



HAL
open science

Dans le trouble de l'obsession : le monde selon les frères Safdie

Amanda Torossi

► **To cite this version:**

Amanda Torossi. Dans le trouble de l'obsession : le monde selon les frères Safdie. Art et histoire de l'art. 2021. dumas-03287095

HAL Id: dumas-03287095

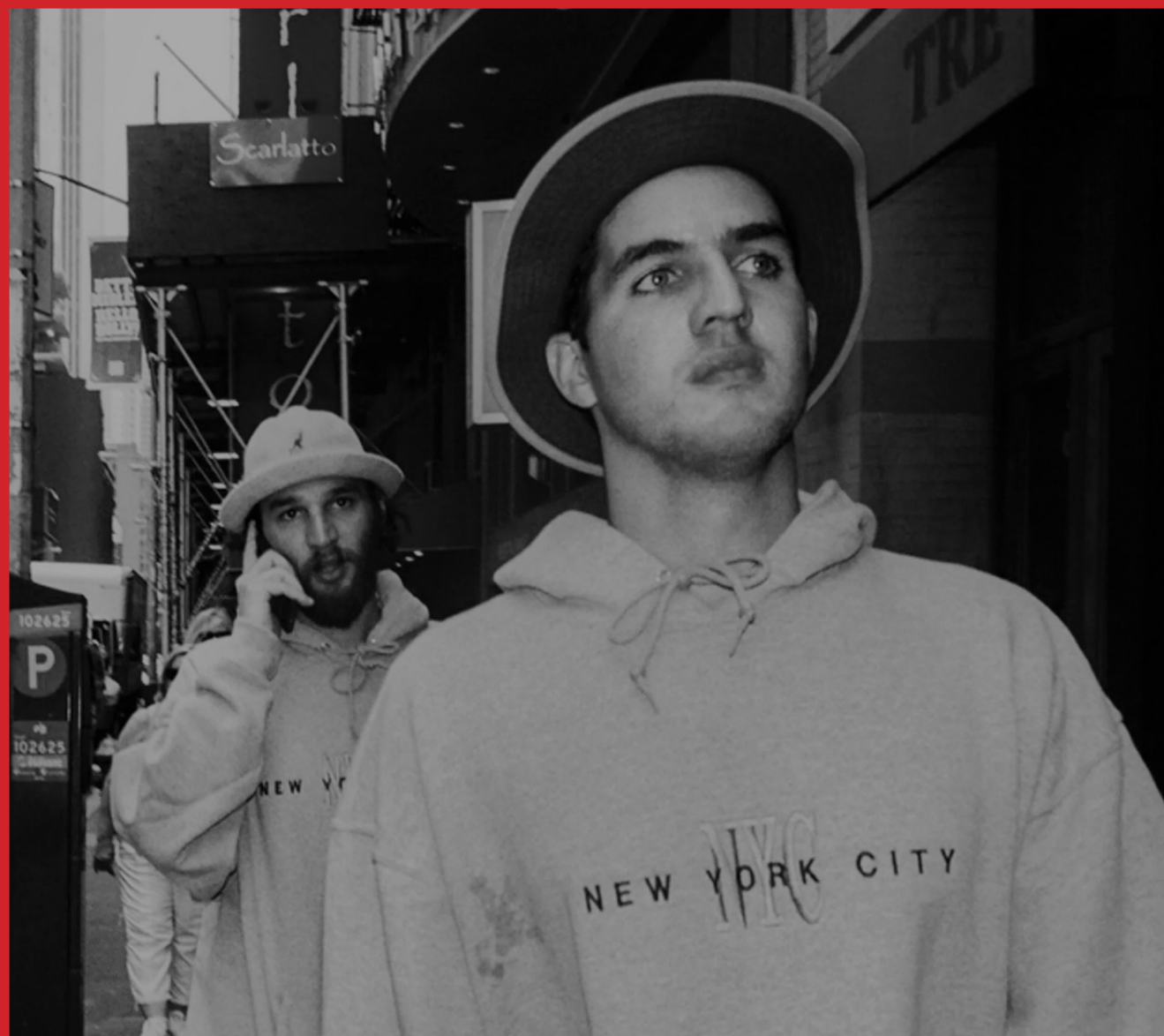
<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03287095>

Submitted on 15 Jul 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

DANS LE TROUBLE DE L'OBSESSION LE MONDE SELON LES FRÈRES SAFDIE



PAR AMANDA TOROSI

SOUS LA DIRECTION DE M. JOSÉ MOURE ET M. VINCENT AMIEL

MÉMOIRE DE MASTER 2 – RECHERCHE CINÉMA
JUIN 2021

ÉCOLE DES ARTS DE LA SORBONNE

RÉSUMÉ

En nous immergeant dans le processus créatif de Josh et Benny Safdie, nous tenterons de déterminer l'esthétique qui se dégage de leur filmographie.

À travers l'étude du personnage, de la narration et des motifs cinématographiques formels, nous découvrirons la vision qu'ils se font du monde.

MOTS CLÉS

Fiction - Récit - Obsession - Attention - Trouble - Désordre - Dispersion - Intensité - Safdie

ABSTRACT

By immersing ourselves into Josh and Benny Safdie's creative process, we will attempt to determine the aesthetic drawn by their filmography.

Through the study of the character, the narration and the formal cinematic patterns, we will discover the vision they make of the world.

KEYWORDS

Fiction - Storytelling - Obsession - Attention - Confusion - Disorder - Dispersal - Intensity - Safdie

REMERCIEMENTS

Merci à *José Moure* et *Vincent Amiel* pour leurs conseils et leur bienveillance.
Lola, Alex, Louise, merci pour vos encouragements et votre infaillible soutien
Marie-José, Josette, un immense merci pour vos appréciations.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	9
PREMIER CHAPITRE	17
I.1. La découverte du personnage et de sa psychologie	19
I.2. Un régime pulsionnel moteur de mouvement	35
I.3. Le paradoxe du gros plan, entre aveuglement et clairvoyance	45
DEUXIÈME CHAPITRE	55
II.1. Une multi-dimensionnalité narrative étourdissante	57
II.2. Une amplification musicale de la sensation de trouble	73
II.3. Une oscillation visuelle provocatrice d'un régime anxiogène	93
TROISIÈME CHAPITRE	103
III.1. Un cinéma de l'intensité	105
III.2. Rendre palpable l'énergie du monde : une esthétique réaliste	115
III.3. La violence de la condition humaine	127
CONCLUSION	135
BIBLIOGRAPHIE	140
FILMOGRAPHIE	146

INTRODUCTION

Faire du cinéma en étant cinéphile. C'est ainsi que Joshua et Ben Safdie, plus communément appelés Josh et Benny Safdie, envisagent la pratique du septième art. Cette passion pour le cinéma se constitue dès leur plus jeune âge grâce à leur père, Alberto Safdie. Ce dernier était projectionniste dans un petit cinéma indépendant new-yorkais, ce qui permit aux jeunes enfants d'évoluer dans cet environnement. De plus, Alberto Safdie se servait du cinéma pour éduquer ses fils. Dans une interview pour The Criterion Chanel¹, Peter Becker, le président de la collection Criterion, dit associer la figure paternelle aux films des frères Safdie. Il demande alors aux deux réalisateurs quel père de cinéma est leur favori. Josh Safdie répond le Kramer de Dustin Hoffman et il explique pourquoi.

« Le problème c'est qu'en grandissant, notre père a utilisé Dustin Hoffman comme substitut. Quand notre mère était en train de revenir dans nos vies, et qu'elle essayait d'obtenir notre garde, il nous a montré Kramer contre Kramer [dir. Robert Benton, ndlr.] pour nous faire comprendre ce que nous étions en train de vivre car il ne savait pas comment avoir cette discussion avec nous. Il nous a assis et il nous a dit « Je suis Dustin Hoffman, votre mère c'est Meryl Streep, regardez. ». J'avais sept ou huit ans, et je n'ai pas regardé ce film comme un film, je l'ai regardé comme un texte de vie. »

Le cinéma occupe une place importante au sein du cercle familial, il permet de communiquer et de transmettre un apprentissage. Néanmoins, Alberto Safdie ne partage pas uniquement la position de spectateur avec ses fils. Muni d'un caméscope, il filme le quotidien, et transmet ainsi son amour pour la captation vidéo.

« Nous avons cette étrange relation avec le cinéma. En plus de ça, quand tu as huit ans, et que tu es assis là, [...] dans ta chambre tout seul, et que tu penses avoir ce moment de calme avec toi-même, et que tu regardes du coin de l'œil et tu réalises que quelqu'un était en train de te filmer subrepticement depuis l'encadrement de la porte, [...]. En tant qu'enfant de huit ans, [...] tu es assis là et tu te demandes « Ok, pourquoi est-ce qu'il me filme en train de faire ce que je fais maintenant ? Qu'est-ce que ce moment a de si important ? » Je pense que ça adéfinitivement enraciné ce concept de

¹ Josh and Benny Safdie's Adventures in Moviegoing, avec Peter Becker, The Criterion Collection, 2020

sensationnalisme de la réalité et de concentration sur les petites choses.»²

C'est ainsi que dans leurs heures d'ennui, les petits Josh et Benny Safdie s'improvisent vidéastes en empruntant le matériel vidéo de leur père et font leurs premiers essais filmiques. Ils comprennent progressivement que la vidéo est un moyen d'expression, et qu'ils peuvent faire dire beaucoup de choses aux images. Cette intention de faire « parler les images » se développe et se met en pratique pendant leur adolescence. Au lycée, avec quelques camarades, ils créent un groupe artistique pour faire de la vidéo. Ce collectif se solidifie lorsqu'ils intègrent la Boston University College of Communication et devient la société de production « Red Bucket Films ».

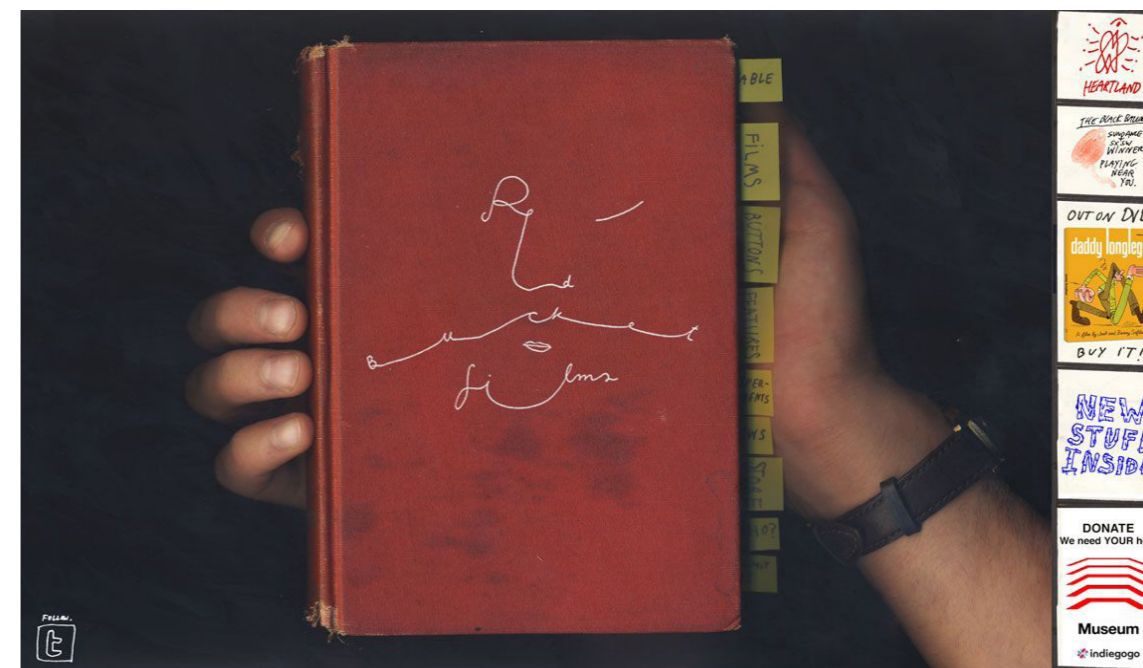
Les *bucketeers*, c'est ainsi qu'on les surnomme, enchainent la réalisation de court-métrages en tous genres. De la courte vidéo burlesque, à des mises en scènes plus travaillées, en passant par la prise de vue sauvage, le groupe de jeunes cinéastes apprend à travailler dans l'instant et avec ce qu'ils ont sous la main. Cette manière de faire de la vidéo crée un esprit familial qui soude les *bucketeers* entre eux, une particularité qui forge la façon dont les frères Safdie conçoivent la fabrication d'un film. Néanmoins, le but n'est pas uniquement de filmer tout ce que l'on peut et de garder le tout pour soi. Grâce à l'arrivée de la plateforme vidéo YouTube quelques années plus tôt, en 2005, les jeunes vidéastes comprennent l'enjeu qui se cache derrière le partage de contenu créatif :



Les membres de Red Bucket Films (de gauche à droite) : Zachary Treitz, Benny Safdie, Josh Safdie (avec le chapeau melon), Alex Kalman, Brett Jutkiewicz, Sam Lisenco, Eléonore Hendricks

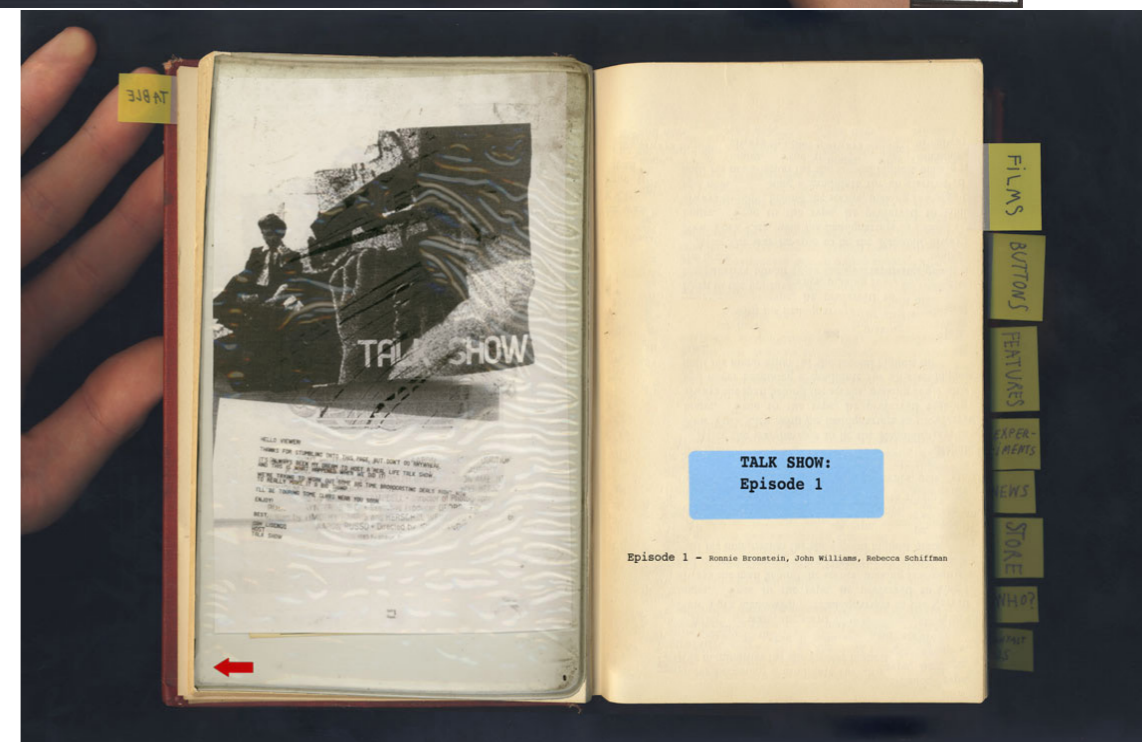
² Josh et Benny Safdie dans *DP/30 : Heaven Knows What (Pt 1 of 2), Ben & Josh Safdie*, 2015, [00:05:15-00:06:55] <https://www.youtube.com/watch?v=WK6ogyUatPw>

la possibilité de se faire un nom. C'est ainsi qu'ils créent un site web dédié à leurs œuvres cinématographiques, www.redbucketfilms.com – site qui n'est plus disponible aujourd'hui - une hybridation qualifiée de « sitéma »³, qui réunit tous leurs travaux de manière organisée.



Page de présentation du site web www.redbucketfilms.com

Onglet «Table»



Ce carnet de bord numérique agit comme vitrine d'exposition sur la scène artistique new-yorkaise, permettant aux jeunes cinéastes de recueillir des dons d'argent de la part des spectateurs virtuels, et de créer ainsi un fonds d'investissement pour la réalisation de projets plus ambitieux.

Ayant accumulé assez d'expérience, Josh Safdie décide de se lancer dans la

³ « Le sitéma, mot-valise contractant site et cinéma. » Joachim LEPASTIER, « Les Safdie, tout est permis », *Cahiers du cinéma*, n° 655, avril 2010, page 22.

réalisation de son premier long-métrage. Toujours accompagné de ses camarades et de son petit frère, qui constituent son équipe, il tourne *The Pleasure of Being Robbed* (2008), l'histoire d'Eléonore, interprétée par Eléonore Hendricks, une jeune new-yorkaise qui tente de combler la solitude qui l'accompagne quotidiennement. Pour ce faire, et comme le montre le photogrammes suivants, elle vole les effets personnels d'inconnus qu'elle croise au fil de la journée. En fouillant dans leurs affaires, Eléonore découvre la personnalité de ces inconnus et s'approprie quelques accessoires : une crème pour les mains, une écharpe qui dégage un parfum, des chatons qu'elle adopte, des clés de voitures.



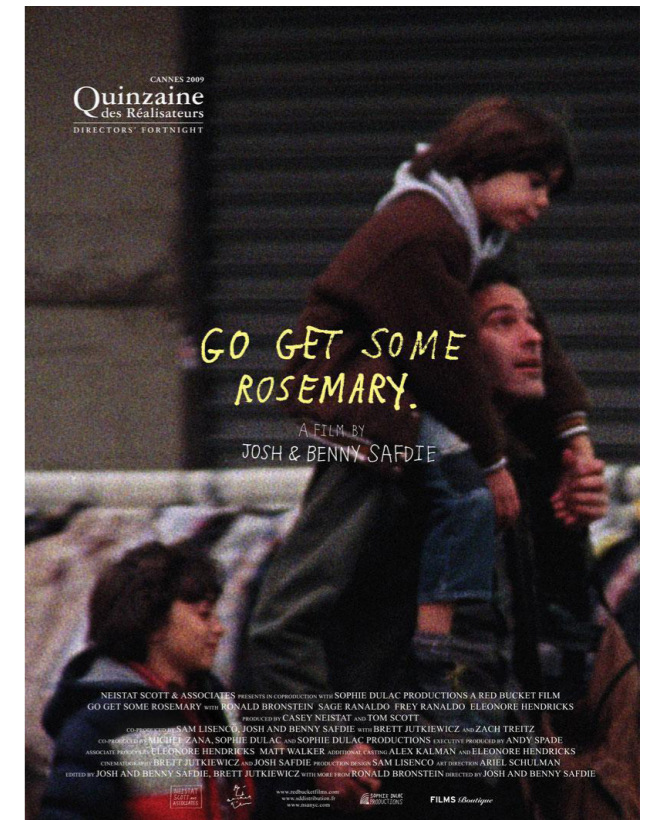
C'est avec ce dernier élément qu'elle fait la rencontre de Josh, interprété par Josh Safdie, avec qui elle noue un lien amical.

Ce premier long-métrage, co-écrit par Josh Safdie et Eléonore Hendricks, définit et incarne la vision que se font les frères Safdie du cinéma, c'est-à-dire une aventure qui se vit en famille et entre amis, et qui s'inspire de leur propre expérience vivante.



« *The Pleasure of Being Robbed* est avant tout le portrait d'Eléonore, qui n'a cessé de me fasciner depuis que je l'ai rencontrée. »⁴

Josh et Benny Safdie poursuivent leurs parcours cinématographiques en réalisant leur deuxième long-métrage, un film de fiction aux tendances autobiographiques, avec pour principale source d'inspiration leur père. *Go Get Some Rosemary* (2009) raconte l'histoire de Lenny, interprété par Ronald Bronstein, un homme divorcé et père des petits Sage et Frey, qu'il récupère à la sortie de l'école après de longs mois sans les avoir vus. Afin de rattraper le temps perdu, Lenny délaisse ses responsabilités d'adulte pour laisser son âme d'enfant prendre le dessus, ce qui génère des situations plutôt comiques, et parfois désastreuses.



Cette énergie créatrice donne un aspect home-made à leurs deux premiers long-métrages, c'est-à-dire une esthétique du fait maison, entre amis, avec leurs propres outils, et les quelques donations effectuées via leur site. *The Pleasure Of Being Robbed* et *Go Get Some Rosemary* sont respectivement projetés à Cannes lors de la Quinzaine des Réalisateurs en 2008 et en 2009. C'est ainsi que Josh et Benny Safdie, et leur collectif, sont introduits sur la scène cinématographique internationale.

Ces deux œuvres permettent aux auteurs de s'exercer et de développer leur esthétique autour d'un motif qui se révèle au fur et à mesure. Dans *The Pleasure Of Being Robbed*, c'est la kleptomanie d'Eléonore qui anime le récit, tandis que *Go Get Some Rosemary* traite des relations entre un père et ses enfants, dévoilant ainsi ce qui meut Lenny : l'obsession d'être un père idéal. Force est de constater que les frères Safdie portent un intérêt visible pour les personnages portés par leurs obsessions.

⁴ Propos de Josh Safdie dans Jacky GOLDBERG, «The Pleasure Of Being Robbed», *Les Inrockuptibles*, publié de 27/04/2009 [consulté le 31/03/2021]

Il est important de rappeler que l'obsession en psychiatrie est considérée comme une névrose, « une préoccupation constante dont on ne parvient pas à se libérer »⁵, et qui génère un trouble du comportement. C'est ce trouble comportemental qui est au centre des préoccupations cinématographiques des frères Safdie. Cependant, l'association des termes « obsession » et « trouble » est problématique car par définition, ils s'opposent. En effet, le trouble suppose qu'un sujet n'a pas les idées claires, et que par conséquent son comportement sera désordonné. Le trouble génère une énergie dispersive. Au contraire, un sujet obsessionnel se concentre, consciemment ou non, sur un élément, focalisant ainsi son énergie sur un seul point. Comment peut-on générer un sentiment de trouble, donc de dispersion, alors que l'essence même du sentiment obsessionnel réside sur la fixation de l'attention dans une direction définie ? C'est cette tension qui nous intéresse et qui nous permet de nous interroger sur la question suivante :


Comment Josh et Benny Safdie manipulent-ils les phénomènes opposés d'obsession et de trouble pour exprimer leur vision du monde ?

Pour répondre à cette question, notre développement se fondera sur l'étude de leurs trois dernières longs-métrages de fiction, à savoir : *Heaven Knows What*, sorti en France en février 2016 ; *Good Time*, projeté pour la première fois en compétition officielle lors de la 70ème édition du Festival de Cannes en mai 2017 ; *Uncut Gems*, sortie mondialement sur la plateforme Netflix en janvier 2020.

Ce travail a été construit sur une base d'analyses de séquences. Ainsi, nous tenterons d'examiner et de comprendre les enjeux esthétiques et créatifs qui façonnent la filmographie des frères Safdie. Pour ce faire, nous étudierons dans un premier temps les procédés par lesquels Josh et Benny Safdie nous transportent dans leur univers filmique, notamment grâce à une focalisation de notre attention sur le détail. Puis, dans un second temps, nous analyserons les structures dramatiques, musicales et syntaxiques de ces films afin de révéler la manière avec laquelle la densité de leurs contenus affecte le processus de réception. Enfin, dans un troisième et dernier temps, nous verrons comment les cinéastes se saisissent du monde afin d'en extraire un sens.

⁵ CNRTL (TLFi), «Obsession». Dans *Portail lexical*. Consulté le 08/12/2020 sur <https://www.cnrtl.fr/definition/obsession>

LA TRANSMISSION D'UN ÉTAT OBSESSIONNEL DES PERSONNAGES CONTAGIEUX



**LA DÉCOUVERTE DU
PERSONNAGE ET DE SA
PSYCHOLOGIE**

Dans chacun de leurs films, Josh et Benny Safdie nous invitent à suivre la trajectoire de leurs héros. Si j'emploie le terme « héros », c'est pour souligner l'importance que les réalisateurs accordent à l'identité du personnage principal, c'est-à-dire à son histoire, son passé.

Lors d'un entretien⁶ organisé par le média *DP/30 : The Oral History of Hollywood* en 2017, Josh Safdie explique la relation qu'il entretient avec ses personnages, et notamment comment il a développé le personnage de Connie Nikas.

