

Cette sous-représentation d'une partie importante de notre société n'est pas nouvelle, et James Agee le définit en 1988 comme *l'existence inimaginée (the unimagined existence)*<sup>44</sup>). Les premiers films du cinéma indépendant possèdent donc une dimension politique intéressante qui se rapproche de celle de cet énoncé, c'est à dire de vouloir se concentrer vers un contexte plus social et populaire, et donc banal.

Un autre facteur de choix : dans les années huitante les caméras sont encore toutes analogues. Le rapport à l'image était donc d'une plus grande importance que maintenant.

Premièrement, si l'on regarde simplement l'aspect technique. L'analogue permet d'imprimer les vingt quatre images par seconde requises sur un support physique, la pellicule. Cela crée donc vingt-quatre images fixes, qui peuvent être regardées chacune séparément, comme si elles étaient indépendantes les une des autres.

Plus loin encore que l'aspect technique, les films analogues permettaient aux monteurs de marquer des moments précis dans le film, sur la base de la numérotation des images. Qui plus est, ils possèdent un rythme plus lent que le numérique. La rapidité de successions des plans et des séquences dans les films numériques d'aujourd'hui empêchent de poser un regard en profondeur sur les images qui nous sont présentés.

La dernière décision quand au choix des scènes relève du réalisme des décors et de l'histoire. L'histoire est ancrée dans une réalité qui est celle que l'on connaît, avec des problématiques qui appartiennent à notre genre humain. Les décors qui sont abordés ne manifestent donc pas de caractéristiques extravagantes, et peuvent très souvent passer inaperçus lors qu'un visionnage rapide.

La décision de choisir des décors qui paraissent ordinaires permet de répondre à plusieurs questions. Premièrement, quels sont les dispositifs architecturaux et cinématographiques qui présentent l'espace domestique ? comment est construite la banalité domestique, et quels sont les moyens qui permettent de la rendre réaliste sans lui faire perdre sa caractéristique ordinaire ? et finalement, quels sont les procédés cinématographiques qui permettent de poétiser la banalité quotidienne?

Face à la dissociation de l'environnement quotidien, nous retrouvons deux approches cinématographiques au banal<sup>45</sup> : l'espace et l'action. Nous pouvons donc créer quatre combinaisons qui vont nous aider à analyser les différentes scènes domestiques étudiées.

La première combinaison place la vie *banale* dans un environnement *banal*. Cela implique des activités ordinaires qui se passent dans un espace familial. Le tableau de William Evergood étudié plus haut appartient à cette catégorie. Le couple accomplit une activité ordinaire - lire des livres en fumant une cigarette, dans leur environnement quotidien. Naturellement, la photographie de William Eggleston d'une table de salon recouverte des pièces d'un puzzle appartient aussi à cette catégorie, mais l'ajout d'un regard subjectif ajoute une dimension de voyeurisme qui peut entraîner une sensation qui n'appartient pas forcément à la banalité.

Puis vient la combinaison de la vie *non banale* dans un environnement *banal*. Le double autoportrait de Jeff Wall se range aussi ici, de par l'atmosphère non-domestique qui y règne. Plus subtilement, la peinture d'André Wyeth Karl's Room appartient aussi à cette catégorie: le fusil pendu au mur implique une dimension dramatique importante et nous éloigne de la vie *banale*. En troisième lieu vient la vie banale dans un environnement qui ne l'est pas. Comme on l'a démontré au chapitre précédent, la domesticité est ancrée dans le banal, et un environnement non banal n'est pas nécessairement compatible avec l'espace du logement. La dernière combinaison qui place la vie *non banale* dans un environnement *non banal* est peu relevante concernant le thème de la banalité, et ne sera pas traitée ici.

Afin de clarifier le choix dans la catégorisation des différents espaces, il faut admettre, dans cet énoncé, que l'espace banal est toujours domestique. Naturellement, et comme vu dans la première partie, la banalité se retrouve à toutes les échelles de l'architecture, mais ici elle se concentre sur l'espace domestique. En découle que l'environnement banal sera toujours un espace domestique, et un environnement non-banal sera un espace autre. Par contre, décider de si une action, un récit appartient plus au banal ou pas relève plus d'un ressenti personnel.

*The beauty of life is in small details, not in big events.*

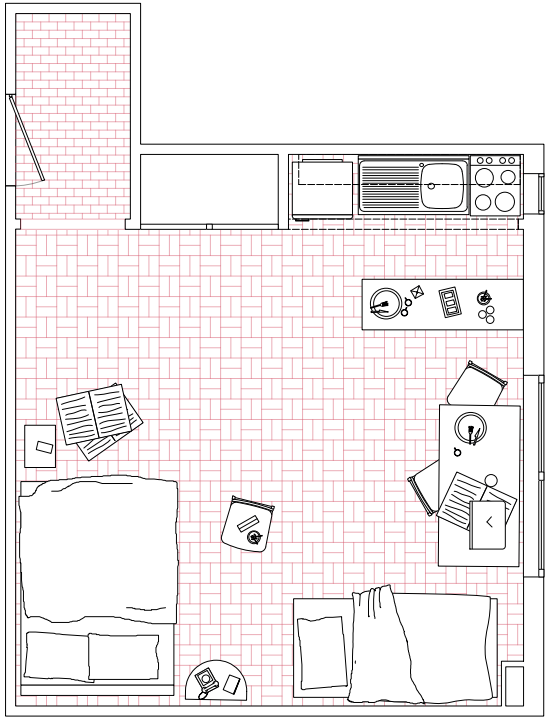
Jim Jarmusch

Cette première partie s'intéresse à des scènes de films qui dépeignent une vie, ou une action banale dans des environnements banals.

La détermination de ces facteurs ressort naturellement d'une vision subjective et dépend du ressenti de tout à chacun lors du visionnage des films, mais il n'en reste quand dans les extraits choisis, le banal se retrouve à la fois dans le décor et à la fois dans l'action qui s'y passe. L'intérêt de ce chapitre est de comprendre comment les réalisateurs réussissent à transcender la banalité pour la poétiser. Comme défini au deuxième chapitre, le quotidien a besoin d'un coup de main pour sortir de sa condition de banalité : en le filmant, le réalisateur accomplit cet acte.

Il s'agit maintenant de définir de quelles manière.





1m

STUDIO DE WILLIE

## STUDIO DE WILLIE : DOUCE LENTEUR

Le premier film abordé dans cette catégorie est *Stranger Than Paradise*, de Jim Jarmusch. La filmographie de ce dernier nous permet d'exploiter la banalité et du décor et des événements, cela étant sa spécialité<sup>46</sup>.

Le film raconte l'histoire de Eva qui se voit obligée de rester dans l'appartement de son cousin Willie dans le New Jersey pendant dix jours, avant de partir habiter chez sa tante à Cleveland. Lors de leur collocation, alors que Willie semblait réticent à l'accueillir, ils se lient d'amitié. Quelques mois plus tard, après avoir gagné de l'argent en jouant aux cartes, Willie rend visite à sa cousine avec son ami Eddie à Cleveland. Après quelques temps, ils décident de la délivrer de chez sa tante et de partir les trois en vacances en Floride, qui se terminera par leur séparation fortuite.

La plupart de l'histoire se passe sur la route, le thème du road-trip étant récurrent chez Jarmusch. Deux espaces domestiques se distinguent dans ce mouvement perpétuel: l'appartement de Willie et celui de sa tante, Lotte, dont on ne verra que le salon. L'impression de domesticité y est renforcée car le reste du film montre des lieux de passages, dénués de signification symbolique et de trace personnelle, qui ne servent qu'à une utilité temporaire, et non à une habitation prolongée.<sup>47</sup> L'appartement de Willie représente cette banalité qui ancre le scénario du film, comme le faisait Alfred Hitchcock en installant

une situation de quotidienneté dans ses films avant d'y injecter des événements dramatiques. En effet, la filmographie de ce dernier illustre bien ce phénomène. Les premières parties de ses films présentent toujours une sorte de routine, qui sera par la suite perturbée par des événements dramatiques. Ce drame ne peut être compris sans ces quelques minutes de *vide*<sup>48</sup>. Il est donc essentiel de définir un environnement banal. Je rejoins l'avis de François Penz qui met en avant le besoin d'une base ordinaire afin que des événements surgissent. Il faut qu'il y ait des éléments à déranger.<sup>49</sup>

Les trente premières minutes de *Stranger Than Paradise* se passent dans l'appartement de Willie et permettent donc au narratif du film de se mettre en place.

On entre pour la toute première fois face au mur de la chambre où un lit défait est accolé (14-18). Les murs sont vides et la décoration se résume à un calendrier à la date du jour, planté au milieu du mur. En arrière plan, un cadre de porte vide cache le vestibule et on suggère que la porte d'entrée se trouve derrière le cadre. En un plan, l'ordinarité du décor est posé. Le rest du studio est présenté à travers dix plans complètement fixes (du moins le plus stable que l'on puisse être avec une caméra à l'épaule) et six plans qui balaient les espaces d'un mouvement panoramique horizontal. Chaque plan représente une séquence car les plans fixes durent plusieurs minutes.



14-18 Entrée Stranger Than Paradise



19 Illumination Stranger Than Paradise





20-29 Jeux de cartes Stranger Than Paradise

En plan, l'appartement s'apparente à une seule pièce comprenant une cuisine, une table à manger, un grand et un petit lit.

Le film est entièrement en noir et blanc avec un grain de l'image très prononcé, ce qui donne une impression générale un peu poussiéreuse, renforçant l'effet abstrait de la banalité. Il est important de noter que la couleur existait déjà et que le noir et blanc est un choix du réalisateur. Les contrastes entre le noir et le blanc sont appuyés, mais l'ambiance générale ne se veut ni lumineuse, ni sombre.

L'utilisation du noir et blanc met en avant une certaine authenticité du récit car ils appartiennent à l'imaginaire de l'ancien. Lorsque les rayons du soleil entrent dans la pièce, ils l'irradient d'une lumière blanche et diffuse. Les ombres projetées sont très peu prononcées (19).

En résulte une sensation de douceur très agréable visuellement qui crée par la même occasion une atmosphère calme et poétique, dans un environnement qui ne l'est pas forcément.

Quand un plan commence, l'action principale met toujours un temps de latence à arriver. Par exemple, un plan de plusieurs longues secondes montre Willie entrain de jouer aux cartes (20-29). L'action commence lorsque Eva rentre dans l'appartement pour lui montrer les courses qu'elle a acheté. Dans un autre plan, la

caméra est fixée sur le cadre de la porte vide. On entend au loin les personnages avant avant qu'ils entrent finalement dans le champs. Une impression généralisée d'inaction se dégage de ces séquences, accentuée par les mouvements lents de la caméra. Pourtant, ces temps morts permettent au spectateur de se concentrer sur l'environnement qui entoure les personnages, et d'appréhender l'espace de l'appartement.

La caméra à focale 35mm apporte de la profondeur au plan et glorifie l'espace domestique. En effet, une focale courte dilate l'espace filmé<sup>50</sup>. Plus la focale sera longue, plus les effets de perspective s'estomperont, rapprochant les objets dans un même plan. A l'inverse, plus la focale est courte, plus les lignes de perspective sont prononcées, au risque de coucher les lignes verticales. Le format 35mm est le plus répandu, car c'est celui qui se rapproche le plus de la vision humaine. Il est important de noter que la focale de l'image n'est pas la même chose que le format d'image. Le format standard américain, 1,85:1 est mis en place ici.

Pour en revenir aux temps morts présents dans le film, des prises de vues très statiques permettent d'appréhender l'espace en profondeur. Les rares mouvements de la caméra sont panoramiques et découvrent peu à peu les espaces. La lenteur est utilisée précisément pour accéder à cette sensation de familier et de banal.





30 Cuisine Stranger Than Paradise



31 Salon Stranger Than Paradise





32 Salle à manger Stranger Than Paradise



33 Chambre à coucher Stranger Than Paradise



34 Salle de bain Stranger Than Paradise

Qui plus est, les plans sont souvent tournés frontalement, ce qui implique des images très plates avec des lignes verticales et horizontales prononcées.

Les séquences sont séparées par un black leader de quatre secondes, c'est à dire que nonante-six pellicules ont été peintes en noir afin de créer une transition entre les séquences: un film étant traditionnellement composé de vingt-quatre images par seconde, il en faut donc nonante-six pour garantir quatre secondes.

Cette pause de quatre secondes permet d'insérer des ellipses temporelles, voir spatiales par moment, dans le récit. Ajouté à cela, les plans complètement fixes et la lenteur des mouvements de caméra donnent l'impression d'une succession de photographies ou de peintures.