*« Je suis obsédé par le passé du personnage. Principalement parce que nous travaillions avec un gars qui va être le rôle principal. Ce n'est pas comme Arielle Holmes, dans *Heaven Knows What*, qui peut tirer sur sa propre vie pour le développement de son personnage, puisque c'est sa vie depuis qu'elle est née. Dans ce cas-ci [pour *Good Time*, ndlr.], c'est quelqu'un qui n'est pas de ce monde, qui ne connaît pas ce monde, nous étions agressivement obsessionnels [dans le besoin de lui construire un passé, une vie, ndlr.]. Littéralement, tous les trois mois de la vie du personnage, nous prenions des nouvelles du style « qu'est-ce qui lui est arrivé ? » »*

La genèse du film est axée sur le développement du personnage principal. Les fondations du récit se construisent à partir de ce socle. Tout reste donc à imaginer. Son apparence. Est-ce que le personnage est grand, petit, barbu, beau, atypique ? Quel est son style vestimentaire ? De quelle manière s'adresse-t-il aux autres ? Son portrait psychologique. D'où vient-il ? Quel type d'enfance a-t-il eu ? Qui sont ses proches et quels liens entretient-il avec eux ? Dans quel milieu social évolue-t-il ? Quelles sont ses forces et ses faiblesses ? Toutes ces questions sont le fruit d'un long processus créatif qui mènera à la naissance d'un individu fictif unique.

En tant que spectateur, la première rencontre avec le personnage est déterminante. Cette confrontation oriente sensiblement notre compréhension de la situation donnée, car en effet, une œuvre cinématographique est, dans la plupart des cas, une fenêtre ouverte sur une période, plus ou moins courte, de la vie d'un personnage. La manière dont il nous est présenté peut ainsi nous éclairer sur ses motivations.

Les premières images auxquelles le spectateur se confronte dans *Heaven Knows What* transmettent ainsi une généreuse quantité d'informations.

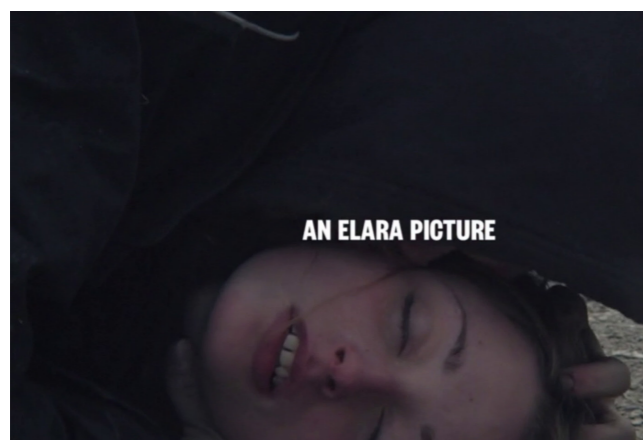
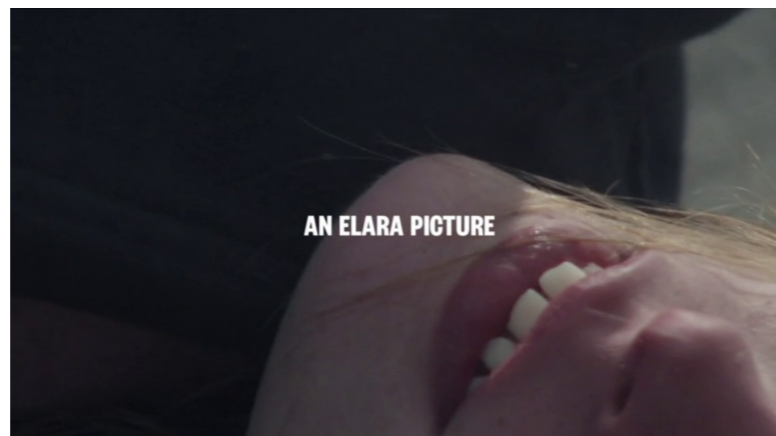
⁶ *DP/30 : Good Time, The Safdie Bros, Robert Pattinson*, août 2017, [00:06:55-00:07:30] <https://www.youtube.com/watch?v=tzyHrkayPfu>



Nous commençons par un insert sur une main plutôt masculine, puis nous poursuivons par un gros plan d'une bouche entrouverte. Le spectateur n'a pas de référentiel spatio-temporel, il est perdu par la proximité

avec laquelle il est confronté aux sujets, ce qui l'invite à anticiper la suite. Qui sont ces gens ? Que font-ils ? Où sont-ils ?

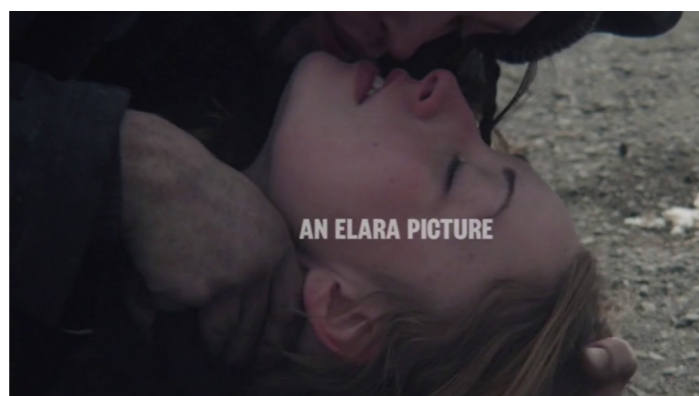
Les gros plans se desserrent, nous laissant découvrir le visage d'une jeune femme encadré par des mains qui s'agrippent à elle. Son corps est écrasé par une silhouette sombre et inquiétante de par son anonymat. L'expression de son visage nous interroge sur les émotions qu'elle ressent.



Le phénomène de l'extase, Halasz Gyula (1899-1984) dit Brassai. Vers 1933.

Photo (C) Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais / Philippe MAGEAT

Est-elle en train de s'extasier ?
Est-elle en train de mourir étranglée ?



Les plans qui suivent nous indiquent qu'elle se donne à cet inconnu, qu'elle se laisse dominer, et que par conséquent elle lui voue une confiance aveugle, littéralement, puisqu'elle garde les yeux fermés.



Cet échange charnel entre ces deux individus est accompagné d'un thème musical qui coupe le spectateur des sons diégétiques, tels que des murmures, des gémissements, ou des sons atmosphériques. L'enceinte dans laquelle est placé le spectateur traduit l'état de transe vécu par la jeune femme. Cependant, une rupture extirpe le spectateur de ce moment d'ivresse. Des sanglots retentissent alors que le couple est toujours en train de s'embrasser, laissant alors présager l'arrivée d'un drame. Comme l'amorce la piste audio, nous retrouvons cette jeune femme recroquevillée sur elle-même, seule, presque sous terre, et pleurant à chaudes larmes.



Le plan d'ensemble place le spectateur en dehors de l'intimité du personnage, il permet à ce dernier de se situer dans un contexte environnemental qui est celui de la rue. Le décor accentue la solitude vécue par l'héroïne, il montre que personne ne s'intéresse à elle, malgré le fait qu'elle soit dévastée. En l'instant de quelques millisecondes,

sans aucune transition, nous passons d'un extrême à l'autre : de l'extase au désespoir. Ce régime transitoire rend compte de la brutalité émotionnelle dont est captive Harley (Arielle Holmes). Elle vie sous l'emprise de ses sentiments.

Le spectateur peut également être invité à pénétrer au plus profond du personnage qu'il va suivre. C'est précisément de cette manière que nous sommes introduits à, ou devrais-je dire « dans », Howard Ratner (Adam Sandler). Le film (*Uncut Gems*) s'ouvre sur une vue d'ensemble survolant un paysage rocailleux, des titres nous renseignent sur la localisation et la période :

« Welo Mine, Ethiopia - Fall 2010 ».

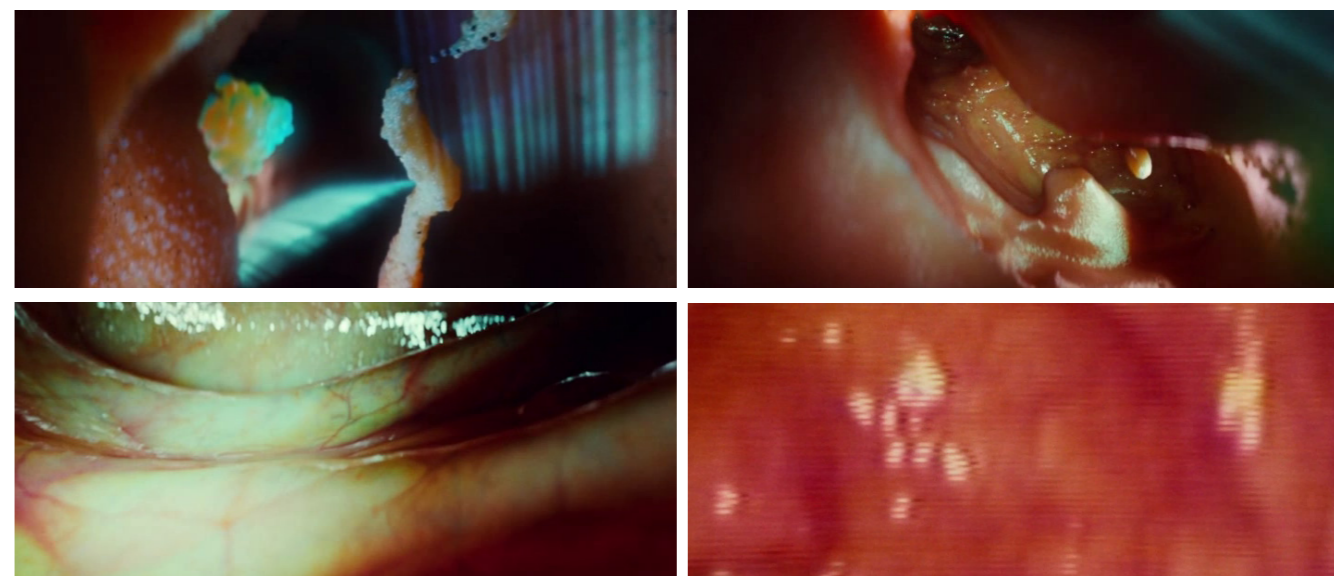
Un accident impliquant un mineur provoque une indignation générale. Cette cohue permet à deux hommes de retourner dans l'une des galeries de la mine pour en extraire une opale qu'ils avaient précédemment repérée. Les deux travailleurs prennent un moment pour admirer leur trouvaille.



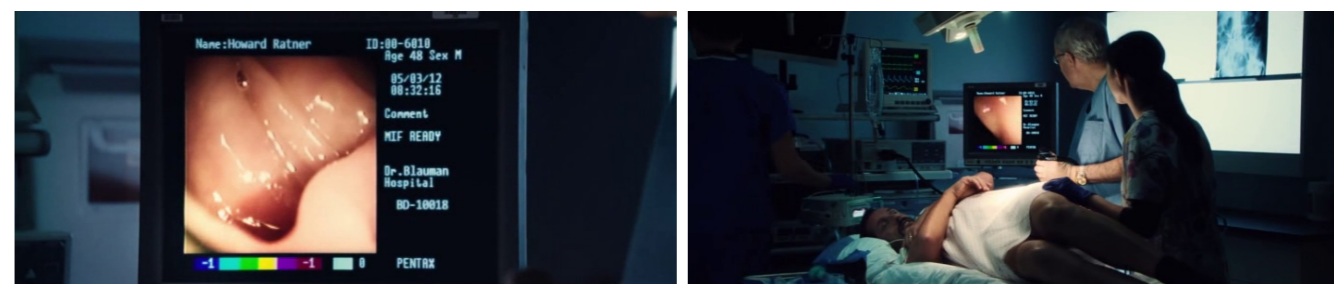
Un travelling optique vers l'avant nous plonge, nous spectateurs, dans cette pierre. La barrière physique est alors rompue, nous flottons dorénavant dans une nébuleuse cristalline.



Nous avançons dans un environnement mouvant, dont les variations nous entraînent habilement d'un milieu minéral à un milieu organique.



Les éclats colorés vaporeux se transforment en membranes rosâtres et visqueuses formant des contours qui rétrécissent avec notre progression. Nous ne flottons plus, nous remontons à l'intérieur d'un tube. Un changement de qualité d'image nous indique que nous avons franchi une nouvelle barrière physique. Un travelling optique, vers l'arrière cette fois-ci, nous extrait de cet environnement muqueux, et nous place devant la retransmission de cette captation.



S'ajoutent dès lors à la piste musicale les bip réguliers émis par le scope qui monitore la fréquence cardiaque du patient. La voix du médecin confirme ce que le spectateur soupçonnait :

Dr. Blauman :

Now reaching the right side of the colon. That looks pretty clean. The iléo-caecale valve, which is pink, looks fine.

Ces informations sont accompagnées de données factuelles affichées sur le moniteur. Nous découvrons le nom du patient, Howard Ratner, son âge, 48 ans, la date et l'heure de sa prise en charge, le 5 mars 2012 à 8h32, ainsi

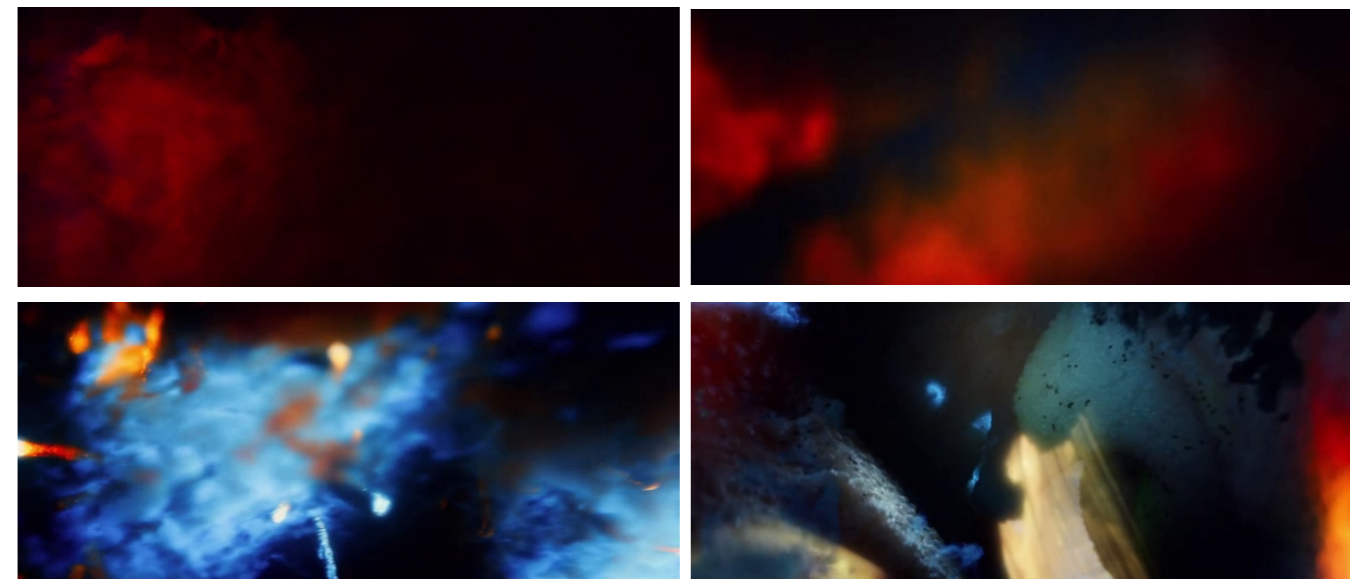
que la raison de sa coloscopie, une analyse sur son facteur d'inhibition de la migration des macrophages (MIF), autrement dit un examen pour desceller un potentiel cancer du côlon. Les réalisateurs exhibent leur héros sous le spectre de l'impuissance, ce dernier gît inconscient au milieu de la pièce, tandis qu'il subit un acte médical intrusif peu réjouissant. La rencontre avec le personnage se fait de manière assez lugubre, cependant elle nous éclaire une nouvelle fois sur ses traits de caractère. Le choix des réalisateurs de prendre comme point de départ les parties les plus sombres et inexplorées du corps d'Howard n'est pas sans conséquence. « *Ne cherchons pas hors de nous notre mal, il est chez nous, planté en nos entrailles.* »⁷

A l'aide de ces images de synthèse, et grâce à ce subtil glissement du milieu minéral au milieu organique, Josh et Benny Safdie révèlent au spectateur la source qui meut Howard. Le protagoniste est habité par ce cristal, ils ne font qu'un, ce qui implique que sa vie et sa mort sont liées à cet objet. Cette dépendance viscérale dessine la trajectoire du personnage, tous les choix qu'il devra faire seront déterminés par l'opale, et ce jusqu'à sa mort. Ainsi, tout en faisant écho à la façon dont nous avons découvert Howard, nous quittons le personnage à l'aide d'un travelling optique qui nous plonge au centre de sa blessure par balle.

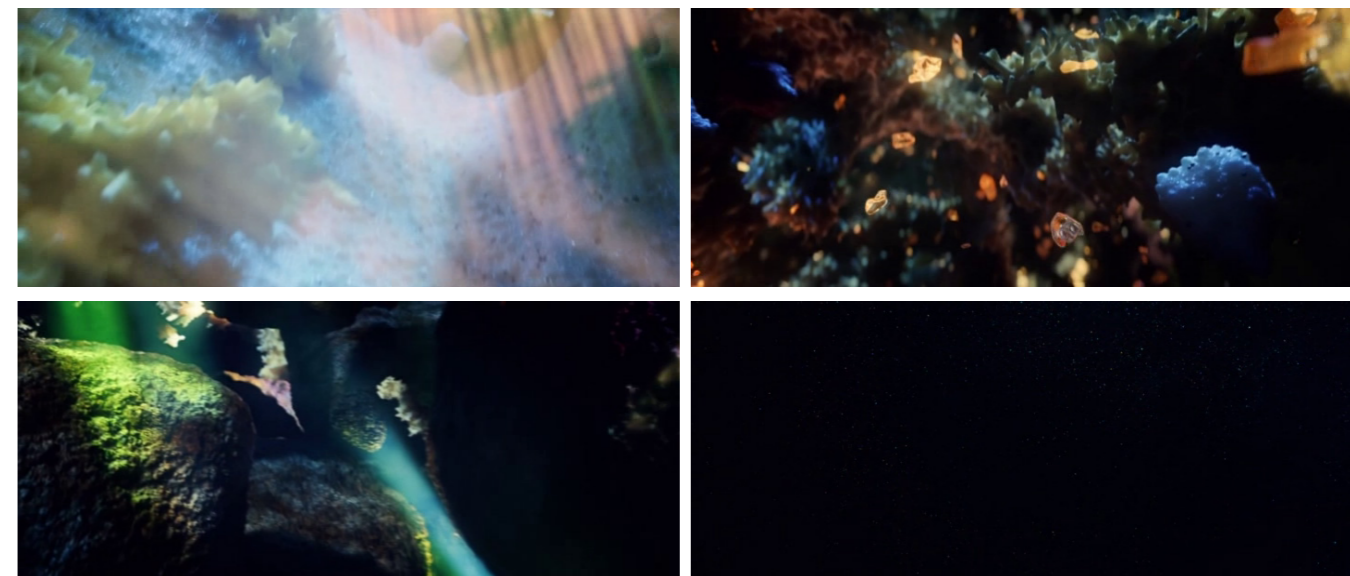


Nous dépassons la barrière cutanée, nous pénétrons la chaire sanguinolente et nous entamons une descente dans sa boîte crânienne. En d'autres termes, nous sommes invités à un voyage spirituel dans ce qui était jadis la conscience d'Howard. Nous passons au travers de nuages de sang pour découvrir que l'esprit d'Howard a été à son tour envahi par ces cristaux.

⁷ Michel de MONTAIGNE, *Essais II, chapitre XXV : De ne contrefaire le malade*, Paris : Editions eBook de France, 2000, page 205.



La tumeur s'est rependue provoquant inévitablement sa mort. Toutefois, les éclats de cristaux se transmutent en coraux, ce qui donne la sensation au spectateur de flotter dans des profondeurs abyssales. Nous effleurons les roches des fosses marines jusqu'à une vaste étendue étoilée. Le cheminement vers le repos éternel est un parcours qui franchit de multiples états. Ces variations traduisent les différents états d'âmes du personnage.



Nous pouvons constater que la présentation du héros constitue un élément clé dans la compréhension de la psychologie de celui-ci. Néanmoins, comme nous l'avons énoncé précédemment, un personnage peut également se définir par ses relations interpersonnelles, c'est-à-dire par son rapport aux autres. C'est le cas dans *Good Time*. Les premières minutes de ce film se déroulent dans le bureau d'un assistant du service social, lors d'un examen d'état mental (de l'anglais mental status exam - MSE). Peter (Peter Verby) mène une enquête pour établir un compte-rendu sur les capacités de Nick (Benny Safdie), qui semble

réfractaire à l'idée de s'engager dans la discussion. Nick se mure dans le silence, le regard vide, il répond occasionnellement aux questions de Peter, qui prend note des réponses.



Peter:
How about... Scissors and a cooking pan?

Nick:
You can hurt yourself with both.

Peter:
Okay...

A pause.

Peter (cont'd):
How about salt and water

Nick:
The beach

Peter:
The beach, that's a good answer.

A pause.

Peter (cont'd):
Hum... Do you mind if we go back to the scissors and the cooking pan? Hum, when you said you can hurt yourself, what did you mean? Did you ever think about hurting yourself?

A pause.

Peter (cont'd):
Why did you think of being hurt?

Nick:
Because I touch the pan and it hurt my hand.

Peter:
Oh !Oh! Well that makes perfect sense. What happened?

A pause.

Peter (cont'd):
Do you remember when it was?

A long pause. Peter leans in to stare at Nick.

Peter (cont'd):
Do you not want to talk about this?

A pause.

Nick:
I was sitting there trying to eat and she started yelling at me, pushing me, and telling me I can't eat food.

Peter:
That was your grandmother telling you that?

Nick:
Yeah and then she threw stuff at me...

Peter:
She threw things at you?

Nick:
Yeah and I picked up the pan and I threw it at her.

Peter:
You threw it at your grandmother?

Nick:
I threw it at the wall

Peter:
Oh you weren't trying to hit your grandmother?

A long pause. Nick eyes the ground.

Peter (cont'd):
Did you burn yourself when you threw the pan?

A Pause.

Peter (cont'd):
Nick?

A pause. Nick starts crying.

Peter (cont'd):
Nick it's good that we should talk about this. This is good stuff we're talking about.

Cet entretien pousse Nick à s'ouvrir, à partager ses ressentis, et il semblerait que ce soit une épreuve douloureuse pour le jeune homme puisqu'il en pleure. C'est alors que déboule Connie (Robert Pattinson) dans le bureau, interrompant ainsi la session.



Les plans qui précédaient l'arrivée de Connie étaient fixes, et fonctionnaient sur une dynamique de champ contre-champ. Son irruption chamboule cette stabilité. Un zoom fugace sur son visage accentue cette intervention inopinée. Sur la plan suivant Peter est excentré, donnant l'impression que le plan est débullé, ce qui exagère son infériorité face à Connie.



Connie:
Are you Peter?

Peter:
Yes I am. We're in the middle of a session...

Connie (cont'd):
Nick what are you doing? Come one... Come on get up!

Connie, mécontent de trouver son frère ici, n'hésite pas à le lui faire savoir. Nick se justifie immédiatement et s'empresse de lui raconter ce qui a été dit. Peter perd alors le contrôle de la situation.

Nick (stressed):
He's talking to me about the pan and the chicken!

Peter (to Nick):
Hey Nick! Wait, wait, wait...

Connie (to Peter):
How would you like if I made you cry huh? Would you like that?

Peter:
No I would not. But...

Connie (to Nick):
Come on get up! Let's go! LET'S GO!

Nick (to Connie):
No but he wrote... He has all my stuff!

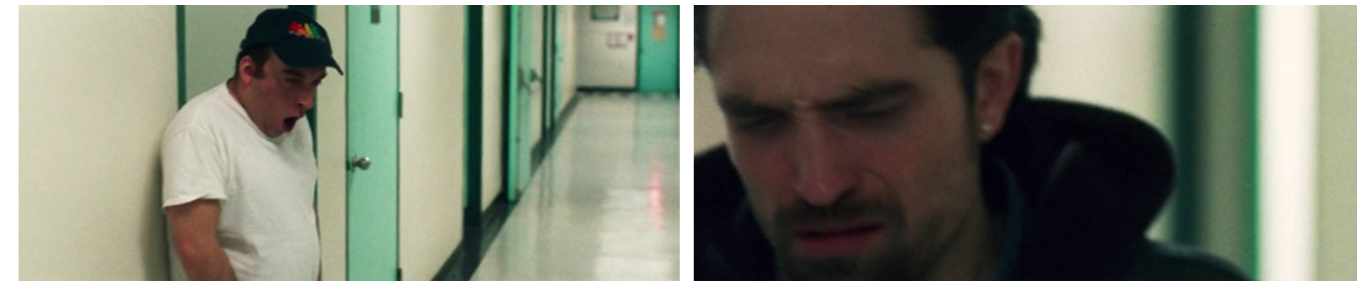
Connie:
Rip that shit up then!