Ces fragments d'image agrandissent l'espace, qui, une fois mis en plan, semble relativement petit pour la cohabitation de deux personnes adultes. Ces effets cinématographiques permettent de séparer les fonctions mises en avant afin de réduire la proximité entre les espaces. Si chaque image est prise séparément, l'appartement contient :

- une cuisine (30),
- un salon (31),
- une salle à manger (32),
- une chambre à coucher (33),
- une salle de bain (34).

En réalité l'appartement ne contient surement pas de salle de bain, comme le montre le plan qui présente Willie entrain de se raser dans la cuisine (34). Le miroir est posé sur le frigidaire, entre les ustensiles de cuisine et les emballages de nourriture. L'eau du robinet coule dans l'évier tandis qu'il se tient debout pour se voir dans le miroir. Il donc est probable que l'appartement ne contienne pas de salle de bains et qu'elle se situe sur le palier, caractéristique plutôt ordinaire.

Le tournage et la montage permettent à la pièce d'être spatialement et complètement utilisée par les personnages. Grâce au choix de ce qu'il y a dans le champs et ce qu'il y a hors champs, la caméra crée des espaces spécifiques, en nous faisant oublier ce que l'on ne voit pas. Il est difficile de nier le réalisme du décor, qui n'en est en fait pas vraiment un, car il l'appartement appartient à un ami de Jim Jarmusch.

Le désordre qui règne dans l'appartement est familier et la disposition aléatoire des objets du quotidien démontre leur utilisation. La radio et le téléviseur sont déplacés tour à tour sur une chaise ou sur la table, tandis que de la vaisselle stagne dans l'évier de la cuisine. Des habits traînent sur les lits. Les chaises se déplacent en fonction des besoins : un désordre ordonné règne sur l'espace.



35-42 Miroir Stranger Than Paradise

### SALON DE LOTTIE : REFLECTION

Cette constatation nous permet d'affirmer une règle qui paraît naturelle mais qui mérite d'être soulignée: une des manières de représenter l'espace domestique est de simplement accepter sa banalité. En reproduisant le caractère ordinaire de la banalité dans son décor, sans vouloir le corriger ou le maquiller, Jim Jarmusch le poétise par le seul fait de le présenter explicitement, sans artifice.

Toujours dans le même film, la maison de tante Lottie représente un autre ancrage domestique. En trois plans seulement, la banalité du salon est affirmée. L'intérieur vieillot comprend des meubles en bois où sont posés plusieurs petits objets de décorations, des rideaux au motif floraux. Un tapis recouvre le sol. Tout semble un peu poussiéreux et les stores constamment fermés renforcent cette impression. L'environnement général est banal et rappelle l'intérieur de chez une grand-mère, ou encore la photographie de William Eggleston étudiée au chapitre précédent. Comme dans l'appartement de Willie, les activités qui se déroulent sont clairement de l'ordre de l'ordinaire: ils jouent aux cartes, sont au téléphone ou sont simplement dans l'attente que les événements se passent. L'élément qui détonne dans cet ensemble un peu sporadique est le grand miroir situé derrière une commode en bois, qui agrandit la pièce d'une certaine façon. La caméra suit Eva qui est au téléphone (35-42), pendant que les autres jouent aux cartes. Le miroir permet de voir les deux scènes en même temps. Le plan final est le même que le plan initial.

A l'aide de gestes précis et subtiles, dont l'effet passe souvent inaperçu lors d'un visionnage rapide, l'ajout d'un nouvel événement qui lui-même ne sort pas de sa condition banale - ici un miroir, permet de dévoiler l'ordinaire dans l'extraordinaire.





43-57 Autour du dîner Sex, Lies and Videotapes

## DINING ROOM DES MELANEYS : DEUX POINTS DE VUE

*Sex, Lies et Videotapes* raconte l'histoire d'un couple marié, Ann et John Melaney, qui semble sans histoire en apparence. Pourtant, John trompe sa femme avec sa soeur, et l'arrivée du personnage de Graham chamboulera encore plus leur mariage hypocrite. Alors qu'elle aide Graham à trouver un appartement à Baton Rouge, Ann se rapproche de lui. Il lui confiera qu'il est impuissant et que pour se satisfaire il filme des interviews de femmes qui parlent de sexe. Ann, au tempérament très pudique, est horrifiée mais fascinée, notamment quand elle apprendra que sa soeur a accepté de se faire filmer. Après avoir découvert que son mari la trompait, elle décide elle aussi de forcer Graham à la filmer.

Dans l'ensemble, rien de spectaculaire ne se passe dans ce film: on voit des gens qui parlent, des gens qui filment d'autres gens ou encore des gens qui regardent des gens entrain d'être filmés. Au niveau technique non plus, rien d'extraordinaire : le film fut tourné sur une pellicule 35mm, pour un format final de 1,85:1. Cependant une intensité émotionnelle règne tout le long du film, intensité qui est transmise par la façon précise dont les scènes intérieures sont filmées.

Intéressons-nous d'abord à la salle à manger des Melaney, qui est mise en avant dans deux plans compris dans une même séquence. Le premier plan (43-57) est un travelling circulaire qui tourne autour de la table.

Il commence derrière l'épaule droite de Graham, pour terminer à droite de Ann, après être passée dans son dos.

La caméra se déplace très lentement, et si on n'y prête pas attention il est facile de ne pas remarquer que le plan bouge. Pourtant, ce mouvement de caméra permet d'avoir une vue progressive sur l'espace de leur salle à manger. La hauteur de la prise de vue est identique à celle des yeux des personnages, comme si le spectateur était à table avec Ann, Graham et John. Les murs de couleur bleue foncée assombrissent la pièce, et le blanc de la table est comme un point d'ancrage visuel tout au long du travelling.

Le plan d'après (58) montre la pièce sous un angle de vue radicalement différent, mais la présence de la table blanche nous permet de comprendre directement où se situe la caméra.

Désormais fixe, la vue en plongée offre une perspective intéressante et contraire au travelling d'avant: on a une vue d'ensemble sur la pièce et l'ajout d'une ouverture sur la cuisine apporte de la profondeur de champs.

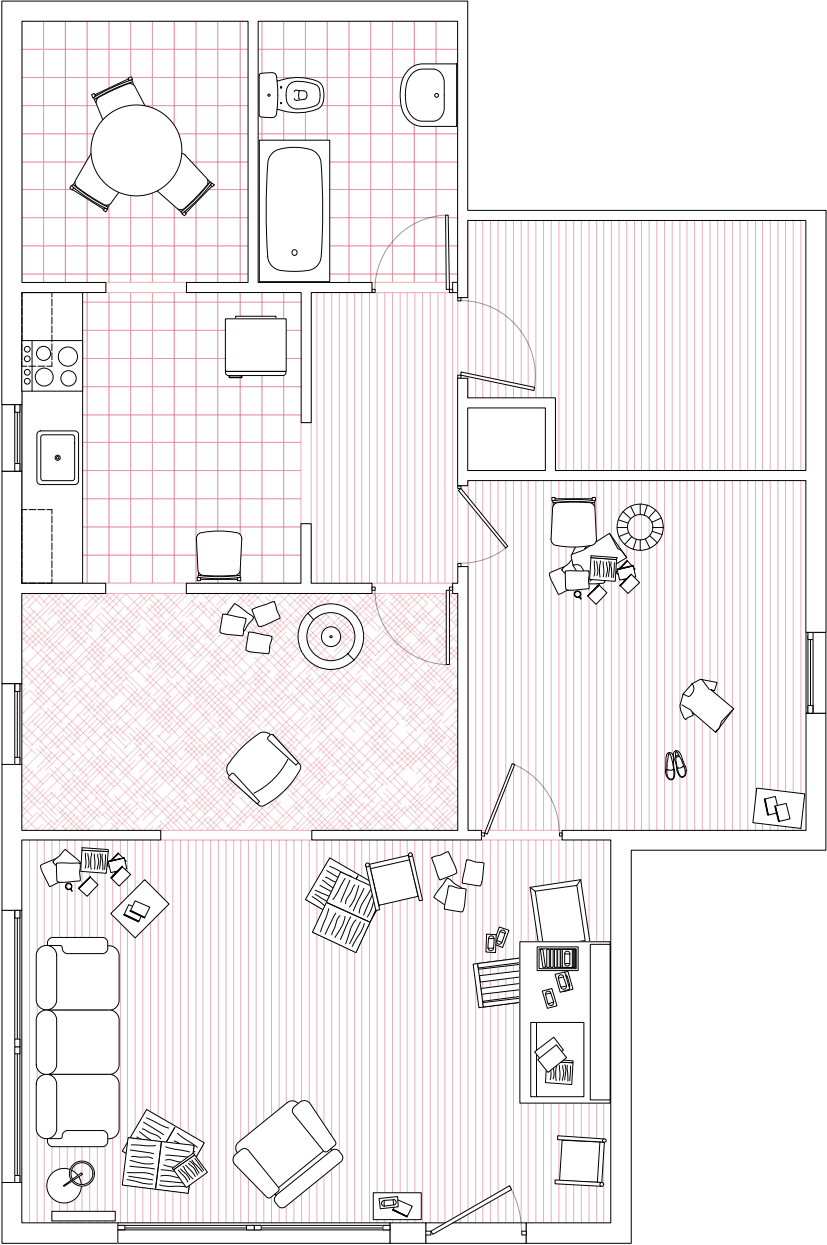
Les lignes de perspective sont prononcées et ne correspondent plus à la focale humaine: on comprend que l'on observe la scène à travers une machine.







58 Au dessus du dîner  
Sex, Lies and Videotapes



1m

APPARTEMENT DE GRAHAM

### APPARTEMENT DE GRAHAM : MISE EN CADRE

Ces deux axes de prise de vue différents nous font comprendre que l'atmosphère d'un espace domestique peut être fortement influencé par la position de la caméra. Dans le cas présent, le travelling circulaire amène une atmosphère familière et conviviale. Inversément, la vue en plongée place le spectateur à une certaine distance de la scène, rendant l'atmosphère plus froide.

Un autre espace domestique important du film requiert notre attention. L'appartement de Graham, qui est le décor des événements clés du récit. Cinq séquences s'y passent : elles comprennent à chaque fois le propriétaire des lieux et un des personnages principaux, qui s'y rendent tour à tour. L'intérieur de son appartement est très épuré : la décoration murale se résume à des portraits en noir et blanc de personnalités ou des cartes du monde. Les grandes fenêtres quand à elles sont obstruées par des rideaux qui laissent quand même passer une lumière douce. La quantité de meubles se résume au strict nécessaire. Au niveau colorimétrique, le blanc des murs contraste avec le brun des embrasures en bois, comme dans le tableau d'Andrew Wyeth.

Dans le salon, on trouve un canapé, un fauteuil, quelques chaises et la télévision. Le sol en parquet est jonché de papiers, de cassettes et de livres. Quelques éléments, comme la lampe posée sur le sol de l'antichambre, se distinguent de l'intérieur qui se veut épuré. Épuré non comme un appartement de design mais plutôt comme un appartement appartenant à quelqu'un qui ne se soucie guère des biens matériels. On pourrait penser que la sobriété du décor est due au non-choix du réalisateur, mais si l'on y regarde de plus près, le décor en tant que composant de la mise en scène est toujours présent, et mis en valeur à l'occasion des déplacements et des perspectives de la caméra<sup>51</sup>.



59-63 Visite d'appartement Sex, Lies and Videotapes

Plusieurs plans démontrent la précision avec laquelle le décor, qu'on peut définir comme fondamentalement banal, est utilisé afin de cadrer, distancer, ou positionner l'histoire filmée.

La première scène (59-63) dans l'appartement est composé d'un seul plan semi-fixe qui observe Ann et Graham, accompagné d'un agent, alors qu'ils le visitent dans le but de le louer. La caméra est placée dans le salon, et regarde vers le hall qui sépare le salon de la cuisine. La composition de l'image initiale s'organise comme tel: à gauche se trouve une embrasure sans porte ouverte sur la cuisine, tandis qu'à droite un court couloir dessert deux pièces et se termine sur une salle de bains.

Le plan commence sur les deux portes ouvertes. L'horizontale du cadre de l'image n'est pas respectée par la prise de vue, créant un sentiment d'inéquilibre. La caméra suit les protagonistes lors de leur visite, et effectue un léger mouvement panoramique afin de ne montrer que la porte de gauche et un bout de mur à droite, contre lequel Ann s'appuie. Ce bout de mur apporte du relief à la scène qui avait déjà de la profondeur, en lui administrant un nouveau premier plan, et en reléguant l'ancien au second plan. L'utilisation de la profondeur de champs est pour le plus souvent accompagnée d'un plan long, car il faut laisser le temps au spectateur d'explorer la profondeur de l'espace<sup>52</sup>.