Nick (ripping the notes):
This is my stuff!

Cette intrusion abrupte caractérise le comportement des deux frères. Connie est un grand frère protecteur, ayant une profonde influence sur son petit frère. Nick, quant à lui, obéit inconsciemment par peur de décevoir. Ce rapport de force évident est lié au handicap de Nick.



Connie fronce les sourcils, il passe la main dans ses cheveux, ce sont des signes qui nous montrent que cette situation l'agace. Nick, inquiet, regarde son grand frère du coin de l'œil afin de jauger sa réaction. Alors qu'ils remontent le couloir en silence, la vue d'un homme immobile, la bouche grande ouverte, provoque un sentiment de dégoût chez Connie.



Après l'avoir dépassé il s'adresse à son frère.

Connie (to Nick):
Is that what you think you are?

Son expression faciale, qui ne cache pas sa répulsion face à un déficient mental, associée à cette question nous indique que Connie ne considère pas son petit frère comme étant lui aussi déficient mental. Grâce à cette ouverture, Josh et Benny Safdie révèlent le point de départ de la dramaturgie du récit : le déni de Connie concernant le handicap de son frère.

En somme, la psychologie du personnage est déterminante dans le façonnage dramaturgique d'un film. Elle repose principalement sur les acquis du personnage.

« La notion d'acquis est primordiale pour un auteur. L'acquis concerne les forces extérieures qui sont intériorisées et qui déterminent la façon dont un individu va agir. L'action et la réaction à ces forces donnent la clé des réponses d'un personnage aux stimuli. »⁸

En se focalisant sur le protagoniste, les frères Safdie transmettent au spectateur les repères nécessaires pour comprendre les motivations de ce dernier. Le personnage d'Harley agit dans l'optique d'atteindre la sensation de plénitude que lui procure Ilya (Caleb Landry Jones). Le personnage d'Howard, obnubilé par cette opale, n'agit que dans la perspective du potentiel gain financier qu'elle pourrait lui apporter. Enfin, le dessein du personnage de Connie est lié à son désir de veiller sur son petit frère pour le préserver du monde.

8 Howard M. GLUSS, Scott EDWARD SMITH, Psychologie des personnages, Comment le cinéma et la télévision utilisent les troubles de la personnalité, Dixit, Paris, 2006, page 6.

2

2

**UN RÉGIME PULSIONNEL
MOTEUR DE MOUVEMENT**

5

7

Les personnages, qu'ils soient principaux ou secondaires, sont soumis à des contraintes intérieures qui génèrent des besoins spécifiques. Cette intériorisation inconsciente place le protagoniste dans un état de tension émotionnelle qui le force à se diriger vers des objets ou des personnes susceptibles de répondre et de satisfaire ce dit besoin. L'expression de ces pulsions sert de ligne directrice, elle immerge le spectateur au cœur d'un régime « éréthique ».

Nous avons précédemment déterminé les motivations de chaque protagoniste. La quête d'Harley consiste à vivre son histoire romantique auprès d'Ilya, car en effet, lorsque leurs deux corps sont en symbiose, une libération d'ocytocine et de dopamine embaume la jeune femme. Cependant, elle est rarement en sa compagnie, ce qui va à l'encontre de son désir profond, que nous pourrions également qualifier d'addiction. Afin de se rapprocher au plus près de cette douce substance sécrétée, ou au contraire pour plus facilement l'ignorer, Harley se replie sur la drogue. Ses journées sont donc rythmées par l'urgence to get a fix, de l'anglais « avoir sa dose ». Ces termes anglais représentent bien l'idée que l'action de se droguer n'est en fait qu'une manière de s'auto réparer, de combler le vide. Ressentir une montée d'adrénaline devient une nécessité. C'est pour cette raison que la jeune femme court désespérément dans les rues de New York à la recherche de Mike (Buddy Duress), et qu'elle reste ensuite à ses côtés en jouant de l'attirance qu'il éprouve pour elle.



A peine l'a-t-elle retrouvé à sa sortie de l'hôpital - visite qu'elle a effectué

après une tentative de suicide instiguée par Ilya - qu'elle se hâte de lui demander s'il peut la dépanner en héroïne.

Mike:

I was so fucking worried about you, man. I was so fucking worried about you. I heard what happened.

Harley:

Fuck, I miss you. I miss you.

Mike:

Are you alright?

Harley:

Listen I'll tell you all that in a minute, just...

Mike:

Alright, alright. What's up? Talk to me. Talk to me, girl. Come on, talk to me.

Harley:

I need you to find me two bags.

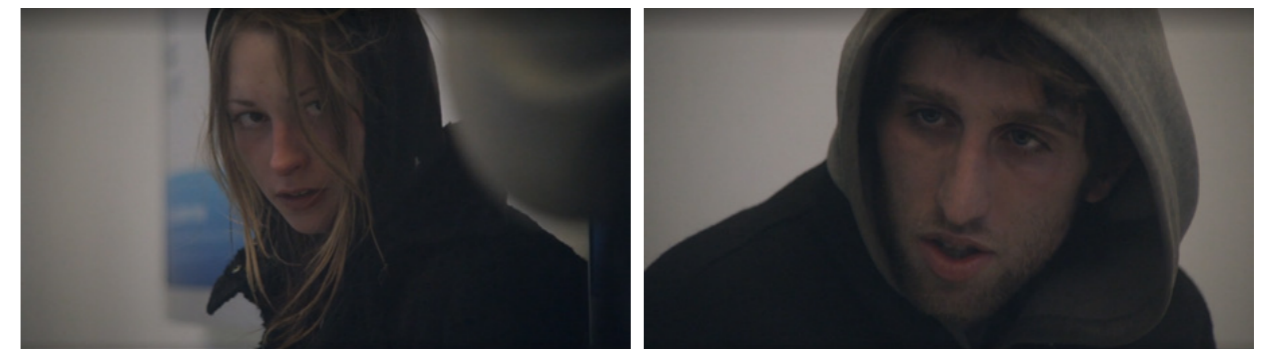
Mike:

Come on let's go. Okay, come on.

Harley s'empresse ensuite d'aller se piquer dans les toilettes d'un fast-food pendant que Mike l'attend dehors.



En cédant à sa requête, Mike joue également de sa position de fournisseur pour s'attirer les remerciements d'Harley. Ce duo gravite autour de l'héroïne pour satisfaire des pulsions similaires. De ce fait, un triangle amoureux s'organise autour d'Harley, provoquant finalement une séquence d'affrontement entre Mike et Ilya. S'ensuit alors une discussion entre Harley et Mike. Ils verbalisent pour la première fois leurs sentiments.



Mike:

What a fucking weasel bro... I fucking... I let him up. I could've fucking killed him. I could've killed him and I let him up. I asked him if he had enough. He said he has enough and then he fucking sneaks me. He's a fucking punk, man. He's a weasel. A fucking pussy, man. You don't even care ? He's like, fucking try to kill me.

Harley:

Of course I care. I think it's fucked up what he did.

A pause.

Mike:
You still love him though, right?

A pause.

Harley:
Of course.

Mike:
What if I killed him? What if I killed Ilya?

Harley:
Mike, it's self-defense.

Mike:
Yeah, what if we both got into a fight and I killed him?

Harley:
I guess I couldn't be mad at you, you know, but... I think
in the back of my mind I would always hate you.

Mike:
Hate me?

A pause.

Mike (cont'd):
So if I would've died today, you, you wouldn't hate him?

Harley:
I know he does fucked up things, alright? But it doesn't
matter what he does, it doesn't...

Mike:
It doesn't matter?

Harley:
I can't help that I love him, do you understand?

Mike:
Dude, that kid is going to bring you down. You don't see
it now.

Harley:
He already has!

Mike:
Yeah? That's it? You don't care? You don't care?

Harley:
What do you mean I don't care? About what?

Mike:
About how you do in life. About, about Harley! You just
want to be his woman your whole life? Don't you wanna be
your own person? You want everybody to look at you with a
fucking crooked eye because of the shit he does? You don't
get it, man...

Harley:
I think you don't get it Mike.

Mike:
I don't get it... Look. I'm not trying to put you down but...

Harley:
I'm admitting everything you're saying!

Mike:

You think you're going to be in love with him forever?

Harley:

I know I will be.

Mike:

I think you're just infatuated. I really don't think you know anything about real love.

A pause.

Mike (cont'd):

I really don't. I don't think you do.

Harley:

Really?

Mike:

I don't think you do.

Harley:

Well I already proved that I would die for someone I love.

Mike:

Yeah... For the wrong person.

Harley:

No. I did it for him. Truly.

Mike:

You know what? Fuck everything man... I'm out!

Pour la première fois, non seulement le spectateur peut sensiblement comprendre la charge émotionnelle qui portent les personnages, mais également jusqu'où ils sont prêts à aller pour assouvir leurs pulsions. Harley prend fidèlement position pour Ilya en sachant pertinemment qu'il n'a pas une bonne

influence sur elle. De plus, elle n'hésite pas à rappeler d'un ton condescendant qu'elle a déjà bravé la mort pour son véritable amour, un affront qui fait effet puisque Mike, lui qui aide et protège Harley depuis sa sortie d'hôpital et qui s'est violemment battu jusqu'au sang pour elle, abandonne l'idée de la ramener à la raison. Pour cette séquence, les frères Safdie ont pris le parti d'un cadrage conventionnel. Le champ contre-champs en gros plan sur les visages force le spectateur à porter une attention accrue à ce qui se dit. De plus, le décor offre un moment de répit propice aux révélations, car en effet il n'y a presque aucuns stimuli extérieurs pour perturber l'échange. La seule présence additionnelle se fait par le son. Le bruit des machines à laver résonne dans le fond, créant une sorte de bruit blanc qui permet de masquer la présence d'autres sons. Les réalisateurs, grâce à la technique, mettent donc en place un micro-écosystème qui favorise l'assimilation des obsessions du personnage.

Pour permettre au spectateur d'assister à l'extériorisation de l'état d'éréthisme émotionnel et physique induit par ces pulsions inhérentes, Josh et Benny Safdie jouent sur l'ambivalence des effets résultant de la consommation de stupéfiants. Paradoxalement, la prise d'héroïne place le sujet dans un état léthargique. C'est une manière pour les personnages de s'hébéter volontairement afin de se couper du monde.

« L'addiction au drame peut être mise en parallèle avec l'addiction à l'héroïne. Mais l'héroïne c'est aussi l'opposé du drame. Quand les personnages en prennent, plus rien n'arrive, mais toute la dramaturgie les pousse à en prendre. »⁹

Par cet équilibre entre apathie et nervosité, les frères Safdie capturent brillamment le fonctionnement des pulsions. Ces dernières se manifestent par vague, créant un motif répétitif qui absorbe le spectateur, lui donnant ainsi un aperçu de la contrainte générée par l'obsession. Nous pouvons associer cette mécanique au principe newtonien de la loi du mouvement :

« L'action est toujours égale et opposée à la réaction ; c'est-à-dire, que les actions de deux corps l'un sur l'autre sont toujours égales, et dans des directions contraires. »¹⁰

9 Propos de Josh Safdie. Joachim LEPASTIER, Stéphane DELORME, « Contre l'héroïne, tout contre », Cahiers du cinéma, n°719, Paris, février 2016, page 44.

10 Jean-Marc SIMONET (édition numérique réalisé par), Isaac NEWTON, *Principes mathématiques de la philosophie naturelle, Tome I*, Paris : Les classiques des sciences sociales, 2010, page 61.

Autrement dit, parce que les personnages se meuvent uniquement en fonction de leurs pulsions, la loi de l'action-réaction s'impose au spectateur ; il ne peut se défaire de cet engrenage. Josh et Benny Safdie ne dirigent plus uniquement leurs acteurs, ils dirigent également le spectateur.

3

3

**LE PARADOXE DU
GROS PLAN,
ENTRE AVEUGLEMENT ET
CLAIRVOYANCE**

3

3

La raison cinématographique de Josh et Benny Safdie repose sur leur volonté de nous confronter à une partie intime de leurs personnages, plus précisément leurs obsessions. Par conséquent, cette force attentionnel façonne leur esthétique.

« La grande question est : comment utiliser le cinéma, qui est un médium externe par nature, pour toucher à l'intérieur. [...] Je suppose que Frederick Wiseman serait le maître, par sa manière d'ignorer le monde extérieur et de se concentrer sur le visage humain en gros plan. Qu'est-ce que m'apprend Wiseman ? Que la nuance est le chemin vers le monde intérieur. Et qu'est-ce que la nuance ? Les gestes qui ne disent rien de direct sur une personne ou qui n'ont pas d'impact direct sur un récit filmique, mais qui pointent vers un élément psychologique quasiment inatteignable. La façon dont les muscles du cou de quelqu'un se contractent quand il parle. C'est une inflexion. Les rythmes de la parole, toutes ces choses qui mènent au monde intérieur.»¹¹

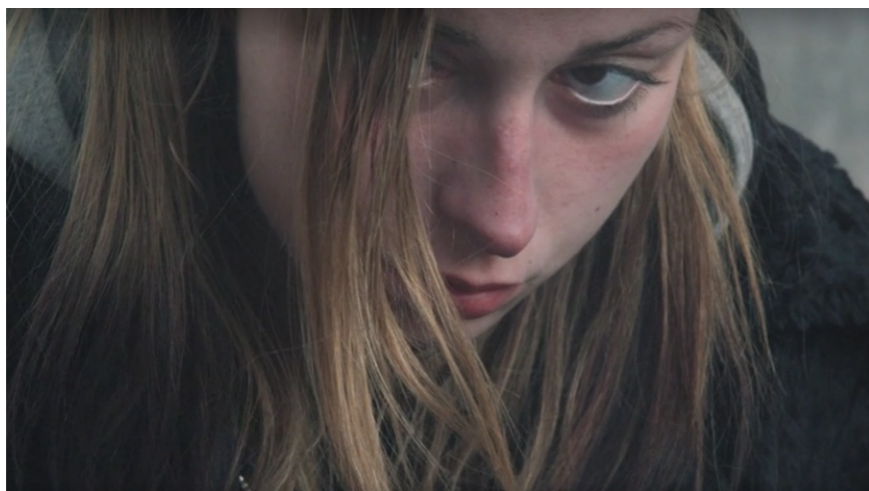
En filmant leurs protagonistes à l'aide du gros plan, les frères Safdie saisissent les moindres détails de leurs visages. Malraux disait « le cinéma a permis de découvrir l'infini diversité du visage humain ». Ainsi, les expressions du visage transmettent au spectateur des tonalités, des « nuances », qui l'orientent profondément dans la compréhension de l'état d'âme des personnages.

Les regards permettent d'exprimer silencieusement des émotions. C'est le cas ici entre Harley et Ilya, dans *Heaven Knows What*. Cette rencontre intervient après qu'Ilya ait abandonné Harley à l'hôpital. Cette dernière en est sortie, et elle s'est alors rendue auprès de ses amis dans central parc. Ilya apparaît en faisant semblant de l'ignorer, il tente discrètement de provoquer une réaction de la part d'Harley en lui jetant sa cigarette encore allumée à la figure.

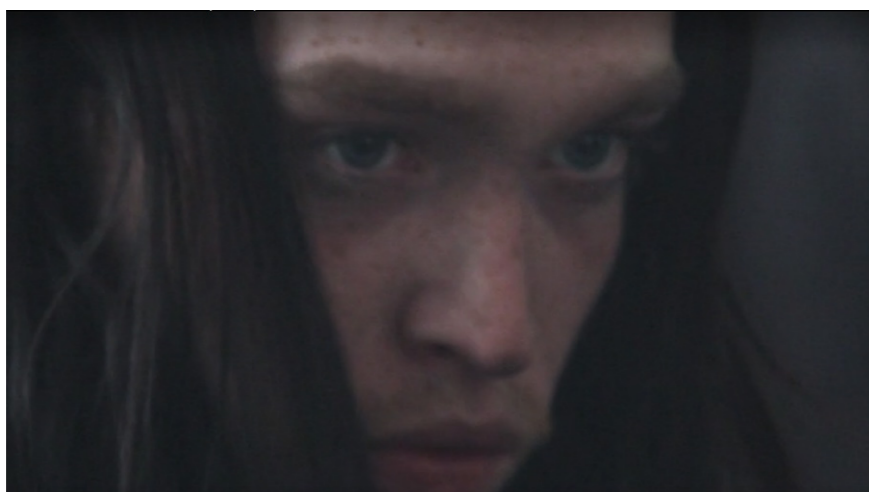


¹¹ Propos de Josh Safdie. Stéphane DELORME, Nicholas ELLIOTT, « A la rencontre de la nouvelle scène new-yorkaise », *Cahiers du cinéma*, n°670, Septembre 2011, page 69.

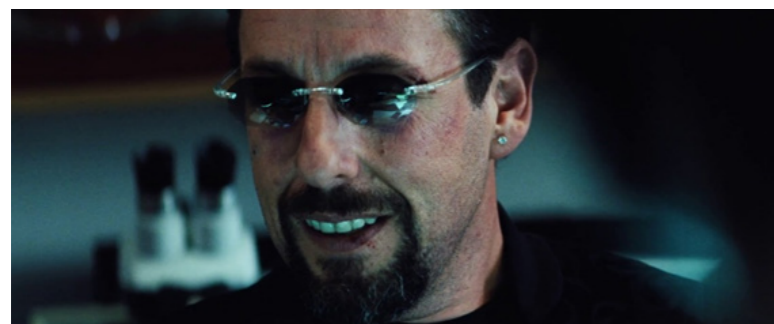
Cette action produit l'effet escompté. Harley lève les yeux dédaigneusement en direction d'Ilya. Sa manière de lever le regard indique qu'elle en a assez des continuel affronts que lui lance Ilya.



Ce dernier la regarde fixement. Il véhicule ainsi son intention de continuer à tourmenter la protagoniste.



Le gros plan met ainsi l'accent sur des détails importants pour la compréhension des enjeux dramatiques. De surcroît, cette proximité permet d'intensifier les émotions ressenties par les personnages lorsqu'ils sont pris dans une action.



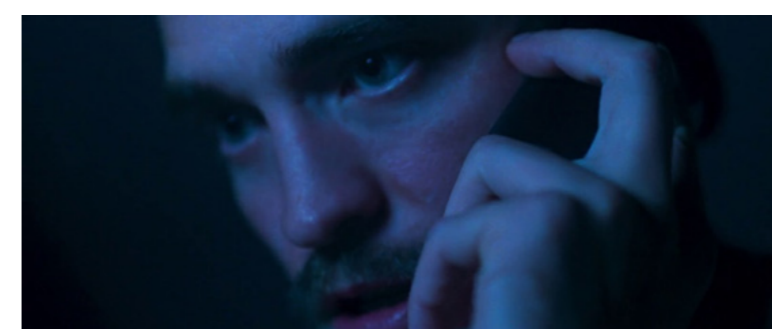
Ici, après avoir vendu l'opale à K.G (Kevin Garnett) et en voyant l'arrivée d'Arno (Eric Bogosian), le visage d'Howard se fige. Il fait des micromouvements avec sa mâchoire, une idée a germé dans son esprit.

La bouche entrouverte et étirée, les sourcils froncés, K.G est confus face à la folie qui s'empare d'Howard.



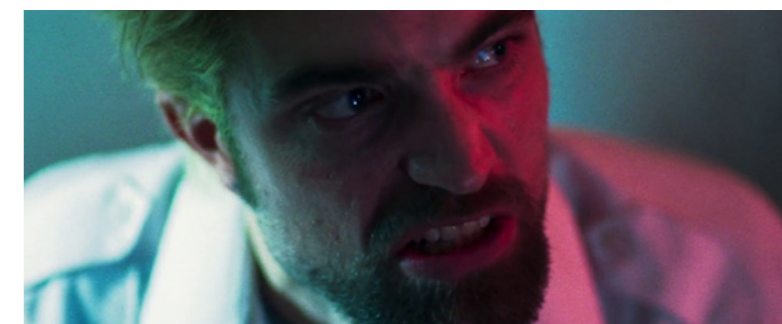
Le regard effrayé d'Arno accentue la perte de contrôle qu'il pouvait avoir sur la situation.

Ici, Connie tente de libérer son petit frère de l'hôpital dans lequel il a été transféré. Dépourvu d'idées pour mener à bien son plan, il se réfugie à la cafétéria. Ici, son regard furtif indique qu'il a peut-être trouvé une solution.



Après s'être échappé de l'hôpital avec son frère, Connie appelle Corey (Jennifer Jason Leigh) pour qu'elle vienne les chercher. Son air concentré laisse comprendre qu'il doit faire preuve de persuasion pour obtenir son aide.

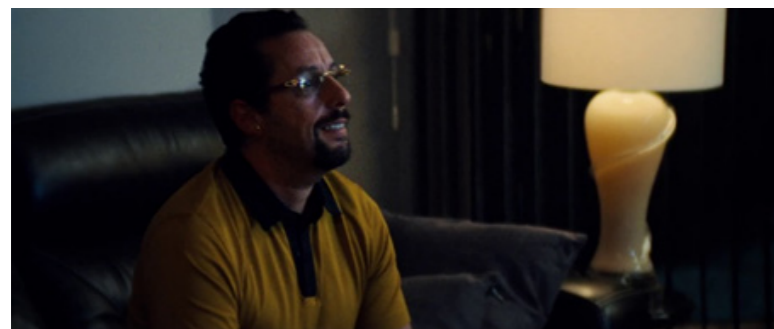
En fuite, après avoir récupéré une bouteille d'acide qui pourrait rapporter gros, Connie veut la revendre au plus vite. Sous pression



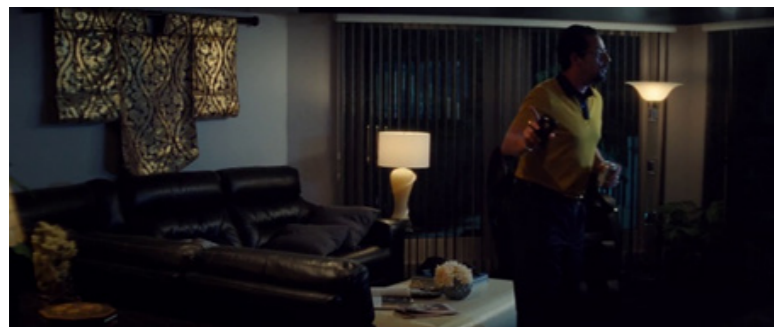
physique et émotionnelle, il perd patience avec Ray (Buddy Duress) et le presse d'appeler son contact. La mâchoire serrée, le nez retroussé, les yeux pleins de rage, Connie est sur le point de laisser la violence prendre le dessus.

Les frères Safdie, par l'utilisation du gros plan, élèvent leurs personnages à l'état d'« entité »¹². Le visage réfléchit des subtilités comportementales qui transportent le spectateur dans une dimension du sensible, de l'affect, lui permettant de mieux se projeter dans l'action. Le gros plan extrait ainsi le spectateur d'un cadre spatio-temporel, lui offrant une lucidité fugitive sur l'intégrité du personnage.

Le gros plan établit également un cadre qui limite les interférences externes. L'attention du spectateur est focalisée sur le personnage, mais paradoxalement, cela le rend aveugle au reste. Cette polarisation exerce une influence physique notable sur la manifestation de l'obsession. Howard évolue au sein de sa propre bulle, il n'est réceptif qu'aux éléments qui pénètrent dans cette circonférence. Voici un exemple qui illustre parfaitement ce mouvement : pour se défaire de la dette qu'il continue de creuser, Howard parie des sommes importantes, espérant décrocher le gros lot. Il essaye de résoudre un problème tout en assouvissant son addiction pour les paris sportifs. Ces « investissements » le placent dans un état de tension interne tellement fort qu'il ne peut plus rien faire d'autre. Sans s'en rendre compte il s'isole. Le gros plan permet de traduire cette sensation.



Dinah (Idina Menzel), la femme d'Howard, lui demande d'aller border son cadet. Howard, lui, est absorbé par le match de basket sur lequel il a parié. La seule manière pour Dinah de l'extraire de son état d'hypnose est de crier.

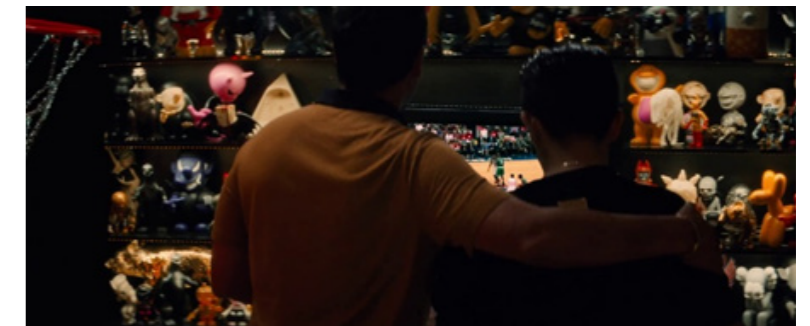


12 « Mais, en fait, le gros plan, le visage-gros plan, n'a rien à voir avec un objet partiel (sauf dans un cas que nous verrons plus tard). Comme Balazs le montrait déjà très précisément, le gros plan n'arrache nullement son objet à un ensemble dont il ferait partie, dont il serait une partie, mais, ce qui est tout à fait différent, il l'abstrait de toutes coordonnées spatio-temporelles, c'est-à-dire il l'élève à l'état d'Entité. » Gilles DELEUZE, *L'image-Mouvement*, page 136.