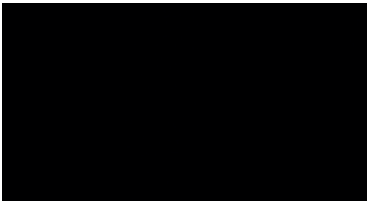
C'est pour cela que le plan est relativement fixe et dure un peu moins de deux minutes: il permet de comprendre l'espace qui s'étend derrière ce mur, espace qui ne sera par ailleurs jamais exploré pendant le film.

La deuxième scène (64-78) étudiée place initialement la caméra dans l'antichambre entre le salon et la cuisine. L'embrasure de l'ouverture cadre Graham et ses mouvements: il se lève et va regarder par la fenêtre. Lorsqu'il bouge, la caméra le suit par un mouvement de travelling horizontal. Mais elle est confrontée au mur qui sépare le hall à la chambre à coucher, qui pose problème si l'on veut avoir un mouvement de caméra continu.

Deux options sont présentées au réalisateur: soit façonner le décor de manière à ce qu'une entaille dans le mur laisse passer la caméra, soit insérer un plan complètement noir pour faire l'illusion de la transition à travers le mur, créant un raccord invisible entre deux prises de vue. Ici, Soderbergh a du opter pour la première option afin de garantir au maximum la fluidité de la scène. Lorsque la caméra arrive dans la chambre, la profondeur de champs s'agrandit avec l'apparition du cadre de la porte d'entrée en arrière plan.

Cela crée une vue en enfilade sur les portes qui va jusqu'à l'extérieure. L'espace domestique est utilisé afin de cadrer tour à tour les actions des personnages.

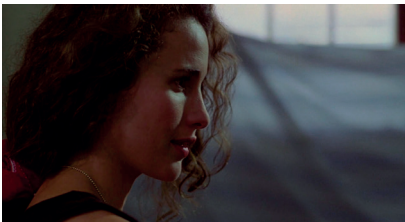






79-88 Travelling Sex, Lies and Videotapes





89-96 Conversation rapprochée Sex, Lies and Videotapes

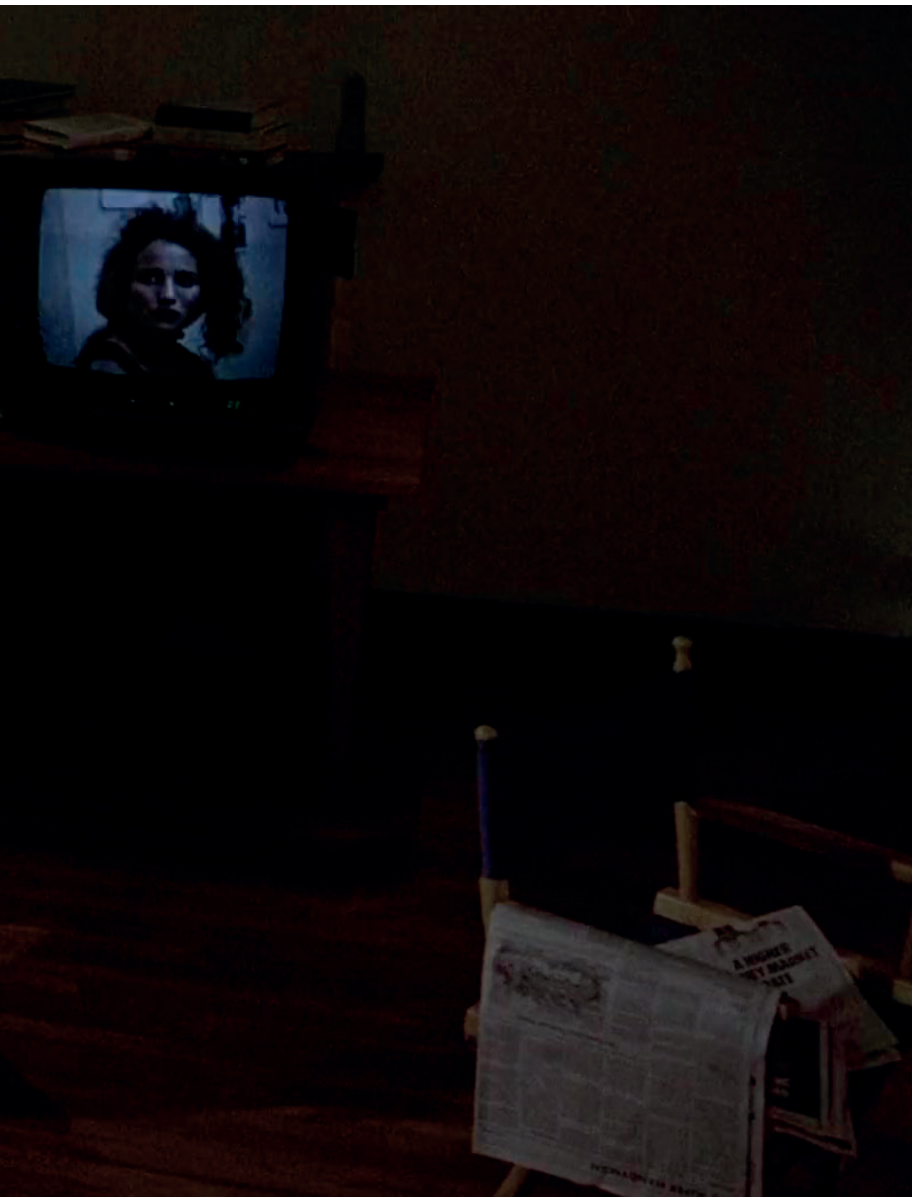
Juste après, une scène (79-88) filme ce qu'on pourrait métaphoriquement appeler l'envers du décor. La caméra est placée dans le salon, face à la porte de la chambre. Elle effectue le trajet inverse que dans la scène d'avant, pour se stabiliser face à l'antichambre, plan qui fut déjà utilisé lors de la visite de l'appartement.

Une autre séquence montre, pendant plusieurs minutes, deux plans rapprochés se succédant et en zommant sur les visages de Graham et Ann tour à tour (89-96). Ces gros plans, ou plans rapprochés, ne sont pas des champs contre champs mais sont filmés latéralement, afin de voir la direction du regard des personnages. Ils permettent d'abolir complètement l'espace situé derrière les personnages, et les isolent tant bien spatialement que temporairement.

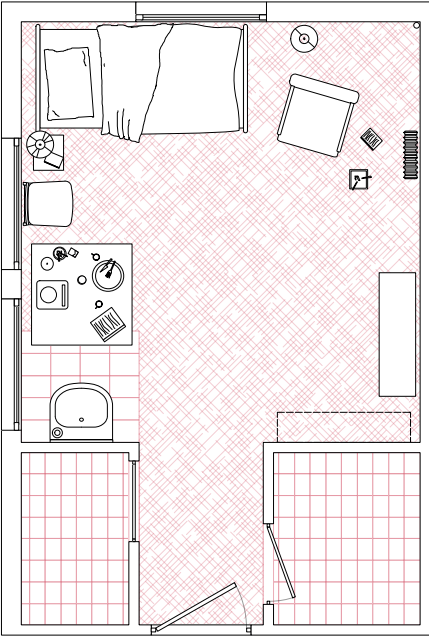
Pour citer Marie-France Briselance : *on peut caractériser le gros plan comme une suspension du temps sur un visage*<sup>53</sup>. Ces plans ferment le récit à l'espace domestique, qui est pourtant toujours là, et placent le spectateur dans une position de voyeurisme. Si ils tirent trop en longueur, cela peut presque en devenir étouffant. Sans transition s'ensuit un plan d'ensemble filmé depuis l'autre côté de la pièce. Long de plusieurs minutes, il délivre le spectateur de l'atmosphère lourde qu'engendrent les gros plans, et inverse les rôles en plaçant l'importance du décor en avant. L'espace domestique s'apparente à un soulagement bienvenu, soulagement accentué par les lignes horizontales qui calment l'image.

Finalement, pour clôturer ce chapitre, il semble pertinent d'aborder un dernier plan, en plongée sur le salon de Graham (97). Cette prise de vue en hauteur est la même que dans la salle à manger des Malaney (58). La disposition de la chaise et de la table, l'ouverture de la porte : l'écho est plus qu'évident. A l'aide de cette prise de vue, le réalisateur crée un parallèle entre deux espaces domestiques fondamentalement différents et les relie métaphoriquement.





97 Au dessus du dîner II  
Sex, Lies and Videotapes



1m

APPARTEMENT DE BOB

## APPARTEMENT DE BOB : SYMÉTRIE

*Drugstore cowboy* suit l'histoire de Bob, Diane, Mitch et Nadine, quatre jeunes toxicomanes, qui organisent des cambriolages dans des pharmacies pour se procurer leur drogue. Au fur et à mesure du film, ils commencent à être suspectés par la police et doivent changer de planque régulièrement. Tout bascule lorsque Nadine meurt d'une overdose et que Bob est chargé de cacher le corps. Après cette expérience traumatisante, il décide de se sevrer à l'aide d'une organisation qui offre des programmes à la méthadone. Cette dernière lui fournit un petit appartement dans une résidence, qui sera notre sujet d'intérêt ici.

L'appartement se compose d'une pièce à vivre, d'une salle de bain et d'un placard (quoique ces deux derniers éléments ne sont jamais vraiment présentés). En soi, l'espace domestique ne sort pas de l'ordinaire. Tout comme les films présentés auparavant, il fut tourné en 35mm, mais le format d'image est différent, étant de 1,77:1 (appelé plus couramment du 16/9). Les proportions de l'image sont donc légèrement plus plates : les vues d'ensemble sur les espaces sont moins larges.

Dangereusement banal, l'appartement de Bob pourrait sembler trivial. Toutefois, un usage précis de la caméra et de ses mouvements permet de lui prêter un autre regard. Un premier plan (98-101) lui amène une certaine légèreté.

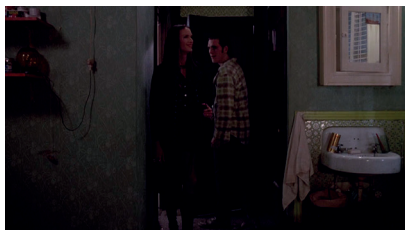
Initialement placé à l'extérieur de l'immeuble, le plan commence sur une vue filante sur la façade en briques blanches. À l'aide d'un mouvement panoramique, la caméra se tourne peu à peu vers la fenêtre qui donne sur le salon, pour venir se stabiliser lorsqu'elle est alignée au mur. La fenêtre ouverte prend donc le rôle de cadre et crée des limites visuelles à la scène intérieure.

Tout comme dans *Sex, Lies et Videotapes*, un élément banal devient le cadre d'un tableau, et dans le cas présent met en exposition la symétrie de la pièce. Symétrie qui sera exploitée dans deux autres plans : le premier (102-105), pris à partir du bref hall d'entrée, cadre l'espace de vie. Un deuxième (106-109), dans l'autre sens cette fois, cadre la porte d'entrée, immobilisée entre les deux murs. La symétrie, naturellement, apporte un sentiment de satisfaction visuelle indéniable, qui vient se confronter à cet apparemment très banal ici. Elle apporte un regard nouveau, plus noble, et confère une certaine poésie à l'espace domestique.