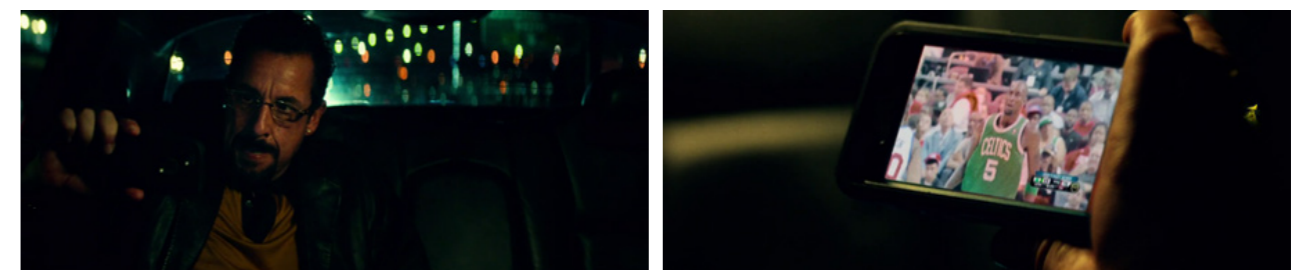
En vain, une fois dans la chambre de son fils, Howard est toujours fixé sur le match. Il ne lui porte aucune attention, malgré le fait que ce dernier se redresse pour regarder son père.



Howard est toujours filmé seul, personne ne partage son espace. Seul son deuxième fils parvient à s'intégrer dans cet espace hermétique, et c'est uniquement parce qu'il regarde le match, qu'Howard prend le temps de discuter avec lui, à propos du match bien entendu.



Ses déplacements sont également organisés de sorte à ne pas manquer une seconde du match. C'est pour cette raison qu'au lieu de conduire lui-même jusqu'en ville il opte pour un taxi.



Cet isolement personnel et inconscient encloisonne le spectateur dans la perspective du personnage.

« Quand on part d'un détail et qu'on ne donne les clés que peu à peu, on aiguillonne d'avantage le spectateur et on captive beaucoup plus son intérêt. »¹³

En partant de ce postulat, plus besoin de mots lorsque les visages et les corps parlent d'eux-mêmes. Nous pourrions en effet faire l'expérience de montrer les photogrammes qui suivent, non légendés, à des personnes n'ayant pas vu *Uncut Gems*. Les probabilités pour que la lecture de cette succession d'images se fasse aisément sont élevées.



Une épaule saillante au premier plan, un froncement de sourcil, un pincement de lèvres; ces courbures reflètent un sentiment d'inquiétude, la réaction due à une menace.

Le contre-champ révèle la source de cette expression faciale (2). Le visage fermé, le regard perçant, la proximité des corps, il s'agit en effet d'un rappel à l'ordre. La mise au point n'est faite que sur le visage de Demany (LaKeith Stanfeild), laissant pour compte ce qu'il se passe autour.



Le plan suivant montre Howard désintéressé par l'interlocuteur qu'il a en face de lui. Son attention porte sur ce qui se trouve en dehors du cadre (3).



13 Antoine de BAECQUE, *Dictionnaire de la pensée du cinéma*, Paris : Presses Universitaires de France, 2016, page 119.

Le raccord dans l'axe suggère que c'est la discussion qu'entretiennent K.G. (Kevin Garnett) et Julia (Julia Fox) qui intéresse Howard (4).



Cette dernière se tient droite et regarde en direction d'Howard, montrant ainsi son équanimité pour ce qu'elle a entre ses mains, ou pour l'homme qu'elle a en face de lui, qui est d'ailleurs presque plié en deux devant elle. Les visages de Demany et K.G. sont tous deux tourner dans la direction des regards des deux amants.

Ces plans racontent une histoire sous-jacente à l'intrigue principale. Car en effet, le nœud dramatique qui trace les grandes lignes du film est lié à l'arrivée de Kevin Garnett dans la bijouterie. Le gros plan permet à Josh et Benny Safdie d'accentuer la complexité immanente du personnage d'Howard. Comme le disait Maurice Schérer :

« Au contraire des autres arts qui vont de l'abstrait au concret, [...] le cinéma nous jette aux yeux un tout dont il sera loisible de dégager l'une des multiples significations possibles. »¹⁴

Le gros plan devient le vecteur de l'obsession des personnages. Il engage le spectateur au plus près de leurs pulsions nourricières, au plus près de leur humanité, compliquant parfois la lecture et la compréhension de ce qui se joue devant lui.

« L'absence ou la multiplication des gros plans caractérise infailliblement le tempérament du réalisateur du film et le degré d'intérêt qu'il porte aux hommes. »¹⁵

« L'intérêt porté aux hommes », cette formulation caractérise parfaitement le cinéma des frères Safdie qui placent le personnage au centre de leurs préoccupations. Il y a un certain humanisme dans la démarche de ces cinéastes, puisqu'ils dépeignent des êtres vivants dans toute leurs complexités, leurs

14 Maurice SCHERER, « Vanité que la peinture », *Cahiers du cinéma*, n°3, juin 1951, page 25.

15 Gérard BETTON, *Esthétique du cinéma*, Paris : Presses Universitaires de France, page 32.

maladresses, leurs irrévérences, leurs fragilités. L'esthétique de Josh et Benny Safdie place le spectateur dans l'urgence du personnage dont l'histoire est racontée à partir de son expérience obsessionnelle. Le contact étroit que nous entretenons avec lui nous habilite à entrevoir sa vision du monde.

UNE ATAXIE FILMIQUE
LA MISE EN IMAGE
DU DÉSORDRE
DES MOUVEMENTS DE L'ÂME

DEUXIÈME CHAPITRE



**UNE MULTI-
DIMENSIONNALITÉ
NARRATIVE
ÉTOURDISSANTE**

Le squelette narratif du film détermine la configuration de l'expérience spectatorielle. Les ressorts du plaisir, de l'émotion, du rejet, de l'appréhension, sont intimement liés au cheminement dramaturgique. En effet, le spectateur transite d'étape en étape et franchit des paliers émotionnels qui le conduit à se purger de ses passions. Le cinéma offre la possibilité à tout un chacun de se mettre en danger ; un danger qui, précisons-le, se distingue de la menace imminente déclencheuse d'instinct de survie. En clair, le cinéma donne une chance au spectateur de volontairement se laisser porter sur des sentiers qui l'éloignent de sa zone de confort. S'opère alors l'éveil de réflexes cognitifs qui excitent nos sens et nous rendent ainsi vivants.

Dans notre cas, l'évolution du récit induit ou génère ?un sentiment de confusion. Pour atteindre leurs objectifs, les personnages multiplient leurs interactions, leurs trajectoires se dissipent, se forme alors un motif variable qui empêche toute stabilité. Chaque embranchement mène à une finalité plus ou moins immédiate. Gestes, paroles, attitudes, actes, regards, se perdent dans un continuum, déclenchant une mécanique ondulatoire lorsqu'elles touchent la surface de ce plan. Ces ondes se croisent créant des phénomènes d'interférence. Ces perturbations troublent ainsi la limpidité de ce tout.

Le spectateur navigue dans des eaux vives, un mouvement chaotique engrainé par les désirs de chaque personnage. La rencontre de ces volontés se manifeste alors de manière explosive. La schématisation des déplacements de ces enjeux nous permet de visualiser et d'analyser ces phénomènes d'interférences.

Comme étudié précédemment, la dynamique qui porte le spectateur prend racine dans la subjectivité des protagonistes. Dans *Heaven Knows What*, Harley entretient cinq connexions importantes au cours de l'histoire (cf. page suivante). Qu'est-ce qui les qualifient d'importantes ? Leurs motricités. Ces connexions assurent le mouvement physique et émotionnel du personnage. Ilya représente l'idéal amoureux, le but ultime vers lequel tend Harley. Skully incarne le contraire de cet idéal. Celui-ci va à la rencontre de notre protagoniste après sa tentative de suicide dans l'espoir de la séduire. Il se sert de ce moment de faiblesse pour lui rappeler à quel point Ilya est néfaste, ce qui lui permet de se valoriser. Il entreprend alors de la suivre partout où elle se rend. Le personnage de Skully invite la protagoniste, et par conséquent le spectateur, à dériver. Il nous éloigne, nous distrait de l'action engagée. Car en effet, Harley est en pleine retrouvailles avec Mike, et leur mission est d'aller récupérer leurs affaires dans un quartier de Brooklyn .

Ilya



Skully



Harley

Antoine



Mike

Diana



Skully les talonne tout le long du trajet, il provoque Mike qui s'échauffe. Harley tente de désamorcer la dispute, et pour plus d'efficacité Mike et elle descendent de leur station de métro pour se débarrasser de cette masse imposante. Ce détour rallonge leur périple et fatigue toujours plus nos personnages. L'obsession et l'acharnement de Skully crée une onde qui pénètre la surface d'Harley, cette zone d'interférence provoque une confrontation éruptive. Harley s'emporte, elle crie, elle le menace.

Harley :

Do you want a fucking key in your eye !?

Cette distraction réveille la passion de la protagoniste. Elle exprime haut et fort ce qu'elle ne veut pas : être avec Skully. Il y a ensuite la connexion qu'elle entretient avec Mike. Celle-ci complexifie notablement la structure narrative. Paradoxalement, le personnage de Mike est un antagoniste et un allié. La contradiction qui s'oppose à l'obsession d'Harley réside dans le fait que ces deux personnages entretiennent une relation un peu plus qu'amicale. Après avoir signifié son amour pour Ilya en s'entaillant le poignet à l'aide d'une lame de rasoir, Harley se réfugie dans l'affection que lui porte Mike. C'est ainsi qu'après une nuit dansante aux sonorités électro-techno dans Central-parc, ils entament un rapport sexuel. Cependant, celui-ci est interrompue par l'arrivée d'Ilya, qui reste debout, au-dessus des marches sur lesquelles se tortillent Mike et Harley. Il les surplombe avec dédain, s'accroupit et sans un mot, juste en regardant la protagoniste, il glace leurs ardeurs. L'effort vital d'Harley n'est plus qu'un lointain souvenir. Son objectif de s'unir avec Ilya s'éloigne, il lui tourne le dos et disparaît dans la nuit. La rivalité qui naît entre Mike et Ilya injecte une nouvelle substance à l'histoire, Harley est dorénavant dépendante de deux pôles opposés. D'un côté, il y a le sentiment amoureux, qui est plus fort que tout, et de l'autre côté, l'addiction à l'héroïne, qui substitue ce sentiment envoutant. Mike est un allié qui protège à sa manière la protagoniste. Il est fournisseur et hébergeur, ce sont ses connexions avec Diana (Diana Singh) et son fils Antoine (Benjamin Hampton) qui lui offrent un cocon chaleureux, hors des rues glacées de Manhattan. Ces deux personnages secondaires ajoutent des strates concomitantes, qui rallongent les échanges entre Harley et Mike, comme quand Harley reprend tout le raisonnement qu'elle vient de lancer à ce dernier, dans la but d'obtenir quatre doses d'héroïne au lieu de deux, pour qu'Antoine se range de son côté et persuade alors Mike. Diana quant à elle est presque une présence fantasmagorique, elle habite les lieux mais personne ne semble la considérer. Ses

échanges se transforment en monologues qui s'apparentent plutôt à des bruits de fond. Ces grésillements diluent l'attention du spectateur qui ne sait plus sur quel élément se concentrer. Les journées d'Harley sont également rythmées par les activités de Mike, une errance biaisée qui ponctue le récit. Entre le calme plat pendant les sessions de mendicités, où Harley pique littéralement du nez alors qu'elle tente de réunir les quinze dollars nécessaires pour payer son loyer et ses doses, et la fougue impétueuse lorsqu'elle se dispute avec Mike pour qu'il lui avance des doses, ou lorsqu'elle se rue à la rescousse d'Ilya, en pleine nuit, juste vêtue de son pyjama, tandis qu'il est en pleine overdose dans les toilettes d'un fast-food. Les états émotionnels sont continuellement variés, le spectateur est happé dans un perpétuel mouvement de va et vient, entre vie et mort, et ce jusqu'à la fin de film. La survie in extrémis d'Ilya provoque un déclic, comme si en frôlant la mort son système se réinitialisait, son comportement s'inverse et il accueille Harley.



La manière dont ils se retrouvent fait écho à l'ouverture du film. La main et le visage enfouis dans la chevelure d'Harley, Ilya a toujours une prise sur sa bien-aimée. Cette dernière s'empresse de retourner chez Diana pour filer en douce sans que Mike ne la remarque. Antoine l'épie pendant qu'elle regroupe hâtivement ses affaires, et lui pose une ultime question.

Antoine :
 Are you gonna be back ?
 Harley :
 No.

Ce non, franc et décidé est accompagné d'une image symbolique. La porte se claque sur un loquet qui n'est pas verrouillé (cf. photogramme page suivante). Une signification qui laisse planer un doute quant au retour d'Harley. Elle s'enferme d'elle-même en dehors de l'espace physique qui est associé à Mike, toutefois, ce rejet n'est pas définitif, il lui suffit d'ouvrir la porte pour réintégrer



Le verrou, Jean-Honoré Fragonard (1732-1806).
 Huile sur toile peinte entre 1774 et 1778.

(C) Musée du Louvre. Dist. RMN-Grand Palais / Stéphane MARECHALLE

cet environnement. Ce gros plan n'est pas sans rappeler la fameuse oeuvre iconographique de Jean-Honoré Fragonard, *Le verrou*. L'artiste peintre mettait déjà en lumière toute la tension que génère l'action de verrouiller une porte. Or, ici, le mécanisme du verrou n'est pas enclenché, laissant sous-entendre la suite des événements. Et cette porte, Harley la franchit de nouveau après une énième déception.

En se retrouvant, un regain d'énergie s'empare d'Harley et Ilya, un courant d'air salvateur souffle sur le couple et les emmène jusqu'en Floride. Après s'être fait assez d'argent pour pouvoir prendre un bus de nuit, le couple s'engage dans cette nouvelle direction et s'éloigne de ses démons. Un mouvement évolutif s'enclenche, la protagoniste s'apprête à atteindre son « happy end ». C'est sans compter sur Ilya, qui en pleine route, tandis qu'Harley est toujours profondément endormie, oblige le chauffeur à s'arrêter pour pouvoir descendre du bus. Le spectateur est alors placé dans la subjectivité de ce dernier, cependant une distance de sécurité est préservée. Dès lors qu'il quitte l'espace partagé avec Harley, le gros plan n'est plus privilégié. Ilya marche jusqu'au passage piéton le plus proche pour s'engager sur la voie qui va en contre-sens de celle du bus. Sa silhouette vagabonde s'obstine à retourner d'où elle vient. L'énergie qu'il dégage détonne de son environnement, il marmonne lorsqu'on s'adresse à lui, sa démarche assurée lui confère un air menaçant. Comme libéré de sa situation captive, il cherche désespérément à retrouver ses marques. Cette dissonance avec la séquence précédente, qui montrait un Ilya amoureux et presque romantique, nous fait chanceler. La satisfaction que nous pouvions éprouver s'évapore et laisse place à de la frustration. Pourquoi cette bascule extrême ? Qu'est-ce qui a provoqué la répétition de ce schéma destructif ? Ces questions engrainent la confusion du spectateur.

L'accumulation de mouvements contraires neutralise notre attention. Nous marchons sur des dalles qui peuvent se dérober sous nos pas à chaque instant.

La sensation d'équilibre est mise en péril, entraînant un état d'étourdissement propre au trouble obsessionnel.

Dans *Good Time*, la mutli-dimensionnalité narrative est plus facilement décelable. Le chemin suivi par le protagoniste est ponctué par diverses rencontres, et chacune d'elles actionne une mécanique qui se referme peu à peu sur Connie. Le récit débute réellement lorsque le braquage orchestré par les deux frères tourne mal. Nick se fait arrêter, tandis que Connie est toujours en fuite. L'identité du protagoniste est compromise puisqu'à tout moment son petit frère, qui est en garde à vue, craque sous la pression des avocats et révèle des informations capitales. Cette tension dramatique créer une onde qui va venir s'écraser sur la surface de Connie. Celui-ci, de son côté, tente de réunir la somme nécessaire pour pouvoir payer la caution de Nick. Après s'être rendu chez un agent de libération, qui lui indique que l'argent marqué par les traceurs de la banque n'est tout bonnement pas utilisable, Connie doit trouver une autre solution. C'est ainsi qu'il se rend chez Corey (Jennifer Jason Leigh), cependant il est prié de patienter sur le palier. Un personnage antagoniste s'oppose au dessein de notre protagoniste : Loren (Rose Gregorio), la mère de Corey. Remarquons que c'est la première fois dans la filmographie des frères Safdie qu'une opposition physique et tangible barre littéralement la route du personnage. Connie ne se démonte pas, il patiente jusqu'à ce que Corey, la femme sur qui il a une emprise émotionnelle, lui ouvre la porte. Il pénètre dans l'appartement et se dirige jusqu'à la chambre de son amante, tandis que celle-ci le défend bec et ongles face à sa mère. Le but de la venue de Connie n'est pas de profiter d'un moment de convivialité, mais de se servir de Corey pour son argent. De retour chez l'agent de libération, et après une discussion sur laquelle nous reviendrons ultérieurement, une nouvelle vient troubler la fluidité avec laquelle se résolvait le problème. Nick n'est plus au centre de détention, il a été déplacé à l'hôpital d'Elmhurst. Au même moment, la transaction bancaire effectuée par Corey est refusée. En l'espace de quelques secondes, Connie doit assimiler cette nouvelle, et gérer Corey, qui fond en larme lorsqu'elle comprend que c'est sa mère qui fait opposition à cette transaction. Le spectateur est témoin d'une résolution qui se dissout désastreusement. Le personnage, après avoir avancé d'un pas, recule de deux. Connie doit redoubler d'effort pour sortir son frère de cette situation, car rappelons-le, le but immuable qui meut Connie reste la protection de Nick. Il entreprend alors de se rendre à l'hôpital sans aucun plan. D'une manière ou d'une autre, il doit repartir avec son frère, et c'est ce qu'il parvient à faire. Les



frères s'échappent à l'aide d'une navette qui raccompagne des malades chez eux. Avant de monter précipitamment dans ce bus, Connie fait appel à la gentillesse d'une inconnue, pour qu'il la laisse la devancer. Cette interaction est suffisante pour ouvrir une possibilité aux deux frères. Connie se rend chez cette femme, Annie (Gladys Mathon), en prétextant un oubli de clé. Annie l'invite à rentrer dans sa demeure, et provoque ainsi la rencontre entre Connie et Crystal (Taliah Webster). Cette dernière, charmée par Connie, n'hésite pas à l'aider en lui prêtant notamment la voiture de sa grand-mère. Annie et Crystal offrent à notre protagoniste une accalmie, qui lui permet de se recentrer sur la suite des événements. Toutefois, ce répit n'est que de courte durée, car Nick n'est en réalité pas Nick. Nick est en fait Ray (Buddy Duress). Le spectateur est assujéti à une boucle nerveuse. Les frères Safdie abaissent le niveau de tension pour ensuite brusquement le remonter. La répétition de ce dispositif provoque une sensation d'essoufflement. La perte de contrôle est telle qu'elle nous oblige à accroître l'attention que nous portons au film. Nous pourrions figurer ce mouvement à l'aide d'un flipper. La bille représente le personnage principal, les batteurs représentent les rencontres de Connie. Lorsque le batteur frappe la bille, c'est-à-dire lorsque qu'un personnage secondaire rentre en interaction avec Connie, la bille repart vers le haut, ce qui équivaldrait à un avancement dans la résolution de l'intrigue. Néanmoins, la bille ne peut pas rester en hauteur, sa course se termine inévitablement par une chute. C'est cette chute qui retient toute notre attention, elle nous oblige à observer les moindres détails qui se trouvent sur notre course. La bille va-t-elle repartir ? Va-t-elle être retenue par des cibles ? Il nous est impossible d'anticiper la trajectoire de Connie, et de ce fait le spectateur n'a pas d'autre choix que de suivre son parcours houleux. La survenance du personnage de Ray écarte toujours plus Connie de la route obsessionnelle qui le mène à son frère. Ce détour prend la forme d'un flashback. Là aussi, c'est une première dans la filmographie des cinéastes. Cette analepse provoque une narration intercalée qui plonge le spectateur dans deux temporalités qui se rejoignent. Pendant quatre minutes, Ray narre les événements qui l'ont mené jusqu'à Connie. Sa voix devient successivement voix-off lorsque les images illustrent ses propos, ce qui permet de garder une liaison directe avec les réactions de Connie. Un enchaînement dynamique profile les différents personnages rencontrés par Ray, et chacun d'entre eux opère comme un volet qui se pose au-dessus de l'intrigue principale. Réunis, ils forment un diaphragme qui se ferme et, contrairement à la photographie, la profondeur

de champ est minime, voire inexistante. Le récit diégétique se floute, le récit métadiégétique¹⁶ prend le dessus. La distorsion de l'instance narrative agit comme un débordement, un surplus d'informations qui noie le spectateur. En réalisant *Good Time*, les frères Safdie explorent les possibilités esthétiques et narratives qui permettent de révéler l'expérience du trouble.

Les cinéastes vont encore plus loin dans l'expression de la confusion dans *Uncut Gems*. Notre point d'attache central n'est autre qu'Howard Ratner. A partir de ce repère, Josh et Benny Safdie sont libres de tisser des liens plus ou moins explicites en fonction des obsessions et des pulsions immanentes des personnages (cf. page suivante). L'étude du spectre des paliers narratifs rattachés à chaque figure nous permet de visualiser clairement la mutli-dimensionnalité génératrice de sensation de trouble.

Rappelons l'objet de l'intrigue principale, soit le palier zéro sur lequel s'empile le restant des étages narratifs. Howard est endetté auprès de son beau-frère Arno. Pour repayer sa dette, il place des paris sur des match de basketball.