98-101 Vers une symétrie Drugstore Cowboy





102-105 Symétrie I Drugstore Cowboy



106-109 Symétrie II Drugstore Cowboy



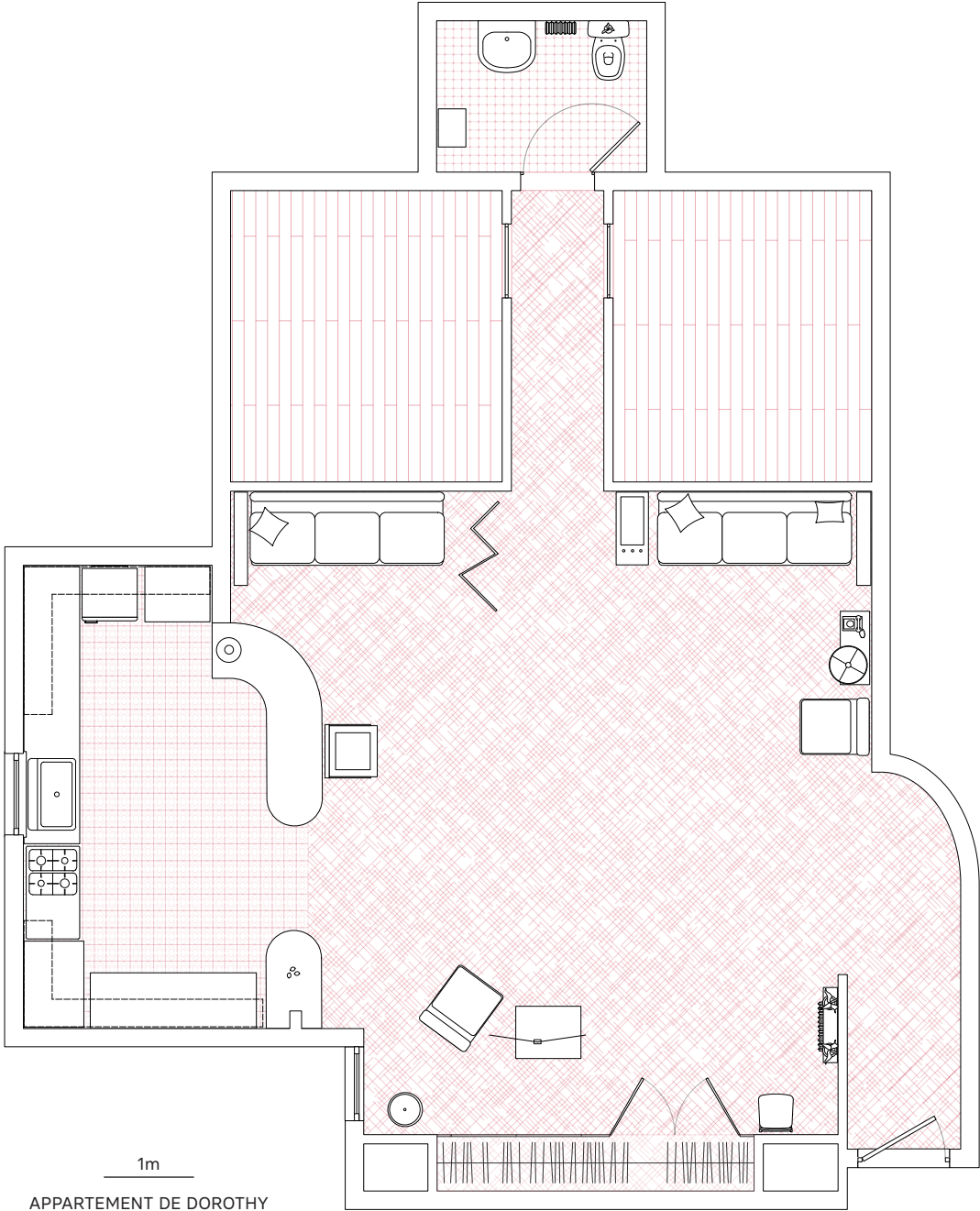


Ce chapitre s'intéresse à des espaces domestiques, qui contiennent désormais une vie *non banale*. Une vie *non-banale* n'entend pas forcément des actions rocambolesques, ni des événements extraordinaires mais pose la question de l'ordinarité d'un récit.

On peut en effet argumenter que quelque chose d'ordinaire n'appartient pas forcément au quotidien<sup>54</sup>. Des éléments ordinaires - joyeux comme tomber amoureux ou terrible comme être atteint d'une maladie, sont des expériences ordinaires mais qui ne font en effet pas forcément partie de la vie quotidienne.

Définir si une action est ordinaire relève aussi, comme au chapitre précédent, du ressenti lors du visionnage. L'intérêt est donc concentré sur la familiarité de l'espace, au sens sensoriel du terme. Afin de décider s'il appartient à la catégorie *non-banal*, il faut que l'espace domestique présenté ne semble pas familier. Pas dans le sens qu'il n'est pas compréhensible, mais dans le sens qu'une projection et une identification personnelle semble difficile.

Les espaces proposés dans ce chapitre proviennent de deux films contemporains: *Blue Velvet* de David Lynch et *Videodrome* de David Cronenberg. Ces deux réalisateurs vont chercher à l'intérieur-même de la banalité afin d'en faire sortir des événements étranges, hors de la familiarité de la domesticité.



## APPARTEMENT DE DOROTHY : L'OEIL SUBJECTIF

L'oeuvre de David Lynch dépeint pour la plupart du temps des lieux ordinaires, facilement reconnaissables. Pourtant, une atmosphère générale étrange s'établit. Le terme utilisé pour définir cette sensation, originellement inventé par Sigmund Freud, est *unheimlich*, ou *uncanny* en anglais. La traduction française *l'inquiétante étrangeté* ne permet pas de comprendre le caractère de ce phénomène. Nicholas Royle définit l'*uncanny* comme « *l'expérience psychologique d'une familiarité étrange, plutôt que simplement mystérieux*.<sup>55</sup> » La présence de l'*uncanny* dans l'espace domestique va donc le dénaturer de sa caractéristique banale : physiquement, l'espace est banal, physiologiquement, il ne l'est pas.

*Blue Velvet* raconte l'histoire de Jeffrey Beaumont, une jeune homme qui entreprend d'enquêter après avoir trouvé une oreille dans un champs à côté de chez ses parents. Afin de poursuivre son enquête, il entre par effraction chez une chanteuse, Dorothy Vallens, qui se révélera être au centre d'une histoire d'enlèvement, où le méchant Frank Booth la contraint à avoir des rapports sexuels avec lui en échange de garder son fils et son mari en vie.

L'appartement de Dorothy est un lieu important du film où plusieurs étapes de l'histoire se passent. Concentrons nous sur deux séquences qui s'y passent et représentent cet espace différemment : la première, durant la journée,

lorsque Jeffrey vole la clé, et la seconde, durant la nuit, lorsqu'il s'introduit illégalement et se retrouve témoin du viol de Dorothy.

Avant de commencer l'analyse spatiale, il est important de noter que le procédé filmique est différent des autres films présentés auparavant. *Blue Velvet* fût entièrement tourné avec le système du cinémascope. Le cinémascope n'est pas un format à proprement parlé, mais plutôt un procédé qui implique une lentille anamorphique qui comprime l'image horizontalement lors de la prise de vue. Lors de la projection, la même lentille anamorphique est utilisée afin de redonner à l'image son format originel. Le ratio peut donc varier, mais pour *Blue Velvet* c'est un ratio de 2,35:1 qui est utilisé.

Les images résultantes sont donc très larges, avec un format de rectangle très plat. Cela permet d'avoir d'une part une vue panoramique sur les scènes sans bouger la caméra, et d'autre part de pouvoir discerner les moindres détails. La plupart du temps, ce sont des films à gros budget qui utilisent ce genre de procédé, afin de pouvoir présenter des prises de vues spectaculaires. Lynch s'en sert ici pour présenter des lieux ordinaires, ce qui leur octroie une prestance plus imposante.

Les scènes intérieures furent entièrement filmées dans les studios de la production, le décor fut donc monté de toute pièce.



110-112 Le rose et le blanc Blue Velvet

Cependant, la domesticité mise en avant paraît presque fausse car l'impression esthétique générale semble poussée à l'excès. Les couleurs saturées, le choix des textures: cela crée un ensemble un peu over the top.

Même si la pièce possède des éléments banals - un téléviseur, un canapé, une cuisine, l'atmosphère générale ne correspond pas à ce que l'on s' imagine de l'espace domestique. En plan, on voit l'espace vide au centre de la pièce qui paraît démesurément grand. La distance entre par exemple le téléviseur et le canapé démontre que la pièce n'est pas utilisée à des fins quotidiennes. Avant même que l'action se passe, on comprend que quelque chose cloche avec cet intérieur.

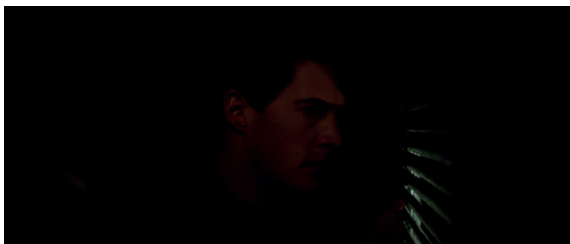
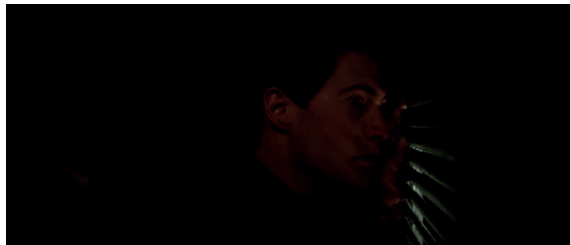
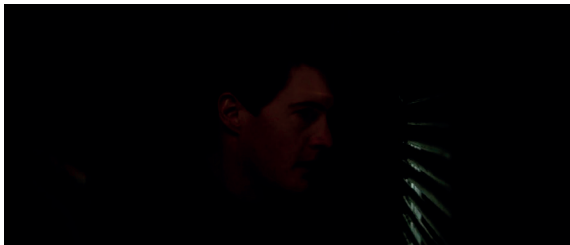
Regardons la première séquence dans l'appartement de Dorothy (110-112). Un plan d'ensemble relativement long et fixe présente Dorothy qui attend, appuyée contre le téléviseur, pendant que Jeffrey prétend éradiquer les insectes dans la cuisine. Dans le salon on peut apercevoir au premier plusieurs fauteuils et un canapé. Un drap est jeté sur le canapé. En arrière plan, la cuisine paraît elle aussi plutôt ordinaire.

Ici l'importance du plan se trouve dans les jeux de couleurs mis en place: le salon est composé de tons rose et rouge qui sont présents dans plusieurs éléments : la moquette en velours, le canapé appuyé contre le mur, le paravent

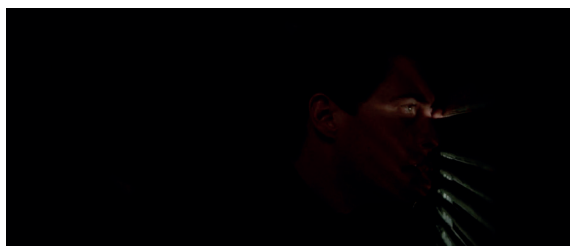
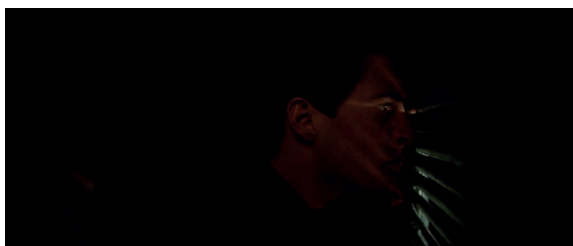
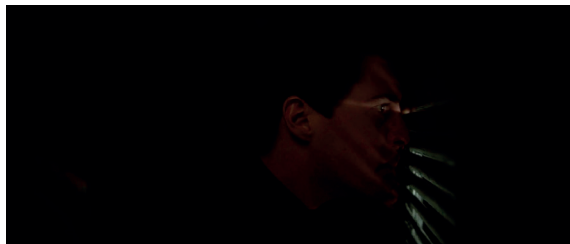
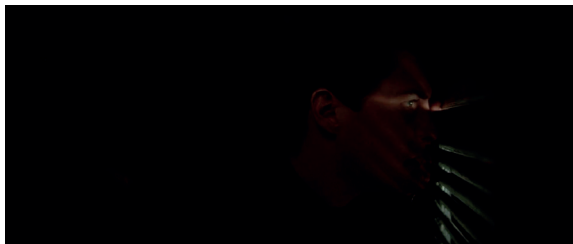
noir parsemé de fleurs, les murs peints avec une bande horizontale noire et même la robe de Dorothy. A l'opposé, la cuisine est dans des tons qui se rapprochent du blanc : les portes et les surfaces des meubles, le mur et même le sol.

Ces deux univers colorimétriques sont séparés par une bande noire formée par le bar arrondi. Les plans de travail cadrent la cuisine qui apparaît comme un écran dans l'image. Il est intéressant de noter que Lynch a apporté deux touches de vert frais qui viennent subtilement se glisser dans la composition colorimétrique de l'image. Les trois citrons verts posés sur le comptoir à gauche, et la robe de chambre qui repose nonchalamment sur le canapé à droite, amènent une note de légèreté dans un décor relativement étouffant.

Cette différenciation entre les deux espaces est aussi accentuée par les fenêtres: dans le salon, la fenêtre est à peine perceptible, presque entièrement cachée par les rideaux foncés. Dans la cuisine, par contre, la fenêtre est mise au centre de la composition: elle est comme un point de lumière vive dans la cuisine. A travers l'utilisation de deux gammes de couleurs différentes, les espaces sont différenciés et séparés. Le salon, a une atmosphère plus étouffante, tandis que l'espace de la cuisine, en offrant une ouverture vers l'extérieur, semble plus léger.