Le premier étage narratif, qui est une conséquence directe du palier zéro, implante deux personnages hostiles. Phil (Keith William Richard) et Nico (Tommy Kominik), des hommes de mains engagés par Arno, interviennent récurremment pour rappeler à Howard qu'il est surveillé et que son délai de remboursement touche à sa fin. Phil et Nico sont toujours introduis par un plan d'ensemble : dans le coin d'une pièce, au milieu d'une foule, à la sortie d'un bâtiment. Les plans d'ensemble prenant généralement racine sur les mouvements d'Howard, les corps de Phil et Nico sont ainsi suggérés au spectateur de sorte à accentuer une présence menaçante. Nous les voyons au loin avant de les voir agir de près. Leurs interventions sont systématiquement à l'origine de bouleversements narratifs. C'est Phil et Nico qui interceptent le pari placé par Howard sur le match des Boston Celtics contre les Philadelphia 76ers ; un pari qui était gagnant et qui plaçait Howard dans un état presque orgasmique puisque cela signifiait que le montant gagné lui aurait permis de rembourser sa dette auprès de son beau-frère. Après une course poursuite dans l'enceinte du lycée des enfants d'Howard, ce dernier se fait prendre en otage et violenter dans une voiture. Howard subit un interrogatoire concernant la provenance de l'argent qu'il a misé. Cette escalade dramatique, dans cet environnement claustrophobique, produit une cacophonie sonore et visuelle qui assaille le spectateur. Howard est encerclé de visages,

16 « Un métarécit est un récit dans le récit, la métadiégèse est l'univers de ce récit second comme la diégèse désigne (selon un usage maintenant répandu) l'univers du récit premier. » Gérard GENETTE, *Figures III*, Paris : Editions du Seuil, 1972, p°320.



de mains et de bras qui l'agrippent. Le montage juxtapose des gros plans de visages et des inserts sur une morsure et un téléphone, il y a par là une volonté de la part des frères Safdie de montrer au spectateur tout ce que voit et entend Howard. Les insultes et les ordres fusent dans tous les sens, chacun s'exprime sans écouter l'autre ce qui provoque des répétitions de langage, cela accroît l'impatience de tous les personnages présents. Cette effervescence culmine sur la révélation que Phil crache au visage d'Howard : le pari a été annulé. A partir de là, Howard devient enragé, se débat et crie, tandis que les hommes de mains d'Arno le mettent à nu. Le fiasco est sévère. L'interférence provoqué par Arno, Phil et Nico dans la trajectoire d'Howard scelle le destin de tous les personnages. La dette se creuse pour Howard. L'espoir d'Arno de revoir son argent s'éloigne. L'animosité de Phil et Nico envers Howard s'étend. Le motif du cercle vicieux se dessine. A peine peut-on profiter d'une bouffée d'air frais, que nous sommes immédiatement replongés dans un niveau d'angoisse encore plus exacerbé que le précédent. Cette intervention chaotique ébranle le récit général, mais elle disperse également l'instant. En effet, ce palier narratif aggrave le cinquième palier. Howard s'écarte une nouvelle fois de son devoir familial et ébrèche un peu plus sa relation avec sa femme. Le trio antagoniste qui tourmente Howard récidive dans le bouleversement dramatique. Le schéma que nous venons de révéler, c'est-à-dire le débordement visuel et auditif qui culmine jusqu'à l'effondrement d'une possible résolution, se répète presque à l'identique. Howard vend sa gemme à Kevin Garnett pour la somme de cent-soixante-cinq mille dollars, un montant suffisant pour rembourser Arno. Toutefois, l'obsession d'Howard pour l'argent et sa pulsion pour le jeu l'obnubilent à en perdre la raison. Encore une fois, il parie sur un match de basketball. Cette folie entraîne le débridement de Phil et Nico, c'est la goutte de trop qui les fait éclater de rage. La profusion des allers et venues des corps dans le cadre, entre Arno qui tente de raisonner Howard, et Phil qui n'a plus une once de patience, crée un brouillement visuel. Howard se fait bousculer d'un côté de son bureau, puis est trainé jusqu'à la fenêtre où il est pendu par les pieds au-dessus du vide, puis il est ensuite forcé de s'asseoir à son bureau. Le corps d'Howard est plié dans toutes les positions ; assis, debout, la tête à l'envers, néanmoins il ne cède pas à l'étourdissement car son obsession le maintient dans son délire. Voyant qu'il est impossible de raisonner avec lui dans cet état, le trio décide de partir à la poursuite de Julia, qui a été chargée par son amant de placer le pari qu'il lui a transmis. Les nerfs à vifs, Nico claque la porte du sas et entraîne ainsi la chute de la lime qui permettait le bon fonctionnement

du système. Un glissement s'actionne. C'est au tour d'Howard de séquestrer ses ravisseurs. Une longue agonie débute pour Arno et ses compères, qui sont obligés de cohabiter dans une cage en verre avec comme seule vision Howard en pleine démence. Ici encore, la claustrophobie physique provoque non seulement un bouillonnement nerveux, mais également une transpiration physique. Le sas se transforme en une cocotte-minute qui est sur le point d'exploser. C'est Phil qui incarne cette éruption, puisqu'il tue Howard à la seconde où il est libéré. Cette fin précipitée du personnage d'Howard illustre le cycle répétitif de la spirale infernale dans laquelle il était lancé. Après avoir remporté le jackpot grâce à son pari, Howard est envahi par l'euphorie. Son addiction a porté ses fruits ; de plus, il peut maintenant éponger toutes ses dettes. Le nœud dramatique du palier zéro est enfin résolu. Le spectateur quant à lui est envahi par la satisfaction de voir l'histoire se conclure sur une réussite. Cette réjouissance collective est volatile, elle est amputée abruptement, laissant le spectateur ébahi. Ce premier palier narratif exerce une force dévastatrice qui disperse le récit.

Le deuxième étage narratif (le deuxième palier) s'articule autour de l'opale. Cette gemme cristallise le comportement obsessionnel d'Howard. Il est persuadé qu'elle vaut des millions et que sa mise aux enchères le sortira de sa situation, ainsi toutes ses actions sont menées dans le but de la récupérer. La trajectoire d'Howard est donc constamment changeante notamment à cause des troisième et quatrième paliers.

Le troisième étage narratif (le troisième palier) fait la liaison entre le deuxième et le quatrième palier. Demany introduit Kevin Garnett auprès d'Howard, et indirectement à l'opale. Sans Demany, Howard n'a pas de contact avec K.G., ou avec sa gemme. Demany prend ainsi le contrôle sur le déroulement des événements. C'est ainsi qu'au lieu de se rendre à son entrevue avec Anna (Tilda Swinton), la commissaire-priseur qui dirige la vente aux enchères, Howard suit Demany jusqu'en Philadelphie, au centre d'entraînement de K.G., un détour qui éloigne considérablement Howard de son but. Ce troisième palier perturbe donc les paliers zéro et deux.

Le quatrième étage narratif (le quatrième palier) forme le nœud dramatique qui interfère avec la résolution du palier zéro. Kevin Garnett est envouté par la gemme. Un travelling optique nous plonge dans l'opale, une succession d'apparitions amalgamant des bribes de moments marquants de la vie de K.G., et de réalités sociales concernant l'origine de la pierre, nous font comprendre le voyage mental effectué par le joueur de NBA. Cette faille spatiale dérobe

l'attention du spectateur de la continuité du récit, nous sommes extraits de la boutique d'Howard et de la discussion en cours. Ce dispositif est signifiant puisqu'il rompt pour la seule et unique fois le lien que nous entretenons avec Howard. Le spectateur est amené dans la subjectivité de K.G., le montage de ces images montre l'éclosion de son obsession pour l'opale. La gemme attire donc deux pôles qui vont se confronter l'un contre l'autre tout au long du film.

Le cinquième étage narratif (le cinquième palier) subit le trouble obsessionnel d'Howard. Dinah, la femme d'Howard, est indirectement touchée par les péripéties de son mari. C'est à elle de s'adapter aux demandes d'Howard, comme lorsqu'elle doit quitter la pièce de théâtre dans laquelle joue sa fille, au risque de manquer son passage, pour libérer ce dernier enfermé dans le coffre de sa propre voiture. Las de pâtir de ces désagréments, Dinah demande le divorce. C'est une situation supplémentaire à gérer qui alourdit la charge mentale d'Howard, et par conséquent celle du spectateur.

Le sixième étage narratif (le sixième palier) fait également partie du cercle familial d'Howard. Il s'agit de Gooley, le père de Dinah, qui entretient une relation amicale privilégiée avec son gendre. Howard profite de ce lien pour demander une faveur à Gooley : faire grimper les enchères jusqu'à deux cent mille dollars. Cependant, la vente ne se passe pas comme prévu. Kevin Garnett est accompagné d'une conseillère qui lui contre-indique de passer la barre des cent-soixante-quinze mille dollars. C'est donc Gooley qui achète la gemme pour la somme de cent-quatre-vingt-dix mille dollars. La dette d'Howard se creuse toujours. Cet échec parasite l'intrigue puisqu'il questionne le spectateur. Si Howard n'a pas l'argent pour rembourser Arno, comment va-t-il faire pour rembourser Gooley ? Nous sommes amenés à prévoir une solution, ce qui nous détourne de toutes les actions préalablement entreprises.

Le septième étage narratif (le septième palier) détourne Howard de ses obligations familiales et professionnelles. Julia est une source de déconcentration permanente. Comme nous avons pu le constater précédemment, même lors d'une altercation, Howard garde toujours un œil sur sa maîtresse. Le personnage de Julia avive la jalousie et la possessivité d'Howard. Cette passion accapare son attention et son énergie ; elle rivalise donc avec les autres paliers. La hiérarchie des priorités d'Howard se brouille.

Le huitième étage narratif (le huitième palier) incarne le diamond district, l'environnement dans lequel évolue Howard. Ce quartier d'affaire regorge de personnages tout aussi singuliers que notre protagoniste. Larry (Mitchell

Wenig), les frères Bronstein (Ronald et Marshall Greenberg), Flawless (Greg Yuna), Gary (Mike Francesa), Yussi (Maksud Agadjani) ; tous ces individus sont liés à Howard et interviennent ponctuellement dans le récit. Par exemple, Larry et son frère interceptent Howard à la sortie d'Adley's en réclamant leur argent. Pour se défaire de cette interruption, Howard hausse le ton et leur donne une fausse Rolex pour gagner du temps. Larry revient plus tard dans le film, cette fois-ci à propos de la fausse Rolex, et intercepte Julia. Une nouvelle fois le ton monte, et Julia claque la porte au visage de son interlocuteur. Larry est systématiquement laissé en suspens, et son acharnement laisse présager qu'il reviendra. Il y a aussi Flawless, un collègue bijoutier qui prête à Howard un pendentif représentant Mikael Jackson serti de diamants. Ce dernier revend le pendentif qui ne lui appartient pas. Lorsque Flawless le lui redemande, Howard prétend qu'il est en lieu sûr dans son coffre, encore une fois dans l'optique de temporiser la situation. Lorsque Flawless se rend à la bijouterie d'Howard pour récupérer son bien, il rajoute une présence à laquelle Howard doit faire face. L'attention d'Howard se divise, il doit être partout en même temps. Ces silhouettes rendent difficile la focalisation de l'attention en un seul point.

La superposition de tous ces étages narratifs densifie le récit. Le spectateur se perd dans un tumulte d'enjeux désorganisé. Comme Howard, nous subissons ces micro-agressions sans aucun recul. Une sensation de vertige, d'étourdissement lié à cette propagation anarchique d'information s'empare de nous. Les moindres détails s'imposent à notre regard, notre attention se disperse, le récit se trouble.

2 5

UNE AMPLIFICATION MUSICALE DE LA SENSATION DE TROUBLE

5 7

Le langage cinématographique des frères Safdie est intimement lié au langage harmonique. Dans l'obscurité de la salle de cinéma, le premier contact qui s'établit entre le spectateur et l'œuvre ne se fait pas visuellement mais auditivement. Nous sommes immergés dans une ambiance aux tonalités synthétisées, qui électrodynamise l'univers fictif.

Josh et Benny Safdie portent une grande attention à la composition musicale qui s'insère dans leurs films, car elle leur permet d'apporter une substance plus délicate qui enrichit l'expérience sensorielle. Cette démarche peut s'assimiler à la réflexion de Michel Chion de considérer le cinéma comme « art sonore »¹⁷. Le cinéma n'a en effet jamais été une expérience silencieuse. Au temps du muet, les projections étaient systématiquement accompagnées d'un orchestre musical. Par des effets de rythme et de tonalités, la musique accentuait les émotions transmises par l'image rendant ainsi l'œuvre « audio-visuelle » plus vivante. La notion de vie est importante pour nos cinéastes car la composition musicale est travaillée comme si elle était elle aussi un personnage à part entière. Comme nous avons pu le voir dans la première partie, les personnages sont animés par des tensions internes. La musique rend donc compte de l'état psychologique lié à l'obsession.

Pour transmettre au mieux ces inflexions dynamiques, Josh et Benny Safdie travaillent depuis 2016 avec le compositeur Daniel Lopatin, aussi connu sous son nom de scène Oneohtrix Point Never. Mais comment s'organisent leurs sessions de travail ? Quels indications les réalisateurs transmettent-ils à Daniel Lopatin pour créer une entité exclusivement perceptible par le son ? Dans un entretien¹⁸ réalisé par Nicholas Elliott en juillet 2017, Daniel Lopatin explique le processus créatif de composition numérique de *Good Time*.

« Avec Josh, nous travaillions image par image : aussi difficile que ce soit de travailler de manière si microscopique, c'est très intéressant quand on crée une musique de film sur ordinateur, car ça permet de traiter le film à un niveau vraiment étrange, extrêmement calculé et déterminé. »

Tous les éléments qui composent l'image sont ainsi pris en compte dans le développement de l'univers musical. Comme pour la structure narrative, l'environnement musical extra-diégétique réfracte la diversité du champ

¹⁷ Michel CHION, *Le son au cinéma*, Paris : Cahiers du cinéma, Editions de l'étoile, 1985, page 232.

¹⁸ Nicholas ELLIOTT, « Une version maximaliste de musique minimaliste », *Cahiers du cinéma*, n°736, Paris, septembre 2017, page 27.

diégétique. De surcroît, elle intensifie la sensation de trouble en mobilisant notre intellect.

Les photogrammes qui suivent sont tirées de *Good Time*. Nick et Connie sont dans la voiture qui les éloigne du lieu du braquage. Seuls les bruits du véhicule et des sirènes de voiture de police sont perceptibles, mais ils se fondent progressivement dans le silence.

Connie propose à Nick de tenir le butin, qui se trouve dans un sac de sport. Au moment où Nick s'empare du sac un bip aigu retentit.



Ce bruit est suivi d'un ultrason très fin qui s'entremêle avec un battement en deux temps (extradiégétique), puis s'ajoute un signal

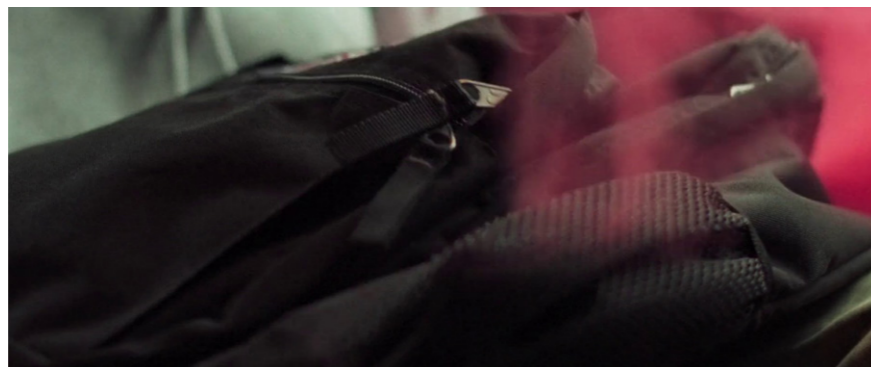


sonore qui s'intensifie crescendo. Le chauffeur intervient.

Driver:

What was that sound?

Une explosion étouffée, accompagnée d'un soufflement, précède les cris des trois hommes. Désormais, seuls les sons diégétiques sont intelligibles.



La toux des passagers est masquée par le bruit du klaxon et de la collision. Les pulsations musicales reprennent une fois la



voiture immobilisée.



Lorsque Connie ouvre la portière du côté de son frère, un nuage de fumée s'échappe. Une note aigüe accompagne ce mouvement et se prolonge jusqu'à la prise de parole de Nick.

Nick:

My face! My face! My face! My face is burning.

Le retentissement du klaxon s'éternise et s'assemble aux notes musicales. Cet élément sonore donne une tonalité à la séquence. Ce bruit intense assourdit les personnages qui doivent crier pour se faire entendre. Cette sonorité qui résonne en continue évoque le bruit d'un scope lorsque la fréquence cardiaque s'arrête, en d'autres termes ce long trait audible fait allusion à la mort. Le volume audio s'accroît fortement et perturbe la compréhension de l'action. Nous passons du silence de soulagement à la cacophonie de la détresse.

La pulsation musicale accompagne toujours nos protagonistes. Cependant, de subtiles variations s'ajoutent et insistent sur le brouillement visuel



en cours. Ces poteaux rouges ont une résonance métallique. La composition synthétisée apporte une dimension allégorique, elle suggère l'univers carcéral qui attends nos héros.



Une boucle rythmique qui se décompose en quatre temps débute lorsque Connie pousse la porte d'un fast-food. Des accords de ce qui semble être une guitare

électrique chargent l'atmosphère. La superposition des sons diégétiques, de la pulsation rythmique musicale et des vibrations électriques épaissit l'enveloppe sensorielle dans laquelle se trouve le spectateur.

En s'enfermant dans des toilettes, Connie et Nick se réfugient du monde extérieur pour pouvoir se recentrer et rebondir. Toutefois, la boucle musicale pénètre cette surface.



L'univers extradiégétique nourrit la confusion sensorielle du spectateur, il permet de comprimer le temps en soulignant l'état d'urgence dans lequel sont placés les personnages.

Connie:

It's an emergency, alright? Please, just give me five minutes!

Les tambourinements sur la porte se font de plus en plus insistants, Connie et Nick n'ont plus beaucoup de temps. Ces coups répétés modifient le tempo de la musique, elle s'accélère.



Un glissement rythmique s'opère lorsque Connie trouve enfin une solution pour cacher l'argent. Les battements digitaux se transforment en oscillations. Le volume redescend, la pression sensorielle du spectateur se calme.



L'audio, c'est-à-dire la composition orchestrale, se construit d'étape en étape à partir du visuel. L'énergie qui se dégage de cette création est ressentie par le spectateur. Nos récepteurs cognitifs sont inconsciemment stimulés et doivent déchiffrer simultanément la lecture de deux plans qui se chevauchent. Pourquoi avoir employé le terme « inconsciemment » ? Car l'expérience cinématographique est un processus de découverte qui ne permet pas au spectateur de comprendre instantanément tous les stimuli que lui sont adressés.

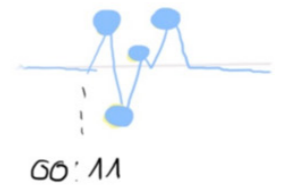
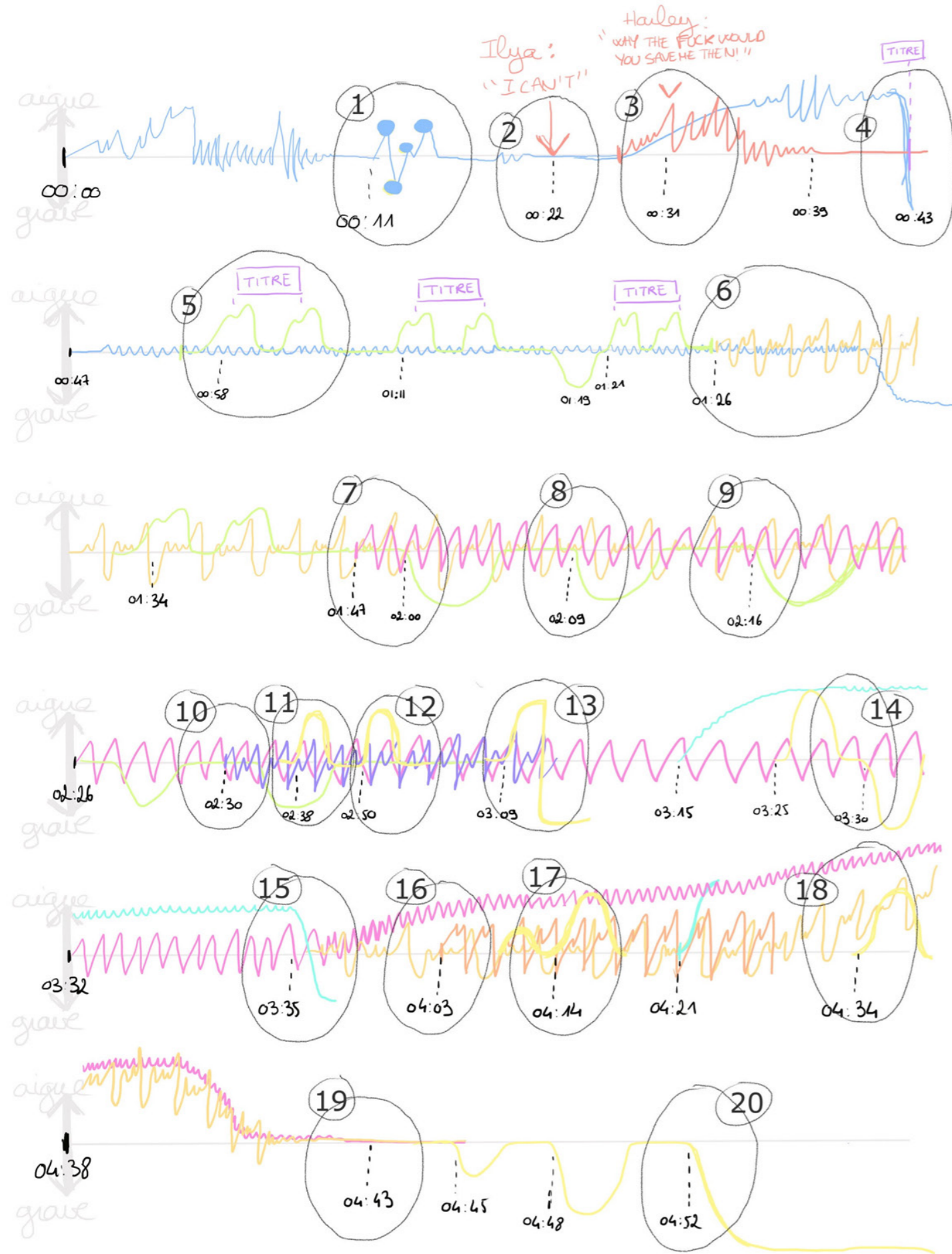
Toutes ces variations rythmiques insufflent une dynamique dispersive qui provoquent une sorte d'ataxie cérébrale. Quelle est l'information la plus importante ? Que faire des autres données ? Le traitement de toutes ces sollicitations sensorielles désorganise la progression mentale et émotionnelle du spectateur à travers le récit. Ce cheminement est sans cesse bouleversé provoquant ainsi une sensation d'instabilité propre au trouble obsessionnel.

Afin de rendre compte de l'importance du langage harmonique, je me suis proposée d'interpréter iconographiquement la composition musicale d'Isao Tomita, *Snowflakes are dancing* (1974), qui accompagne l'un des plans séquences les plus longs de la filmographie des frères Safdie. C'est dans *Heaven knows What* que nous retrouvons cette construction cinématographique. Après sa tentative de suicide face à Ilya, Harley est prise en charge par les secours avant d'être amenée aux urgences. C'est dans l'ambulance que la piste musicale extradiégétique débute, entremêlée aux sirènes du véhicules.

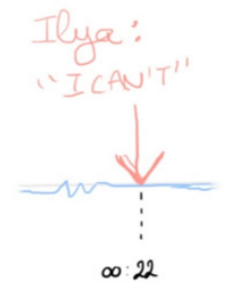
Voici ce que j'ai appelé une partition organique (cf. page suivante). Cette étude, qui ressemble plus à un électrocardiogramme qu'à une partition, s'inscrit dans une démarche de réception des impressions sonores. Chaque couleur représente une nouvelle fréquence qui s'ajoute ou se substitue au continuum audio. Le time-code [00 : 00 : 00] marque l'apparition de la symphonie d'Isao Tomita dans l'ambulance.

A première vue, cette « partition » semble illisible. Cependant, cette symphonie numérique apporte une dimension de l'ordre du sensible aux mouvements d'Harley. Pour révéler ces subtilités, il faut presque analyser image par image la confluence entre le champ visuel et l'univers musical. Afin de simplifier cette étude, je me suis concentrée sur des marqueurs (numérotés de 1 à 20) d'instant de tension ou de changement de dynamique.

Partition organique



La fréquence bleue qui démarre dans l'ambulance traduit la panique de la situation. Harley perd beaucoup de sang, il faut agir vite. Toutefois, l'agitation sonore extradiégétique se stabilise, puis quatre notes clôturent la fréquence. Ces quatre points s'accordent avec la lenteur du mouvement de paupière d'Ilya. La bande sonore indique un glissement de point de vue. Nous passons d'un état turbulent, qui est celui d'Harley entre la vie et la mort, à un état apathique, qui est celui d'Ilya.



Ce glissement sonore précède la verbalisation du changement de tempérament du jeune homme.

Ilya:

Harley I'm not going in with you. I can't go in with you.

Un bourdonnement s'installe après cette annonce.



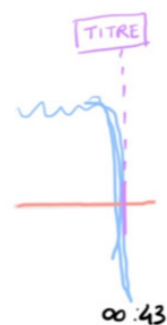
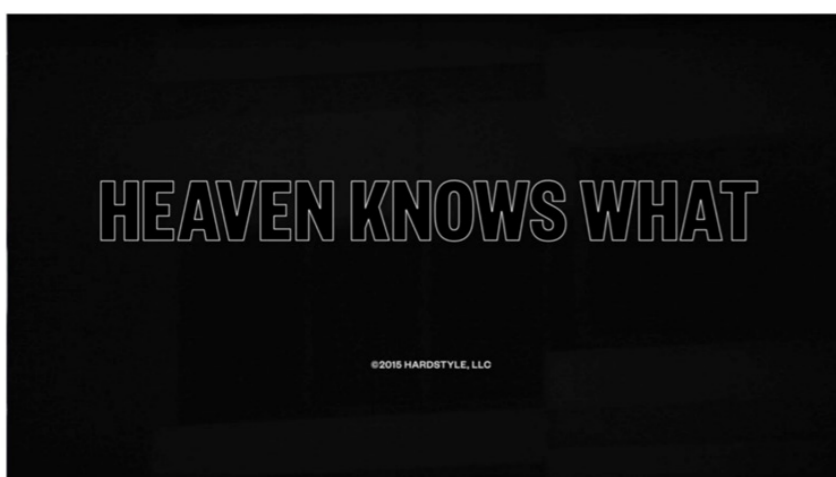
3

Le rythme cardiaque d'Harley, qui s'était calmé, repart dans un élan de colère. Le bourdonnement recouvre crescendo la voix d'Harley.

Harley:

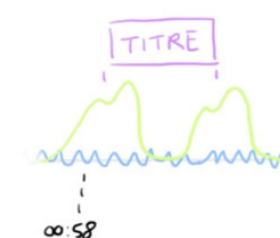
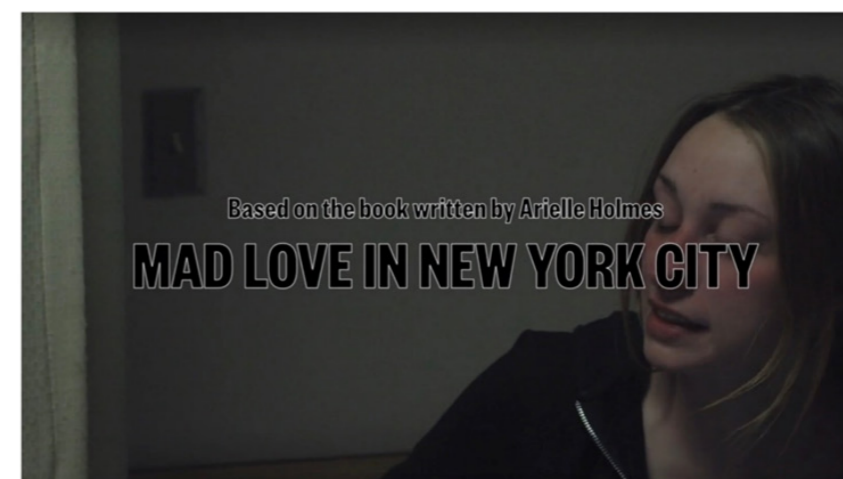
Ilya! Why the fuck would you save me then?

Les dernières paroles d'Harley s'organisent pour formuler une question vitale. Pourquoi Ilya l'a-t-il sauvé si ce n'est pas pour rester avec elle ? Ces mots restent en suspens dans l'air avant d'être engloutis par la bande musicale. Ce bouleversement dramatique annoncé par cette espèce d'acouphène assourdissant plonge la protagoniste et le spectateur dans l'incompréhension.



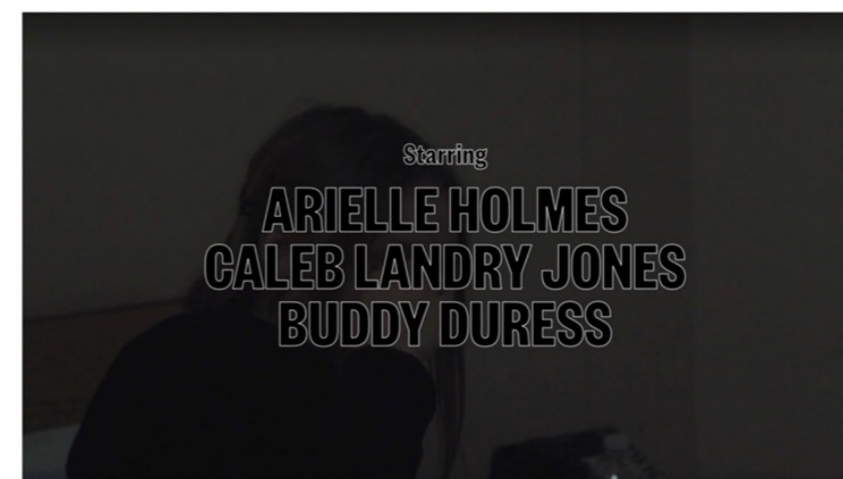
4

Une chute sonore interrompt le bouillonnement intérieur d'Harley. Cet affaissement s'accompagne d'un panneau de titrage avec le titre du film. C'est une réponse subliminale au bouleversement dramatique qui vient de se produire. *Heaven knows* est une expression anglaise qui se traduit en français par « Dieu seul sait ». Par conséquent, Dieu seul sait pourquoi Ilya a abandonné Harley. Le titre du film agit également comme transition spatio-temporelle.



5

Cette ellipse nous place avec Harley dans une chambre d'hôpital. Une perpétuelle ondulation sonore tapisse l'espace. Par-dessus, se superposent des monticules éphémères qui encadrent l'apparition des titres du générique d'introduction. Les sons ambiants sont inaudibles. Le spectateur est volontairement placé dans un univers entièrement mélodique, la compréhension se fait dorénavant de manière figurative.

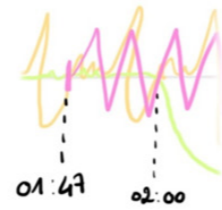


6

Une parabole décroissante complète la silhouette de la patiente qui partage la chambre avec Harley. Cette mesure menaçante remplace les provocations verbales que lance cette femme à notre protagoniste. Une fréquence plus rythmique se superpose à nos éléments préexistant. Cette accélération va de pair avec un panoramique rapide qui se tourne vers l'arrivée d'une infirmière.



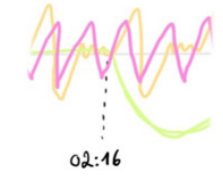
7



Une seconde élévation rythmique (en rose ci-dessus) aggrave le bouillonnement visuel. Cette double fréquence épaissit la couche auditive et souligne ainsi la frénésie en cours. Un nouvel affaissement sonore gronde lorsqu'Harley est escortée en dehors de la pièce, en d'autres termes lorsque la caméra se met en mouvement.



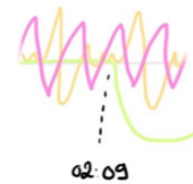
9



Cette répétition sonore intervient une nouvelle fois quelques secondes plus tard. Un panoramique de 90° vers la gauche suit un infirmier qui arrive en courant dans une salle de jeu. Deux patients semblent entrer en conflit. Ce triptyque sonore rend compte de l'absence de contrôle et d'ordre de l'environnement médical dans lequel est placée Harley ; en clair elle est chez les *freaks*.



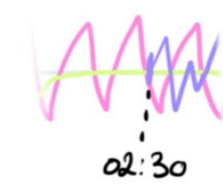
8



Ce grondement se répète lorsque la caméra panote sur la droite déviant alors notre trajectoire vers un homme qui semble appeler de l'aide. Le spectateur perd Harley de vue.



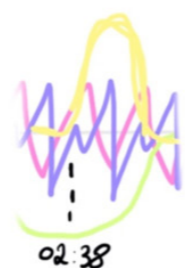
10



Un changement dynamique s'opère lorsqu'une infirmière contrôle le bracelet d'identification d'Harley. Une nouvelle oscillation, encore plus fulgurante, se superpose au rythme déjà cursif. Il y a une montée en puissance qui prépare le spectateur à une éventuelle détonation dramatique.



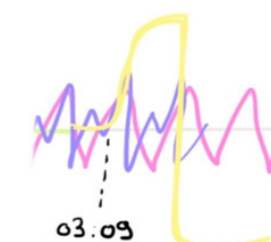
11



Puis un essor aigu s'ajoute à la piste musicale lorsque notre protagoniste avale son traitement. Cette boucle fugace met l'accent sur la tentative du personnel infirmier de reprendre le contrôle sur leur unité grâce à une aide médicamenteuse.



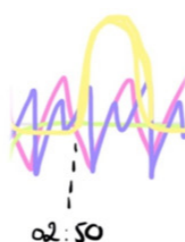
13



Une ascension sonore chute brusquement. Ce mouvement musical s'associe au geste d'Harley. Cette dernière tire un rideau pour révéler une fenêtre fermée. La vie nocturne extérieure est hors d'atteinte, impossible pour notre personnage de s'évader, elle est obligée de rester dans cette atmosphère fiévreuse.



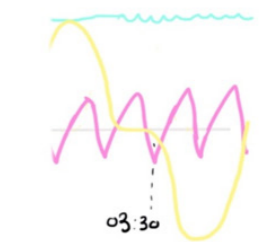
12



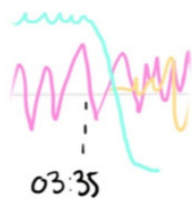
Ce motif se répète lorsque l'infirmière s'assure qu'Harley a bien avalé ses cachets.



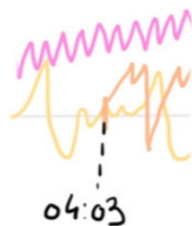
14



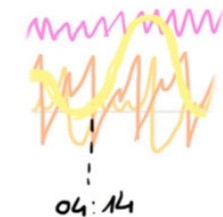
Une tonalité grave retentit lorsqu'Harley tire une chaise pour s'asseoir à une table. Cet écroulement contrebalance l'accélération, toujours en progression, des fréquences qui tapissent cet espace commun. Cet effet auditif provoque une sensation prémonitrice qui annonce une catastrophe.



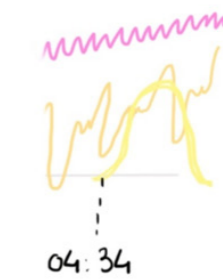
Et voici la catastrophe en approche. Lorsque cette silhouette blanche s'insère dans le cadre, une des fréquences palpitantes (représentée ci-dessus en turquoise) s'abaisse dans les tonalités graves pour laisser place à un motif ondulatoire. La courbe orange, qui se superpose à la rose, intervenait préalablement lorsque la camarade de chambre d'Harley l'agressait (marqueur numéro 6). Ce rappel musical indique que notre héroïne est sur le point d'être dérangée.



Ce changement dynamique s'intensifie avec l'apparition d'une nouvelle ondulation qui traduit la tension qui se déclenche lors de la rencontre avec cette jeune femme.



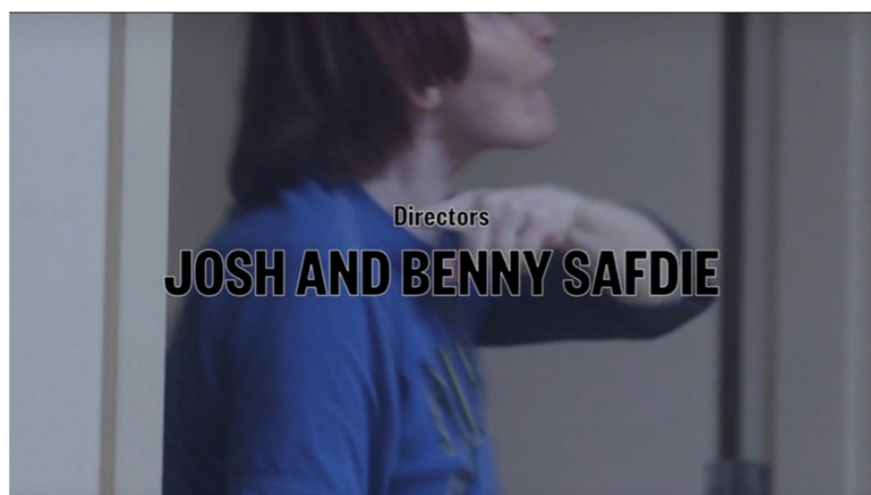
Une sorte de grincement (représenté en jaune ci-dessus) donne vie au geste intrusif de la jeune blonde. L'atmosphère sonore se charge d'électricité, tandis qu'au même moment un éparpillement visuel se déploie. Harley est une nouvelle fois bousculée par son environnement. Il lui est impossible de profiter d'un moment de calme.



Une lutte éclate. La montée en puissance de toutes les fréquences harmoniques amplifie le désordre visuel. Ce crescendo culmine vers un étouffement des sens, une manière de faire ressentir au spectateur l'impuissance d'Harley face à tous ces corps qui se jettent sur elle.



Toutefois, une dichotomie entre le langage visuel et le langage acoustique s'opère. D'une part il y a une cohue imagée, avec des corps qui s'entremêlent. D'autre part, il y a cette unification sonore qui stabilise cet ensemble orchestral. La convergence de ces deux motifs est paradoxale, car en effet, les notions de stabilité et d'instabilité se confrontent. Cette contradiction formelle induit une sensation de trouble.



L'infirmier remonte le couloir avec Harley dans ses bras. Un affaissement sonore impacte un panoramique latéral gauche, et exagère la menace de mort mimée par l'ex-camarade de chambre de cette dernière. Cette chute est semblable aux décroissances sonores révélées par les marqueurs 7, 8 et 9, qui accompagnaient eux aussi des panoramiques latéraux qui dispersaient la trajectoire d'Harley.

Le développement dramatique de cette séquence est intéressant car c'est le mouvement symphonique qui meut le spectateur. Cette structure orchestrale nous transporte émotionnellement dans un tourbillon ondulatoire. Il y a des va et vient entre des notes aiguës et des notes graves, entre des fréquences agitées et des fréquences plates, il y a des motifs qui se répètent et qui se font écho. Ce fluide allégorique consistant provoque un débordement, un surplus sensationnel qui dégoûle sur l'image et qui rend ainsi cette surface rugueuse.

Josh et Benny Safdie rajoutent une couche immatérielle extrêmement dense à leurs œuvres. La musique est vivante. Elle rebondit sur des moments de cohue visuelle, elle s'adapte aux différentes trajectoires, elle bat au rythme des mouvements de l'âme du personnage.

« Josh [Safdie, ndlr.] a dit qu'il voulait deux films, l'un par-dessus l'autre, avec une musique de film qui peut presque fonctionner indépendamment, avec son propre univers. »¹⁹

L'idée que deux systèmes indépendants puissent coexister par empilement semble assez schizophrénique. Faire l'expérience d'une projection superposée de deux œuvres cinématographiques paraît invraisemblable, pourtant c'est bel et bien la démarche créative des auteurs. Il y a donc une réelle volonté dans le dispositif formel de confondre le spectateur dans une profusion de stimuli sensoriels.

19 Propos de Daniel Lopatin. Nicholas ELLIOTT, « Une version maximaliste de musique minimaliste », *Cahiers du cinéma*, n°736, Paris, septembre 2017, pages 26.



**UNE
OSCILLATION
VISUELLE
PROVOCATRICE
D'UN RÉGIME
ANXIOGÈNE**



L'une des qualités du cinéma, et plus particulièrement ce qui lui permet de se distinguer de toute autre forme d'art, repose sur les possibilités qu'il offre au réalisateur de contrôler le temps. C'est ainsi que nous pouvons par exemple suivre l'évolution de Connie sur vingt-quatre heures en l'espace de seulement une heure et quarante et une minutes. Le montage est un outil qui permet de modeler la spirale ouverte du temps à l'aide d'images.

L'approche cinématographique des frères Safdie prend racine sur le thème de l'obsession. Jusqu'à présent, nous avons démontré que l'esthétique qui rend compte du comportement obsessionnel est dispersive, c'est-à-dire qu'elle désorganise l'expérience spectatorielle et sensorielle. Les images sont donc travaillées dans le but d'aggraver notre confusion intellectuelle et affective. Nous allons voir que par l'utilisation de techniques de montage très structurées, Josh et Benny Safdie atteignent un nouveau degré de dispersion étroitement lié au mécanisme anxigène.

Dans *Uncut Gems*, le dénouement final est le résultat d'un parcours intermittent. En effet, le montage, par sa fonction syntaxique, élève la tension dramatique jusqu'à son apogée. Comme l'énonçait Gilles Deleuze dans le troisième chapitre d'*Image-mouvement*²⁰, il y a quatre grands types de montage : une tendance organique-active ou empiriste de l'école américaine, une tendance dialectique de l'école soviétique, une tendance quantitative-psychique de l'école française et une tendance intensive de l'école allemande. Chaque tendance se traduit respectivement par une pratique concrète du montage : le montage parallèle, le montage d'opposition, le montage par accumulation et le montage de contraste.

L'articulation des images-mouvements dans la séquence que nous allons analyser tend à s'organiser dans un mouvement organique.

« *L'organisme est d'abord une unité dans le divers, c'est-à-dire un ensemble de parties différenciées.* »²¹

Depuis le début du film, le spectateur suit le point de vue d'Howard. L'escalade dramatique est produite par un éclatement de ce point de vue, en effet, nous alternons dorénavant entre six positions – qui sont toutefois reliés dans une continuité narrative – et retrouvons ainsi le concept d'« unité dans le divers

20 Gilles DELEUZE, *Cinéma I : image-mouvement*, Lonrai : Les Editions de minuit, 2019, 298 p.

21 Ibid., page 47

». Nous retrouvons Howard réfugié dans son showroom, Arno, Phil et Nico pris au piège dans le sas vitré, Julia envoyée au Mohegan Sun afin de placer le pari établi par Howard, Buddy (Louis Anthony Arias) et Michael (Anthony Mecca), deux collègues de Phil et Nico, à la poursuite de Julia, Kevin Garnett en plein match avec les Boston Celtics, et enfin Dinah et ses enfants réfugiés chez Amy, une amie du couple. Cette multiplicité de « parties différenciées » éparpille l'attention du spectateur, qui doit étendre sa focalisation sur un spectre élargi.

Un système binaire se met en place créant une tension générée par la confrontation entre deux plans.

« Il faut encore que les parties agissent et réagissent les unes sur les autres, à la fois pour montrer comment elles entrent en conflit et menacent l'unité de l'ensemble organique, et comment elles surmontent le conflit ou restaurent l'unité. »²²

L'alternance des images par effet de montage doit mettre en crise le tout dramatique, en clair elle désorganise la linéarité spatiale. Nous pouvons distinguer un lieu centralisé qui réunit deux pôles antagonistes, avec d'un côté Howard et de l'autre Arno et ses compères.

Dans ce même espace il y a tout de même des frontières spatiales qui séparent nos personnages, ajoutant ainsi un effet de champ/contre-champ qui augmente la sensation de conflit.

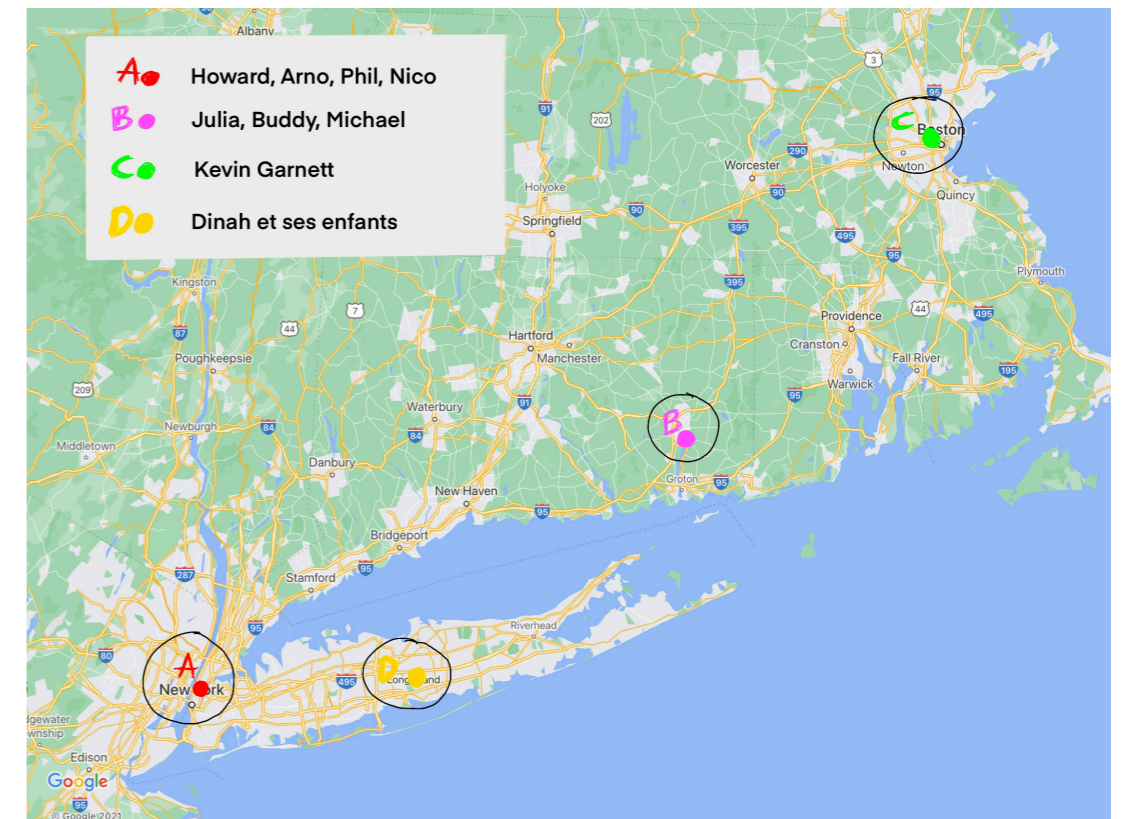


La position des corps donne également une indication visuelle sur la dynamique entre ces deux pôles. Howard est debout, les bras ouverts, libre de se déplacer dans un espace relativement grand, ce qui montre sa domination sur Arno, Nico et Phil, qui eux sont forcés de partager une petite surface avec pour seule possibilité la position assise d'attente.

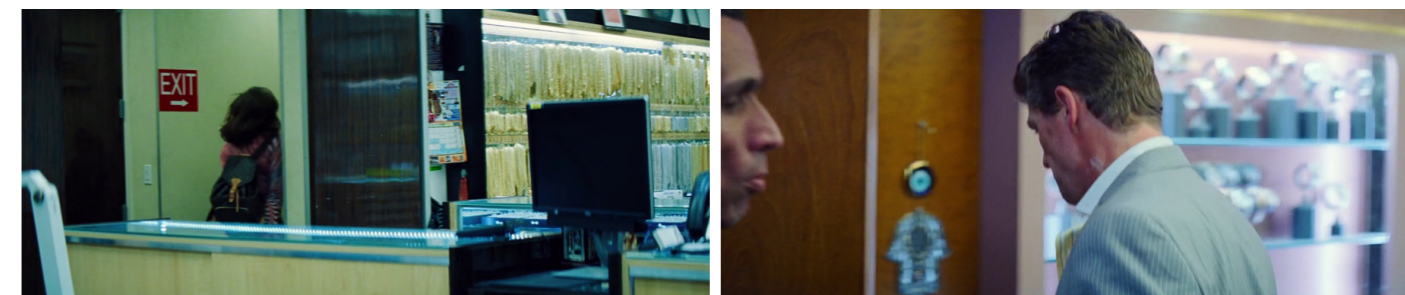
Autour de ce point spatial central gravitent trois localisations qui engendrent une dispersion dramatique, comme le montre ce plan. Julia, Buddy et Michael se trouvent dans le Connecticut, Kevin Garnett à Boston et Dinah et

²² Ibid., page 48.

ses enfants à Long Island.



Il y a une rupture géographique nettement visible entre toutes ces parties. L'alternance qu'offre le montage parallèle permet d'instaurer une simultanéité temporelle de ces « parties différenciées » malgré cette coupure spatiale. C'est donc le mouvement postsynchronisé qui restaure l'« unité ».



Ci-dessus, nous avons un parfait exemple de mouvement monté. Julia passe une porte pour quitter la bijouterie voisine à celle d'Howard, le plan suivant opère comme un raccord dans l'axe puisqu'il montre Phil passant la porte qui mène au bureau d'Howard. Nous sommes donc bel est bien dans deux espaces distincts, et le passage de l'un à l'autre s'effectue grâce à des mouvements qui se font écho.

La communication entre les espaces passe également par la télécommunication. L'usage du téléphone, qu'il soit fixe ou mobile, établit un lien satellitaire entre toutes les parties.



Ci-dessus, Buddy fait un rapport à Arno concernant la situation au Mohegan Sun. Le spectateur suit ainsi la progression dramatique de chacun des personnages. Le montage parallèle superpose des enjeux contraires, ces fonctions inverses tendent ainsi dans des directions opposées, ce phénomène cause l'appréhension du spectateur qui est alors suspendu entre différents ordres. Cette suspension provoque une sensation de vertige qui génère un trouble psychique et physique propre à l'anxiété.

Le téléphone agit donc comme unificateur spatial, mais il joue également un rôle important dans l'unité émotionnelle.

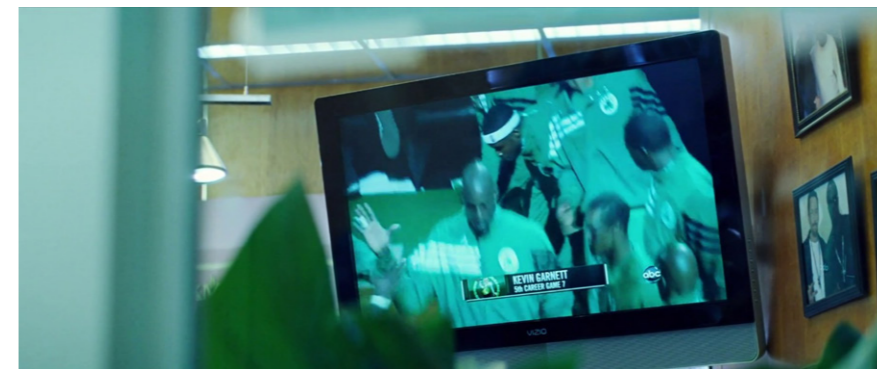


Malgré la distance qui sépare Julia et Howard, le couple s'extasie au même moment, et de manière presque identique, lorsque les Bolton Celtics remportent le match. Cette convergence émotionnelle exacerbe ainsi l'expérience affective du spectateur, qui est lui aussi pris dans cette spirale euphorique.