113-128 Voyeurisme Blue Velvet







129 Voyeurisme II Blue Velvet



Dans une séquence ultérieure, la caméra se concentre cette fois sur l'espace du salon (113-128). On retrouve les couleurs saturées, qui tirent vers le rose, obscurcies par l'arrivée de la nuit. Il est possible que le rose ait été utilisé pour mettre en avant la féminité de Dorothy, mais cette vision très stéréotypée semble un peu légère. L'atmosphère générale de la pièce rappelle plutôt l'imaginaire sensuel, voir pervers, de la maison close. Qui plus est, la pièce comprend des courbes, qui rappelle aussi un univers plus sensuel, plus doux.

*« L'architecture de tous les jours peut être sensuelle. Le monde de tous les jours est sensuel. Il n'incite pas seulement la vue, mais aussi le toucher, l'ouïe, l'odorat. Le monde de tous les jours englobe des lieux reconnaissables par leurs odeurs, des surfaces par leur qualités tactiles ou des positions établies par l'écho et la réverbération.<sup>56</sup> »*



130 Movie Set Blue Velvet

L'utilisation de textures matérielles comme le velours et le tissu renforce cette impression d'étouffement, et comme dit précédemment, la seule fenêtre de la pièce est obstruée par les rideaux, rendant l'extérieur invisible. L'espace du salon semble fermé et insensible aux éléments étrangers. C'est comme si l'on se situe dans le salon de Dorothy et qu'on oublie qu'il y a une vie à l'extérieur. L'importance de la colorimétrie est mis en oeuvre dans ce salon car à lui seul il permet de définir une ambiance atmosphérique.

Le montage de la scène comprend des plans sur Dorothy qui s'agrandissent peu à peu et qui sont entrecoupés par des plans de Jeffrey, lui même entrain d'observer la scène. La caméra commence par cadrer un plan d'ensemble de la pièce avec une prise de vue légèrement en plongée, puis va zoomer en passant par un plan américain (qui cadre le personnage à partir des cuisses) sur Dorothy, un plan de poitrine, et finalement un gros plan sur son visage. Elle fait ensuite le mouvement inverse : du gros plan elle passe au plan rapproché, puis au plan d'ensemble de la pièce. La caméra ne zoome jamais à proprement parler: les insertions des plans sur le visage de Jeffrey permettent d'éviter de voir le mouvement de zoom de la caméra. Cela crée des plans stables et relativement fixes, qui ont pour seul mouvement des courts balayages horizontaux ou verticaux.

A l'occasion des plans d'ensemble, nous pouvons distinguer l'espace domestique, qui se découvre au rythme des mouvements de Dorothy. Lorsqu'elle se rend dans la salle de bain, elle rend visible un nouvel espace et accentue la profondeur de champs (129).

Le spectateur observe la scène à travers Jeffrey, qui lui-même observe la scène depuis la penderie, à travers les lamelles de la porte. Cela crée une succession de plans subjectifs, où la caméra vient remplacer le regard de Jeffrey. Cela rappelle la photographie de William Eggleston qui nous faisait voir la scène à travers les yeux du photographe. Le format de l'image, très plat, rappelle la fine ouverture qu'il y a entre les lamelles du store, et permet de renforcer l'impression de vision subjective. A partir de là, le spectateur s'identifie au regard de Jeffrey, même s'il n'adhère pas forcément aux actions qu'il commet (ou ne commet pas). Il partage son regard rivé sur Dorothy, suivant méticuleusement ses mouvements à travers l'espace. Plus tard dans la séquence, Dorothy sera la victime d'un rituel pervers sadique.

La scène, longue et pénible à voir, dérange et le regard subjectif de la caméra enferme le spectateur dans la penderie avec Jeffrey, le rendant complice de son inaction totale face à une scène révoltante.



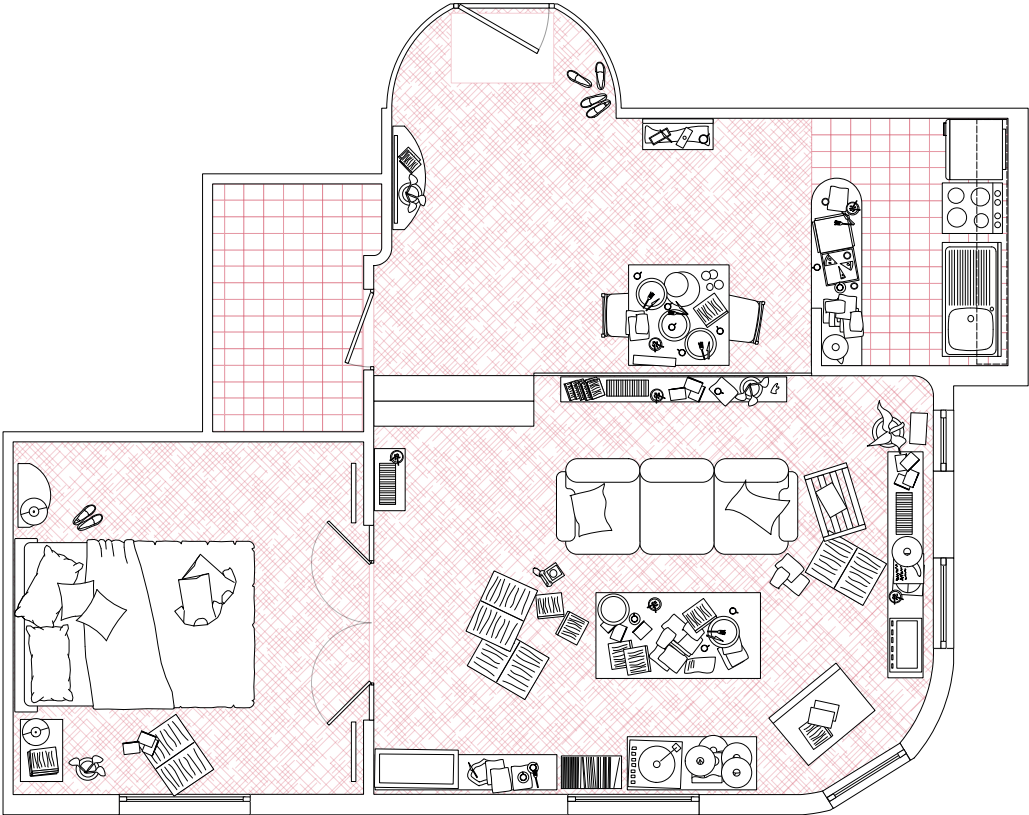
131-143 Panorama Blue Velvet



Plus loin dans l'histoire (131-143), la caméra est placée perpendiculairement à sa direction précédente et offre un nouveau point de vue sur l'espace domestique. Elle suit cette fois les gestes de Jeffrey qui sort du placard et vient porter secours à Dorothy allongée sur le sol, pour ensuite l'amener vers le canapé. La caméra tourne sur elle-même et offre une vision panoramique de l'espace, en montrant implicitement les dimensions de l'appartement.

Comme dit précédemment, le plan du salon montre un large espace vide, dénué de décoration personnelle. Cela pose la question des activités qui s'y passent, et de leurs appartenances à une certaine ordinarité. Le manque d'objets familiers, la mise en scène forcée de ceux qui sont présents, le grand espace vide, les couleurs qui appartiennent à un autre imaginaire : tout ces éléments mettent en avant une dénaturation de l'espace domestique.





1m

APPARTEMENT DE MAX

## APPARTEMENT DE MAX : ALIÉNATION DE L'ESPACE

Alors que *Blue Velvet* installe une atmosphère étrange dans l'espace familial, Videodrome va plus loin en brouillant les pistes entre le réel et le faux, toujours sur un fond domestique très banal.

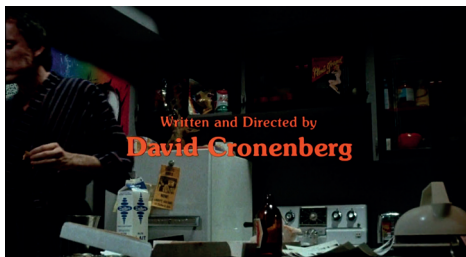
Le récit raconte l'histoire de Max, directeur d'une chaîne télévision de niche qui diffuse principalement des émissions à caractère pornographique, voir violent. Son assistant lui fait découvrir l'existence d'un programme appelé Videodrome, dans lequel se déroulent des scènes de torture et de meurtre, crûment mises en scène, qui paraissent étrangement réelles. Fasciné par cette émission, il tente de retrouver ses auteurs afin de la diffuser sur sa propre chaîne. Il est pris d'hallucinations qui envahissent son quotidien et font douter de la limite entre la réalité et le rêve. Par la suite, il découvre alors que Videodrome est en fait une arme qui vise à implanter des tumeurs à ceux qui la regardent, dans le but d'éliminer la vermine sur terre.

Le scénario paraît, il faut l'accorder, plutôt saugrenu. Mais l'intérêt se trouve dans le fait que le récit s'installe sur un fond domestique important qui est l'appartement de Max. Filmé dans un décor construit à cet effet, l'effort d'ameublement de l'appartement est impressionnant : rien n'est laissé au hasard et tout est recouvert d'au moins quelque chose.

Les objets du quotidiens encombrent l'espace : des cassettes, des livres, des restes de nourriture, de la vaisselle propre ou sale, des cendriers pleins à ras bord jonchent les surfaces planes. Les murs eux aussi sont tous recouverts de quelque chose : des grands posters, des tracts, des portraits d'actrices ou encore de tableaux et de miroirs.

Les murs peints en bleus donnent un rendu légèrement plastique, et on retrouve aussi la présence d'un matériau transparent, les briques en verre qui encadrent la porte d'entrée. Ce surplus d'objet du quotidien, présenté dans un cadre lui-même hétéroclite, aliène l'espace domestique. Tout ce désordre vient perturber la lecture de l'espace, dont les traits ne peuvent pas se dessiner très clairement. Le plan de l'appartement se compose comme tel : le hall d'entrée, la cuisine et ce qui peut être une salle de bain sont situés au même plan, tandis qu'il faut descendre quelques marches pour accéder au salon et la chambre à coucher.



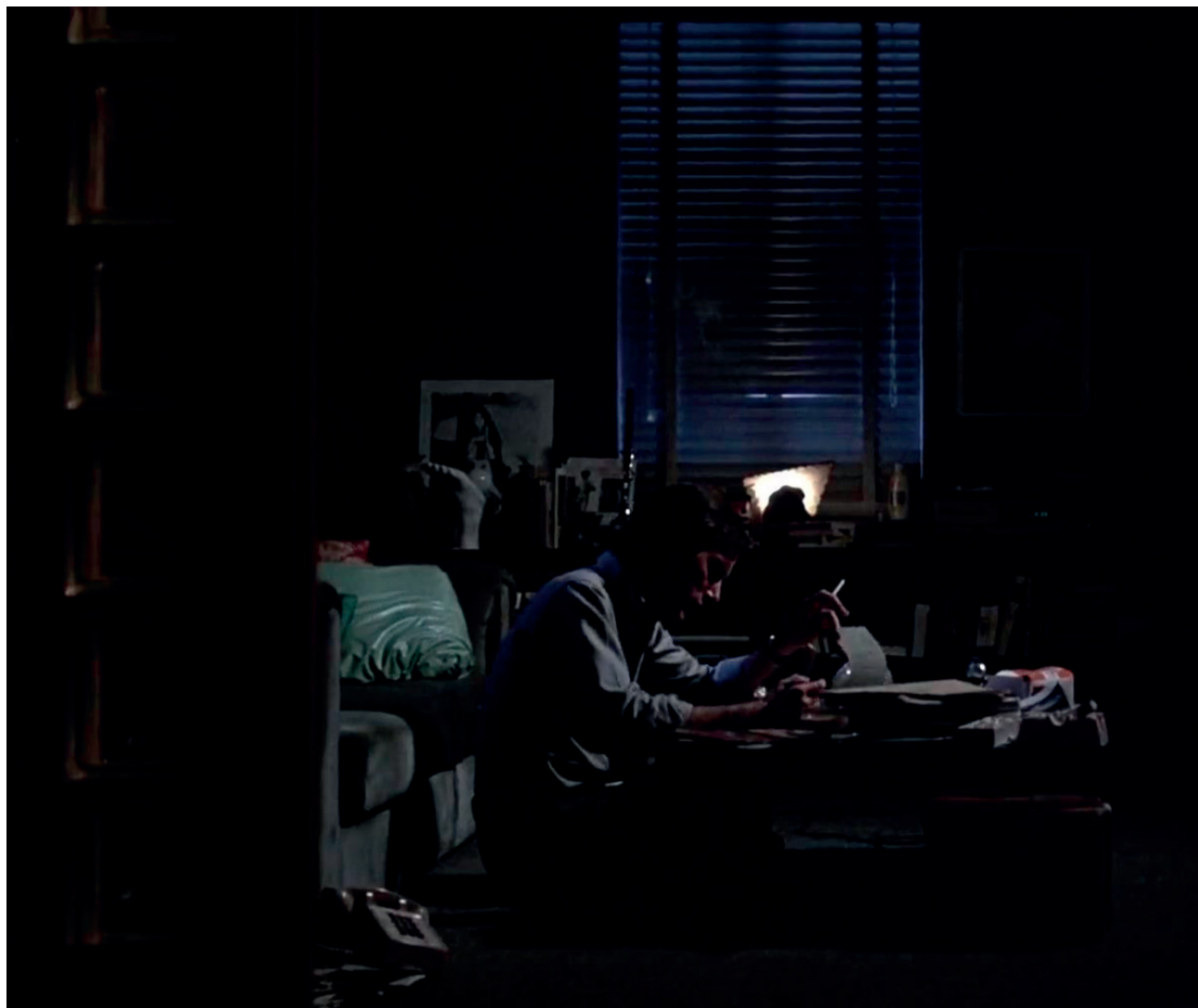


Dans presque tous les films précédemment cités, l'invitation du spectateur dans l'espace domestique se faisait calmement. Par exemple à travers une visite formelle des lieux (*Sex, Lies and Videotapes*), ou bien à l'aide de mouvements de caméra longs et stables qui révélaient petit à petit l'espace (*Stranger Than Paradise*), par l'usage de la symétrie et son côté apaisant (*Drugstore Cowboy*), ou encore en suivant les personnages qui vont peut à peu utiliser l'espace à leur disposition (*Blue Velvet*).

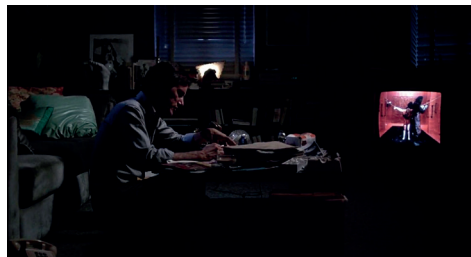
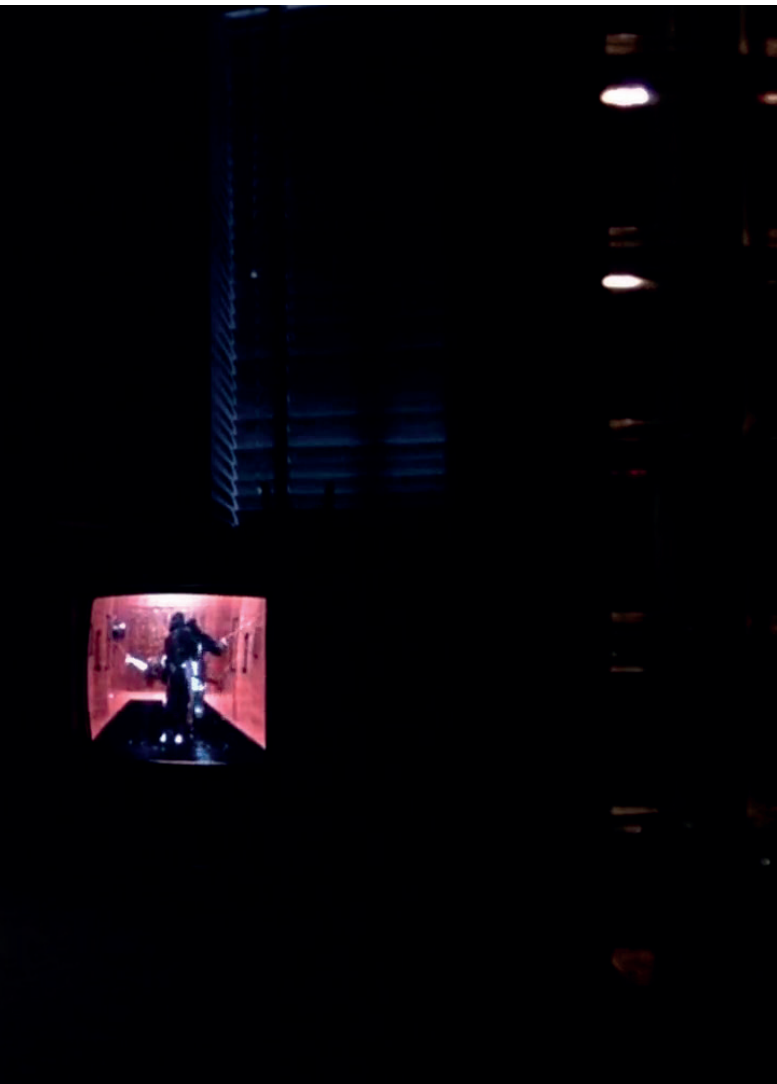
Dans *Videodrome*, le spectateur est plongé sans pré-avis dans l'univers énigmatique qu'est l'appartement de Max.

Le premier plan (144-151) qui nous donne un aperçu de l'espace encombré montre la cuisine : la caméra, centrée sur Max, le film entrain de chauffer le lait pour son café, puis dé-zoomme légèrement, faisant apparaître le bout d'un bar de cuisine au tout premier plan. Par l'utilisation intelligente du cadrage de l'image, la caméra joue avec les éléments domestiques, en confondant la ligne horizontale du bar avec le bas du rectangle du cadre. Finalement, Max sort du champs pour laisser le spectateur seul face à la cuisine.

Malgré que la scène soit éclairée par une lumière artificielle, l'image est sombre, ce qui crée une atmosphère légèrement lugubre.



152-156 Calme avant la tempête Videodrome







Plus tard, une séquence (152-156) présente Max, assis par terre entre son canapé et sa table basse, entrain de prendre des notes. L'image est cadrée par l'embrasement de la double porte de sa chambre à coucher. Cela confère à l'image une atmosphère calme, malgré les images d'horreur qui passent sur l'écran, et rappelle la composition d'une peinture. La position basse de la caméra, ancre le spectateur dans l'espace. Visuellement, l'image est séparée en deux horizontalement: dans la partie basse se trouve Max et son mobilier, tandis que dans la partie haute se dresse le mur entrecoupé par le store fermé.

Finalement, la caméra s'approche lentement de Max et effectuera un léger travelling circulaire lorsqu'elle le cadrera à la poitrine. Le calme du début du plan n'existe plus.

Dans une autre séquence, alors que Max est dans un moment d'hallucination total, la colorimétrie tend vers un bleu électrique (157-171). La scène est éclairée par une lumière bleue vive qui vient se refléter sur son torse nu et sur les éléments du décor, projetant des ombres franches. La froideur de la colorimétrie permet de comprendre l'ambiance surréelle de la séquence : en effet, Max est entrain de chercher un revolver qu'il s'est lui-même inséré dans le ventre au plan précédent. Il règne une atmosphère générale clinique, qui dénature l'espace domestique de sa composante réconfortante.

Le plan, initialement en léger contre plongée, pivote diagonalement à l'aide d'un mouvement panoramique, suivant les mouvements du protagoniste, et s'arrête face au canapé. En arrière plan s'étend la cuisine, surélevée de quelques marches et limitée par une garde corps en métal.

Sans transition, le plan suivant reprend la même scène, mais à nonante degrés, nous permettant de voir la direction du regard de Max. De nouveau, la caméra le suit à l'aide d'un mouvement panoramique diagonal, et nous permet de voir les fenêtres qui obstruées par des stores complètement descendus. L'espace extérieur à l'appartement est inaccessible, ce qui enferme encore plus le spectateur dans la folie de Max. Cette séquence permet donc de comprendre le rôle de la lumière et de sa couleur dans l'influence du ressenti domestique. Naturellement, un espace domestique ordinaire implique une illumination qui se rapproche du rendu du soleil, soit tirant vers le jaune, et ici le bleu évoque plutôt un imaginaire froid.

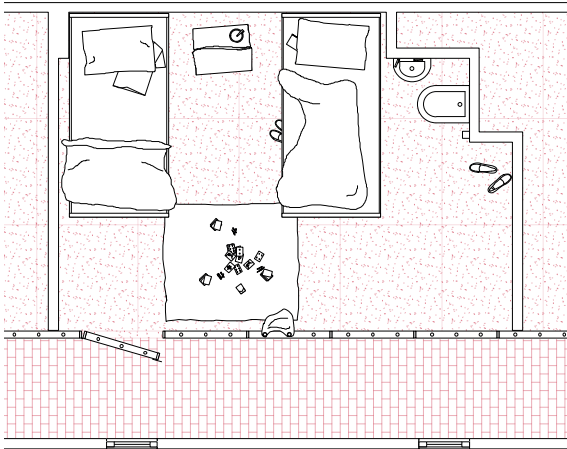
Ce chapitre a donc permis de comprendre comment le cinéma dénature la nature familière de la domesticité, mais toujours en restant dans des lieux très banals. Le prochain traite du même sujet, mais inversement : comment implanter le réconfort de l'espace banal dans un lieu qui n'est pas prévu pour cela.



Finalement, la dernière partie de ce chapitre traite de la combinaison restante qui implique une vie *banale* dans un environnement qui ne l'est pas, autrement dit dans un environnement non-domestique. Cela permet d'aborder une question moins spatiale, mais plus théorique sur le processus de domestication d'un espace.

L'espace est tiré du film *Down By Law*, qui raconte l'histoire de la rencontre entre trois inconnus, Jack, Zack et Roberto. Les deux premiers se retrouvent en prison après s'être fait piégés, et Roberto les rejoint après avoir commis un meurtre involontaire. Lors de leurs longues journées en prison, ils se lient d'amitié, puis vont réussir à s'échapper. Tout comme *Stranger Than Paradise* du même réalisateur, le film est entièrement en noir et blanc, tourné sur une pellicule 35mm, avec un format d'image de 1,85:1.





1m

CELLULE DE JACK, ZACK ET ROBERTO

## CELLULE DE JACK, ZACK ET ROBERTO : PRISONNIERS DU BANAL

Avant tout, lorsque le thème de la prison est abordé, il est nécessaire d'expliquer le concept des hétérotopies, que Michel Foucault introduit lors d'une conférence en 1967 appelée *Des espaces autres : Hétérotopies*.

Afin de justifier l'existence de son concept, il commence par avancer que l'inquiétude de la société actuelle repose sur la notion d'espace, et que l'espace de notre époque est celui de l'emplacement. Il définit l'emplacement comme *les relations de voisinages entre points ou éléments*<sup>57</sup>. Ces éléments sont d'ailleurs toujours plus nombreux, tandis que l'espace dans lequel ils prennent vie reste à la même taille. En résulte une certaine inquiétude et un besoin d'organiser les choses, afin de mieux les comprendre. Dans le but de palier à cette inquiétude Michel Foucault va donc diviser les espaces en deux grands types : les espaces simples que l'on connaît, et les hétérotopies, *les espaces autres*. Afin d'expliquer son propos, il définit en préalable les utopies, qu'il est possible de comprendre comme la première étape de la construction d'une hétérotopie. Ces utopies sont des lieux sans espace réel, fondée à partir de l'idée d'un perfectionnement de notre société. Une utopie ne possède pas de forme physique qu'on peut toucher. Une hétérotopie est une utopie qui est devenu un espace réel :

*« Il y a également, et ceci probablement dans toute culture, dans toute civilisation, des lieux réels, des lieux effectifs, des lieux qui ont dessinés dans*

*l'institution même de la société, et qui sont des sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées dans lesquelles les emplacements réels, tous les autres emplacements réels que l'on peut trouver à l'intérieur de la culture sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables. Ces lieux, parce qu'ils sont absolument autres que tous les emplacements qu'ils reflètent et dont ils parlent, je les appellerai, par opposition aux utopies, les hétérotopies.*<sup>58</sup> »

Elles prennent des formes variées et diverses et il n'existe pas une règle universelle pour définir une hétérotopie. Il existe cependant des principes qui permettent de les appréhender. Le premier prend l'exemple de l'hétérotopie de déviation dans laquelle *« on place les individus dont le comportement est déviant par rapport à la moyenne ou à la norme exigée »*<sup>59</sup>. Naturellement, la prison appartient à cette définition. Un autre principe énonce qu'une hétérotopie a une fonction précise au sein de notre société, et cette fonction va changer accordement à l'époque de notre culture. : il n'est pas rare que les prisons des villes se transforment en musée lorsqu'elles sont abandonnées.