Il y a un troisième élément important qui compose ce dispositif intermittent : le médium télévisuel. C'est le match de basketball qui déclenche toute cette commotion spatio-temporelle. Sa retransmission, elle aussi satellitaire, délimite un cadre temporel d'une heure (une partie de basketball durant généralement soixante-cinq minutes). Un compte à rebours s'amorce au commencement du match, ce qui rajoute une couche de suspense à notre anxiété déjà en constante hausse. En effet, la fin de cette rencontre sportive scelle obligatoirement le destin de notre héros. Si le pari d'Howard ne se réalise pas, alors aucune chance pour lui de rembourser Arno et donc aucune chance pour lui de s'en sortir vivant. Le doute qui plane sur la tournure des événements, c'est-à-dire l'ambiguïté qui se dégage de cette tension entre la vie et la mort d'Howard, provoque une

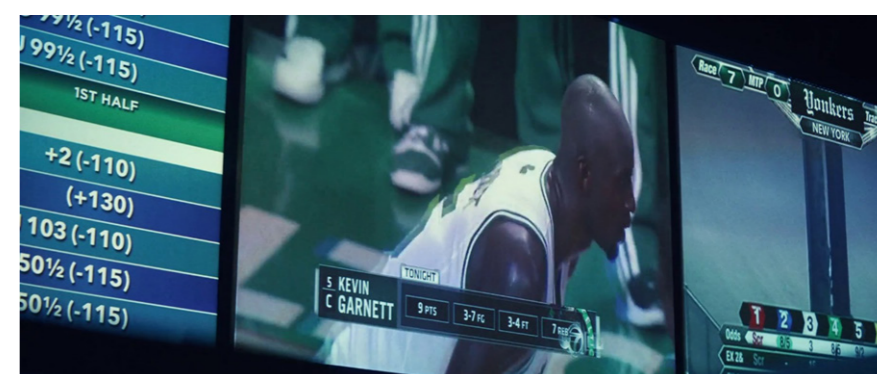
accélération de notre rythme cardiaque. Cette irrégularité accentue l'impression de déséquilibre lié à l'angoisse.

Ce qui est intéressant c'est le procédé filmique par lequel les écrans génèrent le lien spatio-temporel.



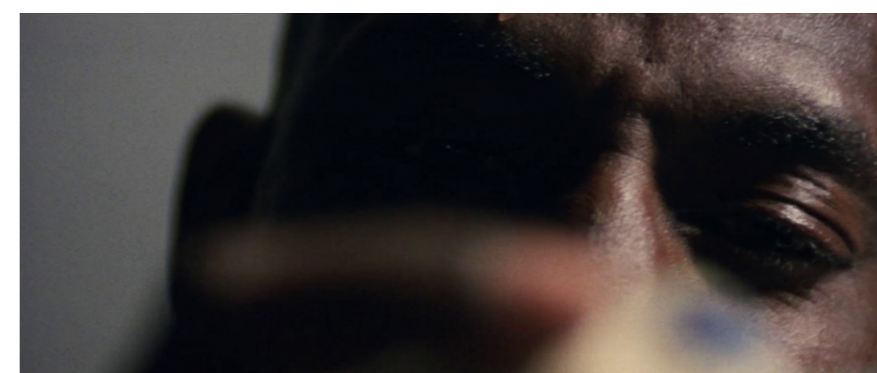
Cet angle nous place dans la subjectivité d'Arno, Phil et Nico depuis leur cage vitrée.

Ci-après, nous avons les écrans géants du Mohegan Sun, qui nous placent dans la subjectivité de Julia.

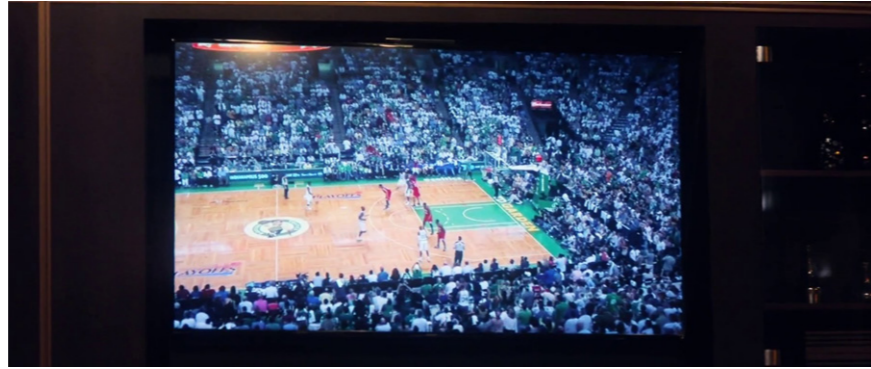


Ici, nous sommes placés par rapport au point de vue d'Howard ; il n'y a que le match qui importe, d'où l'absence de recul avec l'écran de télévision.

Ce gros plan sur Kevin Garnett nous place dans son expérience sportive ; l'opale, qui est floue au premier plan, lui permet de rester concentré sur son jeu.



Cet écran nous situe avec Julia, dans la suite qui lui permet de se cacher.



Le gros plan ne sert pas uniquement à agrandir un détail, il « entraîne une miniaturisation de l'ensemble, une réduction de la scène »²³, en clair, le gros plan permet au spectateur de se refocaliser le temps de ce plan sur un seul élément, laissant ainsi de côté tous les effets d'alternance. Il y a donc un effet inverse aux procédés précédents, qui rappelons le, généraient une énergie dispersive. Toutefois, ce contrepied filmique permet également de troubler l'expérience du spectateur. Notre attention est pointée sur le match à des moments clés, nous privant ainsi d'une réaction visuelle, mais pas sonore. Le gros plan immatérilise la présence physique du personnage. Pourtant, en associant des voix à des lieux distincts, notre attention n'est pas « réduite » à une scène, nous sommes plutôt témoins d'une expansion, d'un débordement de plusieurs « parties différenciées » qui s'amassent les unes sur les autres. Le hors-champ est un dispositif qui découle du gros plan, il génère un effet de transition fluide : un fondu enchaîné auditif.

Howard (screaming):

Ah! Yeah! Holy fuck yeah! Just fucking... That's all the gem, it's the gem! That's... We're at twenty-five now! One more! One more fucking point!



L'effervescence d'Howard s'entend par superposition sur le gros plan suivant.

23 Ibid., page 48.

Puis, son excitation se prolonge auditivement, tandis que nous avons changé d'espace.



La voix d'Howard transporte sa présence aux côtés de Julia. La bande sonore accompagne cette binarité visuelle tout en accrochant le spectateur à l'état émotionnel du héros.

Finalement, les auteurs se servent du montage organique comme moyen technique pour happer l'affectivité du spectateur afin de le piéger dans un mouvement alternatif continu. Ces oscillations entre tous ces points de vue et toutes ces localités, provoquent une atmosphère anxiogène qui nous désoriente et nous font perdre pied.

L'esthétique des frères Safdie repose sur la notion de débordement. La quantité d'éléments dramatiques — que ce soit la densité du squelette narratif, la multiplicité musicale ou l'oscillation de l'agencement des images — étouffe le spectateur. Les techniques d'écriture, de composition et de montage, sont travaillées de manière à rendre palpable le trouble qui est lié à l'état obsessionnel des personnages.

**LA CROISSANCE D'UN
MONDE ENTROPIQUE**

TROISIÈME CHAPITRE



**UN CINÉMA DE
L'INTENSITÉ**



Le cinéma des frères Safdie se construit sur une esthétique conflictuelle. L'enveloppe charnelle du personnage sert de réceptacle d'une antinomie entre focalisation obsessionnelle et bouillonnement dispersif. L'opposition de ces phénomènes est contenue dans un corps, se limitant donc dans l'espace. La miniaturisation de ces phénomènes permet aux réalisateurs de transmettre une idée plus énigmatique, échappant à l'entendement plus facilement. Josh et Benny Safdie entraînent le spectateur dans une expérience immersive pour qu'il s'interroge sur son rapport au monde en tant qu'être humain.

La dimension psychologique de leur filmographie passe par une critique de la vitesse à laquelle l'Homme est soumis. Ce concept de vitesse n'est qu'un agrandissement du conflit interne des personnages à un périmètre élargi. Par périmètre élargi, j'entends l'évolution du personnage dans la société, c'est-à-dire le rapport qu'entretient un individu face à une vie collective. Autrement dit, en traitant l'expérience individuelle du trouble, Josh et Benny Safdie émettent une critique sur le dysfonctionnement social. En effet, qu'elle soit amoureuse, professionnelle, ou personnelle, peu importe le chemin emprunté, la finalité n'est autre que le succès. Ce dogme génère une pression qui écrase l'individu.

Dans *Uncut Gems*, la réussite se mesure par la fortune.

Howard:

The auction is Monday.

Gooley:

Ok. So what do you think it's worth?

Howard:

Well... Listen, it's anywhere from a thousand to three thousand dollars a carat. And it's six hundred carats.

Gooley:

Whoah! That's over a million dollars! He's rich!

Howard:

Not as rich as Gooley... But I'm working on that.

Gooley:

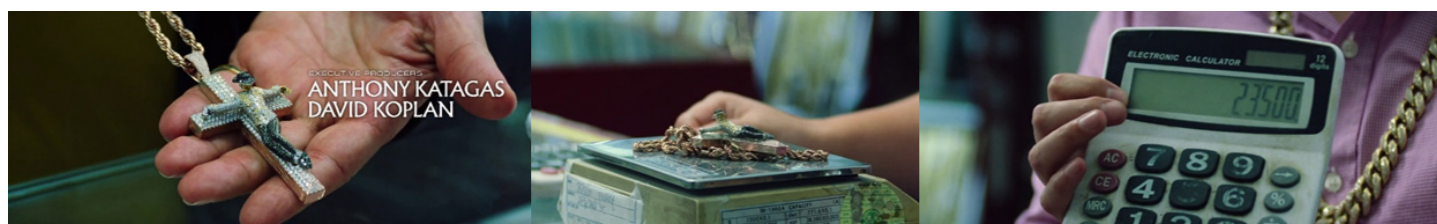
Who's comparing? Rich is rich.

« Rich is rich », cette phrase n'est pas prononcée par n'importe qui. Gooley incarne la figure paternelle dans toute son autorité, la richesse fait partie des valeurs qu'il transmet autour de lui. Howard est lui aussi père de famille, cependant il n'est pas encore au même niveau que son père adoptif. C'est

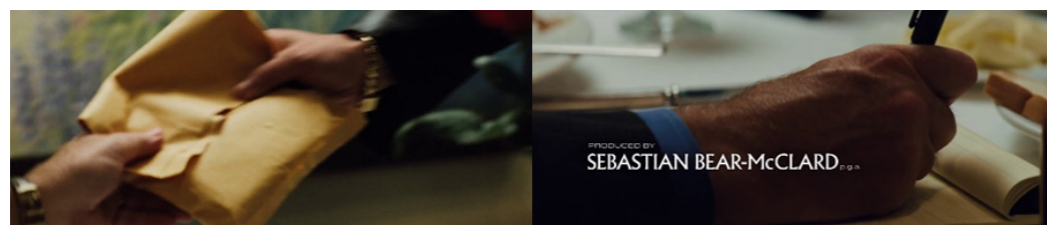
seulement une fois qu'il sera millionnaire que son statut sera légitime aux yeux de Gooley, et s'il l'est au yeux de Gooley, il le sera aux yeux de tous.

Toutefois, Howard est bien loin d'atteindre cet idéal. Au contraire, il suit une logique disruptive : qui dépense le plus, gagne le plus. Cette incohérence génère un mouvement de précipitation. Tout ce que Howard possède, ou presque, est transformé en argent. Cet argent transite de mains en mains et n'est jamais la propriété d'Howard pour très longtemps.

Nous l'avons déjà évoqué, mais voici un exemple de la fortune éphémère du bijoutier. Flawless prête un pendentif à Howard pour un shooting photo organisé par Julia.



Howard s'empresse d'aller vendre le pendentif une fois que Julia ne s'en sert plus. La somme obtenue est alors immédiatement placée dans les mains de Gary, le bookmaker d'Howard.



L'argent est sublimé. Il passe d'un état solide, palpable – un pendentif, une bague, une liasse de billet – à un état gazeux, immatériel – un pari. La bague de championnat de Kevin Garnett subit le même traitement.



Nous partons d'un objet – une bague, qui se transforme en papier – des billets, qui deviennent à leur tour un propos – un pari. La figuration de cette transformation est également constatable avec le dernier pari placé.



Voilà comment cent-cinquante-cinq mille dollars se transforment en intention : une suite de chiffres et de lettres imprimés sur un morceau de papier, qui ne signifient rien si le pari ne se réalise pas.

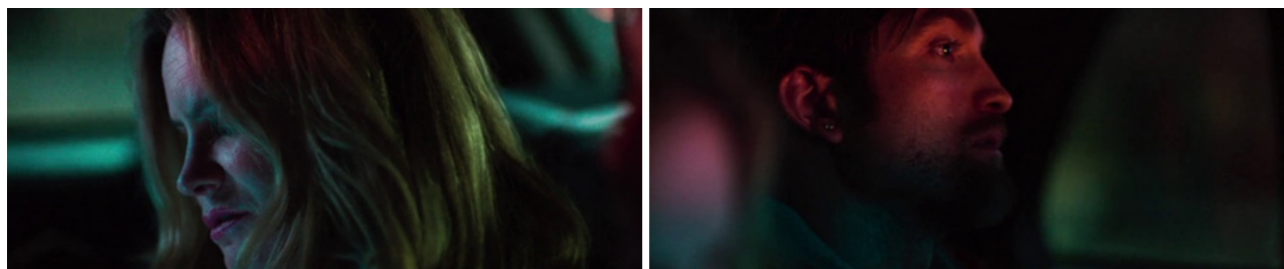
L'argent est un bien matériel qui disparaît une fois qu'Howard pose ses mains dessus. La redondance du procédé physique de sublimation crée ainsi une sensation de perte. Cette dégénérescence affecte la vélocité du récit, car en effet, une impression d'accélération est générée par la hâte d'Howard à toujours vouloir dépenser. La question que nous pourrions nous poser paraît évidente : pourquoi vivre dans un régime pulsionnel de dépense ? Cette manière d'exister est une réponse directe au dogme sociale de réussite.

« Avec l'avènement de la consommation de masse, il devient nécessaire de dépasser la vision spontanée des objets en termes de besoins ou de valeurs d'usage pour n'y voir que des signes de différenciation sociale. [...] L'acte de consommation est moins une acquisition qu'une dépense, une richesse manifestée. La valeur de l'objet importe moins que la dépense elle-même comme différence et comme défi à l'égard des autres. Toute consommation vise à réaffirmer un statut et une légitimité. »²⁴

Grâce à un dispositif de mise en scène, les frères Safdie magnifient la logique sociale de classe qui pèse sur l'Homme. Les cinéastes rendent également compte de la manière par laquelle ce déterminisme affecte les relations interpersonnelles.

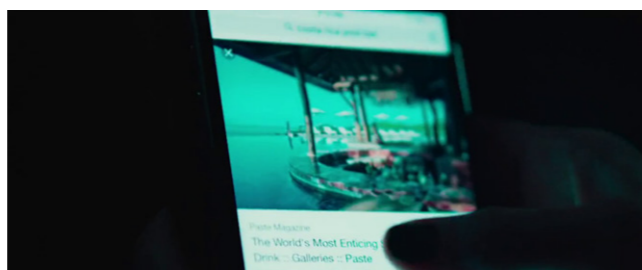
L'esthétique conflictuelle des frères Safdie s'illustre aussi à travers une dynamique dominant/dominé. Ce rapport de force inégal, mais complémentaire, engendre des situations de crises, desquelles résulte une démonstration émotionnelle immodérée. Dans *Good Time*, la relation entre Connie et Corey fonctionne sur ce rapport de force.

24 Jean BAUDRILLARD, *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris : Gallimard, 1972, page 72.



Le dispositif champ/contre-champ oppose les deux personnages. Chacun est concentré sur une réalité diamétralement distincte à celle de l'autre. D'un côté nous avons Connie, qui réfléchit à une stratégie pour annoncer à Corey ce dont il a besoin de sa part. De l'autre côté, Corey est absorbée par ses recherches de destination de vacances avec Connie. Le travail de la lumière permet d'accentuer le décalage entre l'état d'esprit des personnages.

Connie est éclairé uniquement grâce aux lumières qui sont en-dehors du véhicule, tandis que Corey est éclairée par son téléphone. Contrairement à cette dernière, les expressions faciales de Connie sont perdues dans



l'obscurité. C'est à peine si le spectateur peut déceler les larmes qui glissent sur les joues du jeune homme. Ce manque de visibilité affecte également Corey, mais pas pour les mêmes raisons, elle ne focalise pas son attention sur lui. L'urgence dans laquelle se trouve Connie dépasse Corey. En outre, tandis que l'un pense à sauver son frère d'une situation désastreuse, l'autre s'imagine des vacances de rêve. Cette distance reflétée par les images s'agrandit d'autant plus avec le dialogue.

Corey:

Puerto Vallarta. They have the best, best hotels. I love it there. There's a Grand Miramar resort and spa, you can drink right from the pool. It's like they have a whole bar.

Corey est visiblement habituée à une vie luxueuse.

Corey (cont'd):

Ah fuck. The flight's too long... It's like eight hours. La durée de vol semble être un inconvénient. Néanmoins, Corey continue son monologue sur les possibilités de voyages qui s'offrent au couple.

Nick:

Can you just put it down for a second?

Nick intervient pour tenter de calmer les ardeurs de Corey, cependant celle-ci ne semble pas le remarquer.

Corey (cont'd):

Costa Rica!

Nick:

Just put it down for a second. I have to come clean with you about something.

Nick (cont'd):

So I told you about my brother yeah?

Corey:

Yeah...

Nick (cont'd):

I told you about the program he's forced to attend and how he shouldn't be there.

Corey:

Yeah...

Nick (cont'd):

And how everybody involved doesn't know what the fuck they're doing, and he fucking hates it!

Corey:

Hey! Costa Rica's only four and a half hours...

Nick:

Please, please can you put it down just for two seconds!

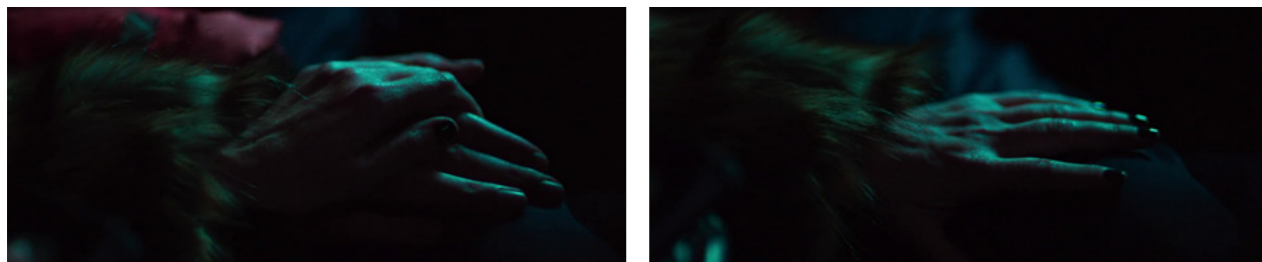
Connie tente d'amener Corey dans son état d'esprit en lui rappelant tous les faits concernant Nick. Cependant, cette dernière n'est pas du tout intéressée par ce que lui dit son amant. La répétition d'affirmations automatiques, suivie de l'interruption concernant la durée du vol jusqu'au Costa Rica, marque l'immense fossé qui sépare les deux individus. Le statut social de chacun des personnages joue un rôle important dans la dynamique qui les articule. En effet, Connie est obligé de braquer une banque pour pouvoir songer à vivre en liberté avec son frère loin de la ville. Corey quant à elle n'a qu'à présenter la carte bancaire de sa mère pour partir dans un autre pays. Face à l'adversité, nos deux personnages n'ont pas le même seuil de résistance. Connie a dû surmonter beaucoup d'épreuves tout au long de sa vie, ce qui l'a placée dans la posture du dominant : il doit se servir des autres pour survivre.

La notion d'adversité renvoie à un précepte phénoménologique énoncé par Maurice Merleau-Ponty en 1945 dans *Phénoménologie de la perception*.

« Le monde est inséparable du sujet, mais d'un sujet qui n'est rien que projet du monde, et le sujet est inséparable du monde, mais d'un monde qu'il projette lui-même. »²⁵

En clair, le monde façonne l'Homme, et l'Homme façonne le monde. Connie est donc le fruit de son environnement, mais par ses actes il configure l'environnement qui accueille autrui. Les frères Safdie révèlent ainsi la tension qui émane de la redondance de ce cycle.

L'inégalité de classe provoque une disproportion affective.



Corey tente de signifier son soutien en posant sa main sur celle de Connie. Ce geste tendre n'affecte pas ce dernier, la tendresse ne faisant pas partie de son langage. Corey n'a pas été endurcie par les épreuves de la vie, le monde ne l'a pas façonné de la même manière que Connie. De ce fait, son milieu ne parvient pas à le toucher.

Cette différence notable intensifie les réactions émotionnelles.

²⁵ Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, collection « Tel », 1976, page 493.

Corey, perd peu à peu son sang-froid lorsque Connie la place face au mur.



Corey:
Wait... Ten thousand dollars?

Nick:
Yeah...

Corey:
You said it was like a couple thousand dollars.

Prise au piège, elle ne sait plus se contenir, elle explose en sanglot et cris, désespérément. Face à ce déboire, Connie, lui, s'adapte. Cependant, la faiblesse de Corey suscite un profond dégoût qui se lit sur son visage.



En regardant un film des frères Safdie, le spectateur réalise à quel point l'être humain est soumis à des contraintes extérieures. Josh et Benny Safdie parviennent à mettre en image l'énergie entropique qui s'écrase sur leurs personnages. L'expérience immersive qu'ils proposent nous oblige en quelque sorte à nous identifier à ces personnages, et par conséquent à faire l'expérience de l'écrasante pression sociale qui nous étouffe.

2 2

**RENDRE PALPABLE
L'ÉNERGIE DU
MONDE :
UNE ESTHÉTIQUE
RÉALISTE**

5 7

Comme nous l'avions énoncé dans l'introduction, la principale source d'inspiration de Josh et Benny Safdie se trouve dans l'expérience qu'ils font de la vie. Cependant, cette expérience connaît ses limites. Les cinéastes ne peuvent pas éternellement faire le récit de leur jeunesse comme dans *Go Get Some Rosemary*. Afin de se réinventer, les frères Safdie multiplient les rencontres. De ces partages d'expériences naissent des histoires qui seront fictionnalisées.

C'est de cette manière que *Heaven Knows What* se construit. La genèse de ce projet part de la rencontre entre Arielle Holmes et Josh Safdie. Alors que le cinéaste était en immersion dans le *diamond district* new-yorkais pour un futur projet (*Uncut Gems*), Arielle Holmes croise sa route.

« J'étais [Josh Safdie, ndlr.] genre : Oh, voilà une authentique femme russe du Diamond District. »²⁶

Il l'a alors abordée et Arielle Holmes s'est révélée être une toute autre personne. Cette jeune femme de vingt-et-un ans à l'époque, vient en réalité de la ville de Bayonne dans l'Etat du New Jersey. À l'occasion d'un repas dans le quartier de Chinatown, Josh Safdie découvre qu'Arielle Holmes est une sans abri en contrat d'apprentissage dans une bijouterie du *diamond district*, après que le propriétaire d'une boutique ait descélé du talent dans ses dessins. Elle vit majoritairement dans Central parc et se rend dans le quartier chinois pour prendre sa dose d'héroïne quotidienne.

« Ecoute, dit [Josh, ndlr.] Safdie, je suis horriblement addict au drame. C'est ma drogue. Le drame. Et là, il y a cette fille qui réfléchit de manière incroyablement originale. Je voulais juste être autour d'elle. Elle m'a éduqué sur le black metal – une forme de heavy metal extrême – elle m'a introduit à la musique hard-style – une sorte de techno hardcore – dont je suis maintenant adepte. Je voulais juste trainer avec elle, et c'était cool de, genre, lui offrir un repas. »²⁷

À partir de là, Josh Safdie prend conscience du potentiel cinématographique qui émane de la vie d'Arielle Holmes. Il a alors l'idée de lui faire écrire ses mémoires, en lui proposant de la payer à la page. C'est en se basant sur ces écrits que Josh Safdie et Ronald Bronstein, un ami et collègue avec qui les deux frères

26 Amy LARROCCA, « The Star On The Sidewalk », *The New York Time Magazine*, 18 mai 2015. [Consulté le 17/05/2021]

27 Ibid.

ont collaboré sur leur film précédent, écrivent le scénario de *Heaven Knows What*.