Plus loin encore dans le texte, *« les hétérotopies supposent toujours un système d'ouverture et de fermeture qui, à la fois, les isole et les rend pénétrables »*<sup>60</sup>, comme la contrainte auxquelles sont soumis les prisonniers.



172 Ennui Down By Law

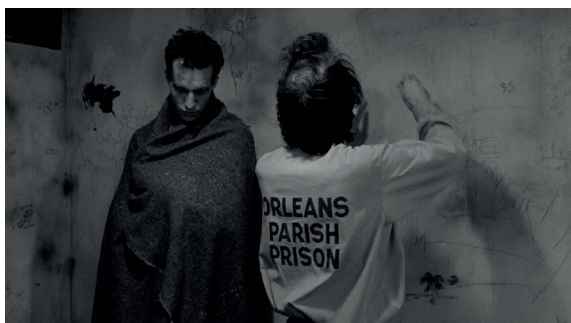
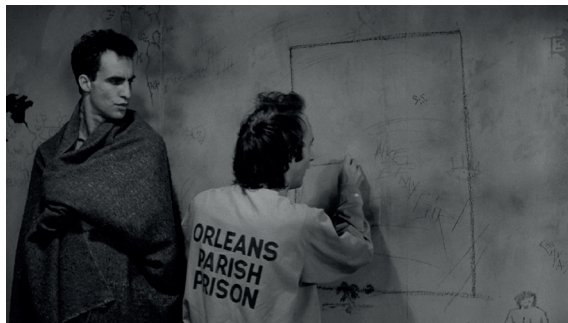
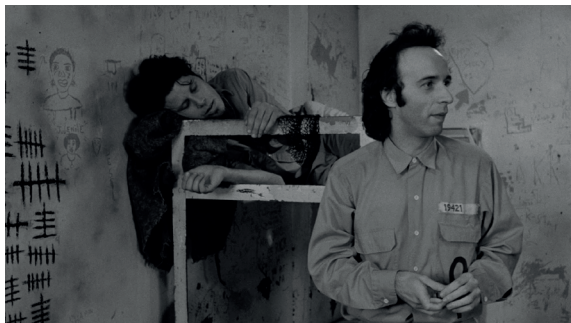


Revenons au cinéma. Le dernier espace analysé dans cet énoncé est la cellule que partagent les trois détenus. Matériellement, elle possède tout ce que nous pourrions imaginer d'une cellule : deux fois deux lits superposés en métal, un carton en guise de table de nuit, un crochet au mur pour pendre un linge, un sac poubelle accroché aux barreaux et une cuvette de toilette. Les effets personnels se résument à un matelas, une couverture, un uniforme, des chaussures un linge et une brosse à dent, et pour le loisir un jeu de cartes.

Dis comme ça, il est difficile d'imaginer une vie quotidienne dans un espace aussi peu personnel. Les murs, qui devaient être blancs au départ, sont décrépis et tachés par les gribouillis des générations de détenus précédentes. Trois des quatre murs qui délimitent l'espace sont solides : le quatrième est une grille ouverte sur le couloir, qui dessert lui-même les autres cellules.

Comme dans *Stranger Than Paradise*, presque chaque plan est une séquence à lui-seul. Ils sont aussi, pour la plupart du temps, complètement fixes et ou sinon les mouvements de caméra sont lents et stables. Naturellement, les trois détenus s'ennuient, et on les comprend.





173-178 Una bella fenestra Down By Law

C'est l'hétérochronie, qui implique que l'hétérotopie « *se met à fonctionner à plein lorsque les hommes se trouvent dans une sorte de rupture absolue avec leur temps traditionnel*<sup>61</sup> ».

L'espace est serré, trop serré pour trois adultes et comme le décrit innocemment Roberto, il n'y a « *not enough room to swing a cat* ». Il ne faut pas oublier que l'espace carcéral est une condamnation, une façon de faire payer aux hommes leurs actions malhonnêtes. Une des punitions infligées est donc la suppression du droit d'expérimenter l'espace librement. Les personnages tournent en rond, fixent le plafond et regardent dans le vide.

Un peu de lumière naturelle entre par des petites fenêtres hautes de l'autre côté du couloir, mais la cellule est principalement éclairée par une lumière vive et froide, située entre les deux lits. Une très belle scène montre l'importance d'avoir un accès direct à la lumière naturelle: après avoir volé une craie noire à Zack, Bob dessine une fenêtre (173-178) sur le mur blanc de leur cellule. Avant cela, la craie servait uniquement à compter chaque jour qui passe sur le mur, peut être dans le but de différencier les jours qui se ressemblent tous. Dessiner une fenêtre, à la palce, devient un moyen d'évasion de l'univers étouffant de leur cellule. A travers l'ajout d'un élément domestique basique, une fenêtre, ils s'approprient peu à peu l'espace qui leur est imposé. Au fur et à mesure qu'ils s'habituent au lieu et à leur espace contraint,

les trois personnages s'approprient leur cellule et disposent de leurs biens, limités certes, pour re-crée une ambiance familière. La grille qui les sépare du vrai monde devient un salon où ils discutent en regardant au loin et l'espace devant leurs lits devient une salle de jeu.

Avant la séquence ci-contre (179-184), les trois hommes jouent aux cartes, assis sur le sol.

Entraînés par la prononciation répétée du slogan « *I scream, you scream, we all scream for ice cream* », ils se mettent à le crier en boucle, entraînant le reste des prisonniers dans leur frénésie. La caméra, placée entre les lits, filme la scène en contre-plongée. Cela confère aux personnages une prestance plus importante. Finalement, elle reviendra à un point de vue horizontal lorsqu'ils se feront remettre à l'ordre. Pourtant, pendant un moment, elle a présenté les trois hommes dans un moment de glorification lorsqu'ils se sont permis de s'approprier les lieux en dérogeant aux règles.

Il est important de noter que Michel Foucault appuie sur un point non-négligeable : lorsqu'il parle d'hétérotopie, il parle de l'espace du dehors, qu'il décrit comme :

« *L'espace dans lequel nous vivons, par lequel nous sommes attirés hors de nous-mêmes dans lequel, se déroule précisément l'érosion de notre vie, notre temps et notre histoire, cet espace qui nous ronge et nous ravine.*<sup>62</sup> »



179-184 We all scream for ice-cream Down By Law

(page suivante)

185 Too familiar Down By Law

Cette description reste très abstraite, mais il est possible de la comprendre comme tel: les hétérotopies s'appliquent à des espaces où l'humain, confronté à des événements nouveaux, évolue. L'espace domestique, familièrement banal, ne rentre donc pas vraiment dans cette description. En effet, le confort d'une vie quotidienne réduit les chances d'être « *attirés au dehors de nous-mêmes* ».

L'espace de la prison et l'espace domestique sont donc fondamentalement opposés. Pourtant, à travers un processus lent de domestication de l'espace carcéral, mise en place par éléments simples, *Down By Law* nous présente une façon de contester le principe de la prison. En montrant l'espace carcéral domestiqué, il met en avant l'outil contestataire de la banalité, qui permet de s'approprier un lieu qui ne laisse justement pas de place à l'appropriation.

L'ironie peut être de ce chapitre se trouve dans un séquence consécutive à leur fuite (185). Heureux d'avoir enfin trouvé un endroit pour se reposer, les trois fugitifs entrent dans une petite maison en bois. Lorsqu'ils allument la lumière, ils découvrent la configuration de la pièce : deux lits à étages placés parallèlement avec un espace entre les deux.

« *Man, this looks a little too familiar* », comme le dit Jack.









Cet énoncé avait pour ambition de prêter une attention particulière à des principes qui n'appartiennent pas automatiquement au langage architectural : la banalité et le quotidien. S'ils sont abordés en architecture, c'est le plus fréquemment avec une connotation négative. La première partie du chapitre BANALITÉ a permis de justifier le choix du banal comme sujet principal. Il fût par la suite défini que la banalité possède un haut degré de quotidienneté, de par son caractère familier et répétitif. L'espace domestique, quand à lui est ancré dans notre vie quotidienne. Ces deux déclarations ont permis d'affirmer que la banalité s'exprime de manière superlative dans la domesticité.

Il existait naturellement plusieurs manières légitimes d'aborder ce thème, mais ce travail a choisi de le faire à travers le médium du cinéma, car il permet de présenter l'espace comme « *un phénomène concret, tactile, repérable dans le viseur de la caméra.*<sup>63</sup> » La banalité fût donc étudiée à travers sa représentation, à l'aide d'une approche architecturale de la composition de l'image cinématographique. L'espace domestique étant à la fois universel et unique, il en existe un nombre incalculable de représentations.

Avant de plonger dans l'espace cinématographique quotidien, le chapitre ANTECEDENTS a explicité la relation entre l'Amérique et les thèmes abordés, soit la banalité, la domesticité et le cinéma. Il proposa ensuite de s'intéresser à des oeuvres américaines, toutes produites au vingtième siècle, comme préambule du chapitre suivant. Cela a permis, en premier lieu, d'appréhender la vision de l'espace à travers une caméra, et non à travers l'oeil subjectif de l'humain.

En effet, la peinture offre une liberté quand à la représentation spatiale, tandis que la caméra impose des règles de prises de vue qui s'éloignent de la vision humaine.

En dernier lieu, le troisième chapitre STAGING THE REAL a abordé la banalité domestique à travers le cinéma. Pour ce faire, huit intérieurs cinématographiques, extraits de six films produits entre 1980 et 1990 sont étudiés et mis en plan, afin d'établir une lecture immédiate de l'espace et des éléments qui le composent. Des images tirées des films ont illustré le propos, afin de comprendre les mouvements de caméra qui viennent balayer l'espace.

L'analyse a permis de tirer des conclusions sur la manière dont les réalisateurs placent la banalité domestique dans la composition de leurs images.

Lorsqu'ils veulent montrer une action ordinaire dans un environnement banal, ils doivent en effet trouver des techniques subtiles pour ne pas ennuyer le spectateur, sans pour autant s'éloigner du calme qui ressort de la banalité. *Stranger Than Paradise* expose l'espace domestique à travers des mouvements de caméras lents. Confronté à une successions d'images statiques, le spectateur peut se concentrer sur l'espace et apprécier la poésie de banalité. Similairement, *Drugstore Cowboy*, lui confère un certain degré de noblesse à travers le placement rigoureux de la caméra face à l'espace. Dans *Sex, Lies and Videotapes*, la domesticité quotidienne se prête au cadrage visuelle des différentes scènes et devient un élément de composition de l'image.

*Blue Velvet* et *Videodrome* s'inscrivent dans des espaces quotidiens qui ne contiennent plus d'action *banale*. Le défi résidait alors dans la nécessité de présenter un espace domestique ordinaire malgré une action qui sort de la banalité. *Videodrome* va aliéner l'espace en l'encombrant au maximum, limitant sa lecture et sa compréhension. Des lumières crues et vives installent une atmosphère étrange qui sort le spectateur de la familiarité de l'espace banal. Dans *Blue Velvet*, l'imaginaire de la maison close très présent, est accentué par la vision subjective de la caméra, qui place le spectateur en voyeur de la scène.

La dernière partie aborda, quand à elle, la vie quotidienne dans un espace non domestique : celui de la cellule de prison. Cela a permis d'émettre l'idée que le processus de banalisation s'applique à toutes les situations, et cela indépendamment de leurs caractères. En effet, l'expérimentation d'un espace à répétition va lui conférer une certaine ordinarité. À travers une banalisation de l'espace, les personnages de *Down By Law* vont s'approprier leur cellule. Ce geste peut donc être perçu comme une contestation face à un système répressif, dont une des sanctions est d'extraire l'être puni de son espace domestique.

Finalement, la dernière scène étudiée a soulevé la question de la versatilité de la banalité. Cette dernière, qui au départ s'apparentait à un outil contestataire face à situation répressive, se métamorphose elle-même en prison. Se manifeste alors le besoin humain d'un échappatoire face à cette banalité domestique, auquel il peut palier à l'aide d'une nouvelle quotidienneté. Dans une maison de vacances, peut-être ?

- 1 Luca Ortelli. *Sur la toile de l'Ordinaire*, p.44
- 2 Lincoln Kirstein. *Walker Evans: photographies américaines, préface*. p.199
- 3 Henri Lefèbvre. *The Everyday and Everydayness*, dans *Architecture of the Everyday*, p.35
- 4 Deborah Berke. *Ugly and Ordinary, The Representation of the Everyday*, dans *Architecture of the Everyday*, p.86
- 5 Henri Lefèbvre. *Critique de la vie Quotidienne*, p.341. Cité par François Penz dans *Cinematic aided design, an everyday life approach to architecture*, p.12
- 6 François Penz. *Cinematic aided design, an everyday life approach to architecture*, p.1
- 7 Luca Ortelli et Eric Lapierre. *Conférence : la narration du quotidien*
- 8 Auguste Perret. *Contribution à une Théorie de l'architecture*, André Wahl, Paris, 1952. Cité par Eric Lapierre, dans *L'ordre de l'ordinaire, architecture sans qualité*, p.115
- 9 Eric Lapierre. *L'ordre de l'ordinaire, architecture sans qualité*, p.115
- 10 Luca Ortelli, Eric Lapierre. *Conférence : la narration du quotidien*
- 11 Henri Lefèbvre. *The Everyday and Everydayness*, dans *Architecture of the Everyday*, p.36
- 12 François Penz. *Cinematic aided design, an everyday life approach to architecture*, p.22
- 13 Ibid, p.22
- 14 Michel Foucault. *Conférence : Hétérotopies, des espaces autres*, 1967
- 15 Juhani Pallasmaa. *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, p.13
- 16 Ibid, p.20
- 17 Ibid
- 18 Steven Jacobs. *The Wrong House- the Architecture of Alfred Hitchcock*, p.10
- 19 Walter Benjamin. *The Work of Art in the age of mechanical reproduction* in *Illuminations*. Pimlico, p.229. Penz, 127



- 20 François Penz. *Cinematic aided design, an everyday life approach to architecture*, p.3
- 21 Ibid, p.4
- 22 Henri Lefèbvre. *Critique de la Vie Quotidienne*, p.123
- 23 Ibid
- 24 Ibid, p.134
- 25 François Penz. *Cinematic aided design, an everyday life approach to architecture*, p.43
- 26 André Gide. *Billets à Angèle*. dans La nouvelle revue Française, vol. XVI, 1921, n°90, p. 338. Cité par Eric Lapierre, dans L'ordre de l'ordinaire, architecture sans qualité, p.116
- 27 François Penz. *Cinematic aided design, an everyday life approach to architecture*, p.44
- 28 Robert Mallet-Stevens. *Le Décor*, in Frédéric Aurivel, Cinéma et architecture, p.129
- 29 Ibid, p.136
- 30 Ibid, p.135
- 31 François Penz. *Cinematic aided design, an everyday life approach to architecture*, p.42
- 32 Ibid, p.19
- 33 Ibid
- 34 Edward Lucie-Smith. *Le Réalisme Américain*, p.13
- 35 Ibid, p.14
- 36 Marie-France Brisance et Jean-Claude Morin. *Grammaire du Cinéma*, p.20
- 37 Edward Lucie-Smith. *Le Réalisme Américain*, p.9
- 38 Ibid, p.11
- 39 Ibid,
- 40 Ivo Kranzfelder, John William Gabriel et Edward Hopper. *Edward Hopper, 1882-1967: Vision of Reality*, p.45

- 41 Lincoln Kirstein. *Walker Evans: photographies américaines, préface*. p.198
- 42 Thierry de Duve, Arielle Pelenc, Boris Groys. *Jeff Wall*, London : Phaidon Press Limited, 1996
- 43 Juan Antonio Suárez. *Jim Jarmusch*, p.5
- 44 James Agee, *Let Us Now Praise Famous Men : Three Tenant Families*. Boston : Houghton Mifflin, 1988. Cité par Juan Antonio Suárez dans *Jim Jarmusch*, p.6
- 45 François Penz. *Cinematic aided design, an everyday life approach to architecture*, p.28
- 46 Ibid, p.112: «Jim Jarmusch has also been continuously exploring aspects of everydayness in just about all his films. »
- 47 Juan Antonio Suárez. *Jim Jarmusch*, p.34
- 48 François Penz. *Cinematic aided design, an everyday life approach to architecture*, p.56
- 49 Ibid, p.51
- 50 Marie-France Brisance et Jean-Claude Morin. *Grammaire du Cinéma*, p.357
- 51 Guillaume Gas. *Critique : Sex, Lies and Videotapes* : <http://www.courte-focale.fr/cinema/critiques/sexe-mensonges-video-steven-soderbergh-1989/>
- 52 Marie-France Brisance et Jean-Claude Morin. *Grammaire du Cinéma*, p.483
- 53 Ibid, p.350
- 54 Lorraine Sim. *Virginia Woolf : The Patterns of Ordinary Experience*, Ashgate Publishing Ltd, 2013, p.2-3. Cité par François Penz dans *Cinematic aided design, an everyday life approach to architecture*, p.45
- 55 Nicholas Royle. *The Uncanny*, Manchester University Press, 2003, p.1
- 56 Deborah Berke. *Thoughts on the Everyday* dans *Architecture of the Everyday*, p.222

- 57 Michel Foucault. *Conférence : Hétérotopies, des espaces autres*, 1967
- 58 Ibid
- 59 Ibid
- 60 Ibid
- 61 Ibid
- 62 Ibid
- 63 Marie-France Brisance et Jean-Claude Morin. *Grammaire du Cinéma*, p.499



## QUOTIDIENNETE

- Henri Lefebvre, **Critique de la vie quotidienne** : Introduction, Paris : L'Arche, 1958.
- HARRIS, Steven. **Everyday Architecture**, in Steven Harris et Deborah Berke, *Architecture of the everyday*, New York : Princeton Architectural Press, 1997, 1-8.
- Mary McLeod. **Henri Lefebvre's Critique of Everyday Life: an Introduction**, in Steven Harris et Deborah Berke, *Architecture of the everyday*, New York : Princeton Architectural Press, 1997, 9-31.
- Henri Lefebvre. **The Everyday and Everydayness (Quotidien et Quotidienneté)**, in Steven Harris et Deborah Berke, *Architecture of the everyday*, New York : Princeton Architectural Press, 1997, 32-37. Apparu en 1972 dans Encyclopaedia Universalis, vol 13.
- Deborah Fausch. **Ugly and Ordinary: The Representation of the Everyday**, in Steven Harris et Deborah Berke, *Architecture of the everyday*, New York : Princeton Architectural Press, 1997, 75-196.
- Georges Perec. **Espèces d'espaces**, Collection L'Espace critique, Paris : Editions Galilée, 1974.
- Luca Ortelli. **Sur la toile de l'ordinaire**, *Matières*, n°4, 2000, 44-53.
- Eric Lapierre. **L'ordre de l'ordinaire, architecture sans qualités**, in Catherine Perret, *Non compatibles, une peinture sans qualités : Une exposition de Catherine Perret*, 2005 A CHECK
- Bernard Huet. **Plaidoyer pour la banalité ou la quête du sublime**, 1996
- Michel Foucault. **Hétérotopies : des espaces autres**, Conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967, in *Architecture, Mouvement, Continuité*, n°5 (1984): 46-49.

## CINEMA

- Robert Mallet-Stevens. **Le Décor [1929]**, in Frédéric Aurivel, *Cinéma et architecture*, Iris, n°12, Paris : Méridiens Klincksieck, 1991, 129-137.

- Juhani Pallasmaa. **The Architecture of Image: Existential Space in Cinema**, Helsinki : Rakennustieto, 2001.
- Steven Jacobs. **The Wrong House - the Architecture of Alfred Hitchcock**, Rotterdam : NAI010 Publishers, 2013, 1-40.
- François Penz, **Cinematic aided design, an everyday life approach to architecture**, Abingdon : Routledge, 2017.
- Juan Antonio Suárez. **Jim Jarmusch**. Contemporary film directors, Urbana : University of Illinois Press, 2007.
- Marie-France Briselance et Jean-Claude Morin. **Grammaire du Cinéma**, Paris : Nouveau Monde éditions, 2010.

## PHOTOGRAPHIE

- Alexander Nemerov, William Eggleston, et David Zwirner (Gallery). **William Eggleston: the Democratic forest: selected work**, New York : Göttingen, Germany : David Zwirner Books ; Steidl, 2016.
- Walker Evans, Kirstein Lincoln, Museum of Modern Art New York. **Walker Evans: photographies américaines**, Milan: 5 Continents, 2012.
- Jonathan Green. **American photography: a critical history 1945 to the present**, New York : H.N. Abrams, 1984.

## PEINTURE

- Edward Hooper,, Ivo Kranzfelder et John William Gabriel. **Edward Hopper: 1882-1967 : Vision of Reality**, Köln : Taschen, 2006, 37-55.
- Edward Lucie-Smith. **Le Réalisme Américain**, Londres : Thames & Hudson Ltd, 1994.

## DIGITAL

- Luca Ortelli et Eric Lapierre. **La narration du quotidien, discussion**, <https://www.youtube.com/watch?v=ju9TelnzTck>, 10 mars 2016.
- Pauline Kael, **Blue Velvet : out there and in here**, <https://scrapsfromtheloft.com/2017/09/16/blue-velvet-review-pauline-kael/>, 22 septembre 1986.

- Jim Jarmusch (réalisateur), **Stranger Than Paradise**. The Samuel Goldwyn Company, 1984, 89 minutes.
- Steven Soderbergh (réalisateur), **Sex, Lies and Videotape**. Miramax Films, 1989, 100 minutes.
- Gus Van Sant (réalisateur), **Drugstore Cowboy**. International Video Entertainment, 1989, 101 minutes.
- David Lynch (réalisateur), **Blue Velvet**, De Laurentiis Entertainment Group, 1986, 120 minutes.
- David Cronenberg (réalisateur), **Videodrome**, Universal Pictures, 1983, 89 minutes
- Jim Jarmusch (réalisateur), **Down By Law**. Island Pictures, 1986, 107 minutes.



# TABLES DES ILLUSTRATIONS

- 1 **Intérieur de Desperate Housewives** [www.shorturl.at/bvAHW](http://www.shorturl.at/bvAHW)
- 2 **The Fresh Prince of Bel Air**, [www.shorturl.at/avDGS](http://www.shorturl.at/avDGS)
- 3 **Friends**, [www.shorturl.at/bnDKU](http://www.shorturl.at/bnDKU)
- 4 Edward Hopper, **Eleven AM**, 1926, peinture à l'huile sur toile, 71.3x91.6cm, crédit: Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Smithsonian Institution, Washington, DC.
- 5 Charles Sheeler, **American Interior**, 1934, peinture à l'huile sur toile, 84x76cm, crédit: Yale University Art Gallery.
- 6 Raphael Soyer, **Annunciation**, 1980, peinture à l'huile sur toile de lin, crédit: Smithsonian American Art Museum.
- 7 Philip Evergood, **Evening Reading**, 1934, peinture à l'huile sur toile, 64x76cm, crédit: Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Smithsonian Institution, Washington, DC.
- 8 Andrew Wyeth, **Karl's Room**, 1954, aquarelle, gouache et graphite sur papier vélin, 21,5x28,5in, crédit : The Museum of Fine Arts, Houston. Gift of Mrs. William Stamps Farish, 55.3 © Andrew Wyeth.
- 9 Walker Evans, **Intérieur d'une ferme dans l'état de New York**, 1936, tiré du livre Photographies Américaines, © Walker Evans Archive, The Metropolitan Museum of Art.
- 10 Diane Arbus, **A Jewish giant at home with his parents in the bronx, N.Y.**, 1970, 38,1x38,1cm, © The Estate of Diane Arbus LLC.
- 11 Stephen Shore, **Photographie**, 1972 tiré de la série American Surfaces, © Stephen Shore.
- 12 William Eggleston, **Tallahatchie County, Mississippi**, Janvier 1970, crédit : Museum of Modern Art © 2021 William Eggleston.
- 13 Jeff Wall, **Double Self Portrait**, 1979, 164x218cm, crédit : Art Gallery of Ontario © Jeff Wall.

- 14-42 Images tirées du film: **Stranger Than Paradise**, Jim Jarmusch, 1984
- 43-97 Images tirées du film: **Sex, Lies and Videotape**, Steven Soderbergh, 1989
- 98-109 Images tirées du film: **Drugstore Cowboy**, Gus Van Sant, 1989
- 110-129 Images tirées du film: **Blue Velvet**, David Lynch, 1986
- 130 **Tournage de Blue Velvet** [shorturl.at/zSVY2](http://shorturl.at/zSVY2)
- 131-143 Images tirées du film: **Blue Velvet**, David Lynch, 1986
- 144-171 Images tirées du film: **Videodrome**, David Cronenberg, 1983
- 172-185 Images tirées du film: **Down By Law**, Jim Jarmusch, 1986