Josh Safdie s'imprègne du personnage et de son environnement, il décortique son passé, il est en quelque sorte spectateur avant d'être réalisateur. En étudiant son sujet de la sorte, Josh Safdie effectue un travail qui s'apparente à la méthode de Constantin Stanislavski. En effet, il y a un désir profond d'imprimer une réalité émotionnelle sur la pellicule. En « trainant » avec Arielle Holmes, Josh Safdie découvre une nouvelle dimension de la vie. Il fréquente les amis de cette dernière, les lieux dans lesquels ils s'épanouissent, il s'immerge dans un univers pour en capter toutes ses subtilités.

« *Tout ce que je [Josh Safdie ndlr.] voulais faire avec ce film, c'était éclaircir ou apporter une certaine vérité sur ce à quoi ressemble ce style de vie. Je voulais surtout que les gens voient comment être si romantique peut être dangereux. La drogue sert juste de métaphore.* »²⁸

La démarche artistique du cinéaste fonctionne sur le principe de mimésis aristotélicienne. « Tous les Hommes désirent naturellement savoir »²⁹, de ce postulat découle un développement poétique sur le processus d'imitation, à savoir comment cette stylisation de la nature nous procure du plaisir, car « nous prenons plaisir à contempler les images les plus exactes des choses dont la vue nous est pénible dans la réalité »³⁰. Le cinéma sert comme outil de reproduction d'une réalité « stylisée », autrement dit l'utilisation d'une technique au profit d'une interprétation du réel servirait d'apprentissage. L'essence même du cinéma passe par la captation fidèle du réel, et donc par conséquent sa capacité d'imitation permet au spectateur de prendre du recul sur la vie, et d'ainsi mieux la comprendre.

Grâce au cinéma, les frères Safdie explorent des réalités humaines en les dramatisant. Pour *Good Time*, le processus de développement du scénario s'est fait de façon très similaire à celui de *Heaven Knows What*. Buddy Duress, qui joue son propre rôle (Mike), aux côtés d'Arielle Holmes (Harley), se fait arrêter quelques temps après la sortie du film. En effet, Buddy Duress avait été condamné pour possession de drogue quelques temps avant le tournage du film. Après avoir purgé une partie de sa peine en prison, un juge lui a offert la

28 Ibid.

29 ARISTOTE, *Métaphysique*, Paris : Les Echos du Marquis, 2014, page 43.

30 ARISTOTE, *La Poétique*, Paris : Belles lettres, 1990, page 89.

possibilité de poursuivre sa sentence dans un centre de désintoxication. C'est lors de la transition entre ces deux centres que Buddy Duress s'échappe.

« *J'allais attendre l'escorte policière pour profiter du billet de train, mais le gars prenait tellement de temps. Donc je suis parti. Je suis revenu ici. Je suis allé à la maison, j'ai pris quelques vêtements, je me suis douché, rasé, j'ai dit bonjour à ma mère et je lui ai dit, genre, je suis en cavale.* »³¹

Alors que Buddy Duress purge sa peine après s'être fait capturer, Josh et Benny Safdie travaillent toujours sur le développement d'*Uncut Gems*. Entre temps, Josh Safdie encourage son ami Buddy Duress à écrire ses mémoires. De la même manière qu'il rémunérait Arielle Holmes par page écrite, Josh Safdie promet le même salaire à Buddy Duress, et c'est ainsi que peu à peu il regroupa ses expériences dans une sorte de journal. C'est l'incertitude liée au fait de mener une vie en constante fuite qui inspira le récit de *Good Time*.

Il y a chez Josh Safdie ce désir de se noyer dans le vécu de ses « muses ». Sans Arielle Holmes, sans Buddy Duress, les films n'auraient pas la même teneur en authenticité. Cette recherche de réalisme passe également par un travail organique de direction d'acteur. En effet, tout au long de leur filmographie, les frères Safdie font co-exister des acteurs amateurs avec des acteurs professionnels à l'écran. Cette dualité renforce cette esthétique réaliste. Le fait que des acteurs non professionnels jouent leurs propres rôles facilite la compréhension des enjeux et des tensions qui se rattachent aux personnages. Il y a une sorte de *method acting* naturelle qui se met en place. Les non-acteurs ont conscience de leur existence, ils ont un passé, un présent et un futur sur lesquels ils ont le contrôle, en outre ils existent dans la même dimension que le spectateur. À l'inverse, l'acteur incarne un personnage fictif, du latin *fingere* qui se traduit par « façonner, inventer ». Cette invention créature ?, même si on lui façonne un passé, un présent et un futur, n'a pas conscience de son existence, elle ne peut pas agir sans son créateur. Les acteurs amateurs injectent ainsi un peu de réalité dans un univers fictionnalisé.

Lors de la conférence de presse de *Good Time*³², qui s'est tenue à Cannes en mai 2017, des questions ont été posées concernant l'expérience respective

31 Amos BARSHAD, « The Safdie Brothers Are Classic New York Hustlers », *Fader*, 21 août 2017 [Consulté le 15/05/2021]

32 Festival de Cannes, *Good Time - Press Conference*, 25/05/2017, [00:31:41] <https://www.youtube.com/watch?v=avw5TzD940s>

d'acting de Buddy Duress (Ray) et Taliah Webster (Crystal).

« **Journaliste à Taliah Webster** : Comment avez-vous géré cette nouvelle expérience ?

Taliah Webster : Hum, en fait... (souple) Je suis désolée (rires). Le processus par lequel je suis passé pour devenir le personnage, c'était moi. Le personnage et moi étions tellement similaires. Donc ce n'était pas difficile pour moi de jouer ce rôle, parce que je fais face à beaucoup de choses auxquelles le personnage fait face aussi. Sa grand-mère par exemple. Je vis avec ma grand-mère, et sa maison aussi est bordélique. Ce sont ces petites choses simples qui t'aident à t'emmener là où tu dois aller. Il faut s'assurer d'avoir ces expériences qui t'aideront à développer ce procédé. »³³

La jeune actrice n'est visiblement pas très à l'aise pour répondre à cette question, cependant elle donne d'importantes indications concernant la manière dont les frères Safdie l'aident à s'insérer dans la fictionnalisation de son expérience. Ce sont les petits détails qui font le lien entre réalité et invention.

« **Journaliste à Buddy Duress** : Il y a une réplique que vous prononcez vers la fin du film qui dit « I'm not trying to get real, I'm fucking real ! ». Quel est votre réalité dans *Good Time* ?

Buddy Duress : Mon personnage est essentiellement un criminel. Il est dans un état d'esprit où il n'abandonne jamais, vous voyez. Il n'abandonne vraiment pas.

Sebastian Bear McClard : Tu peux jurer, vas-y.

Buddy Duress : Il n'en a rien à foutre, d'accord ? Il s'en fiche, il se sent libre dans son esprit. Il pourrait être dans une maison, dans un appartement, dans la rue, en prison, peu importe où il est, c'est toujours dans la tête. Personne ne peut rompre son énergie, et il vit la vie sur le moment. Je vis en quelque sorte comme ça. Je suis un criminel. Ex-criminel. »³⁴

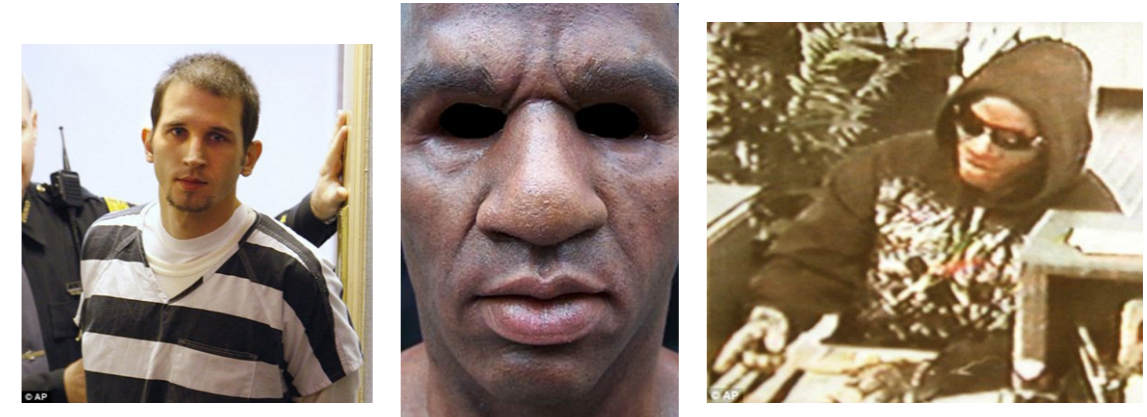
Premièrement, notons que l'intervention de Sebastian Bear McClard, le producteur et ami de longue date des frères Safdie, démontre comment toute l'équipe connaît la personnalité de chacun de leurs acteurs. Cette autorisation,

33 Ibid. [00:17:19 – 00:18:20]

34 Ibid. [00:26:25 – 00:28:07]

« tu peux jurer », illustre bien l'intention du cinéma des frères Safdie de ne pas altérer le comportement et l'attitude, qui émane de l'individu. Deuxièmement, si la performance de Buddy Duress transpire cette énergie « libre », c'est parce qu'elle se base sur une expérience qui a été vécue et assimilée à l'aide de cet exercice d'écriture imposé par Josh Safdie. Le passé de Buddy Duress dessine un motif sur lequel se construit l'arc du personnage. C'est parce qu'il est un criminel dans la « vraie vie » qu'il comprend toute la tension de son personnage.

En plus de se baser sur des expériences vécues, Josh et Benny Safdie s'inspirent également de la trivialité de la vie et n'hésitent pas à l'imiter. C'est ainsi que Josh Safdie s'inspire librement d'un fait divers qui s'est produit deux ans avant le tournage de *Good Time*. En 2010, dans l'Etat d'Ohio, six banques se font braquer dans la même journée par un homme noir. Cependant, l'enquête révélera que le suspect n'est pas celui attendu. L'ethnicité du voleur était le fruit d'un grimage cinématographique. Conrad Zdzierak, un homme blanc d'une trentaine d'année, s'est servi d'un masque ultraréaliste fabriqué par une société américaine qui se spécialise dans la confection de costumes de cinéma pour confondre son identité.



Source photographies : Daily Mail Reporter, « The white robber who carried out six raids disguised as a black man (and very nearly got away with it) », *The Daily Mail*, Décembre 2010.

Josh Safdie révélera que ce sont ces mêmes masques qui furent utilisés lors du tournage.

« Puis cette histoire à propos de Conrad Zdzierak a surgi. C'était de la folie. Il avait braqué un tas de banques dans l'Ohio en utilisant les mêmes masques que nous avons utilisés dans le film. »³⁵

La *mimesis* cinématographique s'illustre parfaitement à travers cet exemple.

35 Clara HERNANZ, « Wild stories from the anarchic, criminal set of *Good Time* », *Dazed*, Novembre 2017. [Consulté le 03/02/2021]



L'impression de réalisme passe également par le travail de l'image. La caméra filme répétitivement le personnage dans un environnement urbain avec une certaine distance. En s'éloignant du personnage et en quittant la valeur du gros plan, les cinéastes adoptent une approche presque documentaire. Ils provoquent une collision entre monde fictif et monde réel.



En jouant leur jeu dans un milieu ouvert, les acteurs attirent l'attention. Il y a quelques regards caméra de la part de certains passants qui sont identifiables par le spectateur. Le quatrième mur est rompu le temps de quelques millisecondes, floutant ainsi cette frontière entre façonnement et contingence de la réalité.

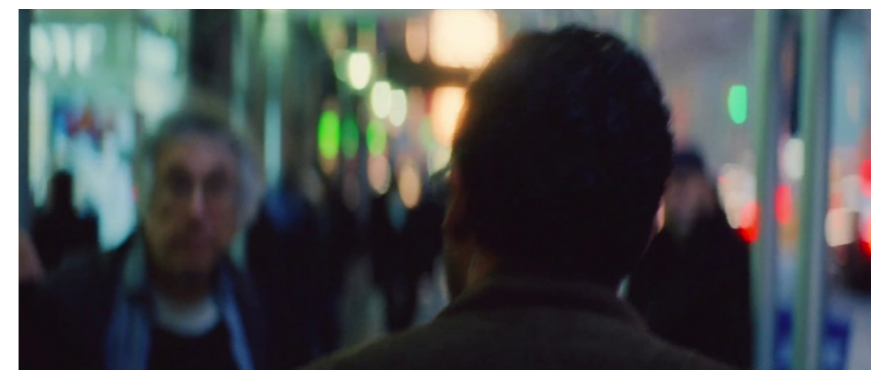
« *Tourner c'est aller à une rencontre. Dans l'inattendue qu'offre le tournage.* »³⁶

Toutefois, ces quelques interventions sont minimes. La plupart du temps, la rencontre entre le personnage et le monde est scriptée.

Par exemple, lorsque Howard marche en direction d'Adleys pour remettre l'opale à l'équipe d'experts, il est sollicité par des passants.

36 Robert BRESSON, *Notes sur le cinématographe*, Paris : Gallimard, 1975, page 76.

Le premier l'interpelle pour lui souhaiter une joyeuse Pessa'h (la Pâque juive).



Le second s'approche pour lui vendre des « diamants ».

Ces interruptions viennent troubler la tranquillité du personnage. La ville est vivante, elle possède une qualité frénétique qui multiplie les sources de distraction. Elle est également la scène de séquences surréalistes qui frôlent l'absurde.

Dans *Heaven Knows What*, alors qu'Harley est en pleine session de mendicité, un homme s'approche d'elle et s'accroupit pour lui parler.



Stranger:

Excuse me. Excuse me. Hello? Are you high?

Harley:

I'm sorry?

Stranger:

Are you high?

Harley:
No, I'm not high.

Stranger:
It's ok to be high. It's good. It's good to be high.

Harley:
Yeah?

Stranger:
Yeah, yeah. It's ok. It's good. Are you high? You high?

Harley:
Yeah I'm high.

Stranger (handing a twenty dollar bill to Harley):
Here. Here. This is for you.

Harley:
What's this for?

Stranger:
For you, so that you can get high.

Harley:
Ok. I mean I'm not Jewish or anything.

Stranger:
It's ok, there are mitzvahs for goyim too.

Harley:
Okay.

Stranger:
Enjoy. Get high. Get high.

Harley:
Thank you.

Cette rencontre crée un moment de flottement dans le récit. Elle montre l'imprévisibilité et la souplesse du tissu urbain. De plus, la manière dont est filmée la scène, de loin à l'aide d'une longue focale, avec le passage fugitif des jambes floues qui nous aveuglent, nous donne l'impression d'être témoin d'un phénomène rare.

« C'est quelque chose que nous [Josh et Benny Safdie, ndlr.] essayons de reproduire dans notre cinéma : faire en sorte que les efforts produits ne se voient pas et que la vie puisse se répandre, mais au sein de notre cadre. Laisser les couleurs du monde éclater devant nos yeux, mais dans une palette inédite. »³⁷

L'esthétique réaliste des frères Safdie, tant dans la démarche créative que dans l'aspect visuel, invite le spectateur à s'immerger dans un monde mimétique duquel il pourra tirer sa propre conclusion. Nous retrouvons cette démarche humaniste de vouloir représenter l'Homme avec justesse et authenticité. Chaque film dégage ainsi une énergie brute qui reflète le tourbillon dramatique dans lequel évolue le personnage.

37 Josh et Benny SAFDIE, « Independent Milk », *Cahiers du cinéma*, n°696, janvier 2014, page 96.

3

3

**LA VIOLENCE DE
LA CONDITION
HUMAINE**

3

3

Le cinéma est un moyen pour les frères Safdie de sensibiliser leur audience sur des sujets problématiques. D'une certaine manière, ce moyen d'expression leur permet de faire un état des lieux des dysfonctionnements de la société. Le langage privilégié pour évoquer ces thèmes est celui de la violence.

Il y a tout d'abord le danger lié à l'homogénéisation de la population. Dans chacune de ces œuvres, les personnages sont en décalage avec le reste du monde. Harley vit dans le monde qu'elle construit, insoumise aux responsabilités qui incombent à la population qui évolue dans le système. Connie ne rêve que d'une chose, se sortir lui et son frère du système. Au contraire, Howard, lui, est pris au piège dans ce système qui le rend fou. Quand j'emploie le terme « système », c'est pour qualifier un ensemble de règles morales et de normes de conduites que tout individu doit suivre pour que l'ordre règne. Pour donner des exemples concrets, selon le système :

- Harley devrait trouver un emploi, un logement et arrêter de se droguer ;
- Connie devrait prendre conscience que son frère est handicapé et le laisser se faire traiter ;
- Howard devrait rembourser ses dettes et arrêter de parier.

Le système dans lequel nous vivons ne laisse pas de place à l'obsession, au romantisme, à l'idéalisme, ou à la confusion. Cette négation génère un conflit, qui se solde par la rupture entre le personnage et le monde. Cette marginalisation génère une énergie entropique. L'exclusion d'un individu d'un tout, en l'occurrence de la société, lui confère le statut de particule solitaire. N'étant plus rattachée à un groupe, la particule (autrement dit le personnage) circule librement, s'entrechoquant avec d'autres particules solitaires. Ces collisions génèrent une friction qui libère de la chaleur, dans notre cas l'acte de violence (la friction) génère une situation de désordre (la chaleur).

Prenons l'exemple de la collision entre le personnage de Connie et celui de Ray. La rencontre se fait par un corps à corps violent. Connie se jette sur Ray, et l'immobilise. Ce dernier étouffe sous le poids de Connie.



Ces deux individus marginaux génèrent respectivement de l'entropie. Il y a d'abord un désordre visuel et sonore instantané. Puis, s'installe un désordre qui transforme la continuité du récit. Connie modifie la trajectoire de Ray en l'aidant à s'évader de l'hôpital, l'obligeant ainsi à devenir lui aussi fugitif. Ray, quant à lui, détourne la trajectoire de Connie, il ne peut plus fuir l'Etat de New-York puisqu'il n'a pas récupéré son petit frère.

Paradoxalement, l'ordre génère le désordre. En voulant soumettre l'Homme à un régime organisé et structuré, la société produit des êtres libérés qui viennent perturber ce régime d'ordre. Le philosophe français, Alexis de Tocqueville, mettait déjà en lumière cette tension dans son ouvrage paru en 1835, *De la démocratie en Amérique*. L'ordre produit deux tendances inverses :

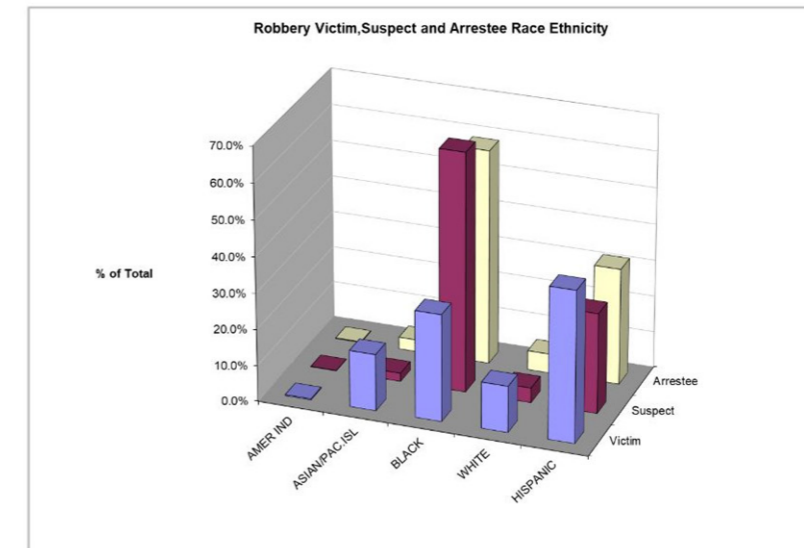
« *L'une mène directement les hommes à l'indépendance et peut les pousser jusqu'à l'anarchie, l'autre les conduit par un chemin plus long, plus secret, mais plus sûr, vers la servitude.* »³⁸

Il y aurait donc deux catégories d'être humain. Une catégorie qui suit le principe de négentropie³⁹ en se pliant aux normes, et qui par conséquent renonce à sa liberté. Une catégorie qui suit le principe d'entropie en se libérant de ces normes, et qui par conséquent génère une énergie dispersive. En mettant en avant cette deuxième catégorie d'être humain, les frères Safdie font prendre conscience au spectateur que le chaos est synonyme de liberté. En somme, un monde hétérogène où la différence primerait sur l'ordre et la conformité, générerait moins de désordre, et donc moins d'énergie entropique.

Toutefois, la démocratisation d'un monde hétérogène n'est qu'un concept. C'est la représentation de la violence du racisme systémique qui nous rappelle à l'ordre. Dans *Good Time*, Connie joue de cette situation à plusieurs reprises. Premièrement, l'utilisation des masques ultraréalistes d'hommes noirs pour le braquage de la banque permet aux frères Safdie de rappeler un fait au spectateur : le pourcentage de suspicion concernant des crimes (de type vol) commis par une population noire-américaine dans l'Etat de New-York en 2020 s'élève à 65,9% , soit seize fois plus que le pourcentage de suspicion d'une population blanche, qui s'élève à seulement 4%.

38 Alexis de TOCQUEVILLE, *De la démocratie en Amérique*, Paris, Gallimard, 1967, page 295.

39 Michel FORSE, *L'ordre improbable : entropie et processus sociaux*, Paris, Presses Universitaires de France, 1989, page 122.



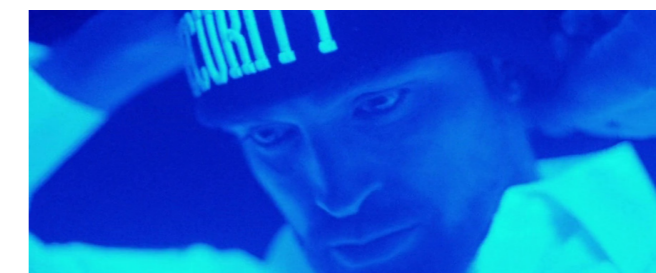
	Victim	Suspect	Arrestee
AMER IND	0.3%	0.1%	0.2%
ASIAN/PAC.ISL	15.6%	2.3%	3.3%
BLACK	29.5%	65.9%	59.1%
WHITE	12.8%	4.1%	5.3%
HISPANIC	41.8%	27.6%	32.0%
Total Victims/Suspects/Arrests	14380	21804	7948
Known Race Ethnicity	11960	17271	7932
% of Incidents With Race/Eth. Known	83.2%	79.2%	99.8%

Source : Crime and Enforcement Activity in New York City 2020, page 10.

Le décalage entre ces statistiques est criant. Un homme noir est plus suspicieux qu'un homme blanc. Ce constat va se confirmer plus tard dans le film. Connie et Ray rentre par effraction dans Adventureland pour récupérer la bouteille d'acide qui a été cachée dans le train fantôme. Toutefois, l'opération ne se déroule pas comme prévu. Le veilleur de nuit, Dash, les surprend et s'empresse d'aller les confronter. Alors qu'il poursuit Connie, ce dernier le plaque violemment au sol avant de se déchaîner contre lui.



Après avoir brutalement battu Dash, Ray et Connie déplacent son corps dans le manège. Lorsque les deux compères entendent des sirènes de police, Connie a immédiatement l'idée de prendre l'identité du veilleur de nuit.



Tandis que Connie se change en vitesse, Ray participe également au brouillement des pistes en versant une quantité démesurée d'acide dans la bouche du veilleur de nuit toujours inconscient. Les policiers qui arrivent sur place interrogent Connie sans jamais le suspecter.

Policeman:
What happened to him?

Connie:
I don't know. I just heard a ton of noise outside. I just walked in here, and he's just like, lying unconscious, I guess.

Sans aucune difficulté, Connie parvient à se débarrasser de l'intervention policière. Dash quant à lui est emmené aux urgences.



Malgré son état visible de panique, personne ne semble vouloir lui demander sa version des faits, comme si c'était normal qu'un homme noir se retrouve dans cette position. A l'aide de ces dispositifs de mise en scène, les cinéastes provoquent le spectateur dans l'optique de l'avertir sur une réalité qui est malheureusement toujours d'actualité.

Enfin, la communication entre les réalisateurs et le spectateur s'établit également à l'aide du langage de la violence affective. Le personnage traverse des états émotionnels extrêmes durant tout son développement. Toutefois, l'ultime transition émotionnelle fonctionne sur le modèle d'une chute vertigineuse. Toutes les épreuves surmontées nous amènent jusqu'au climax final :

- Pour Harley, la réunion avec Ilya ;
- Pour Connie, la vente de la bouteille d'acide qui lui permettra de payer la

caution de Nick ;

- Pour Howard, le million de dollars.

Cependant, une fois ces objectifs atteints, ils se désintègrent en quelques secondes. Le personnage se retrouve alors plongé dans un état de choc tellement grand qu'il se détache de son environnement.



La torpeur de cette chute immobilise le corps du personnage dans un rapport frontal à la caméra. Le spectateur se retrouve seul face à un personnage démuni, voire mort. Un sentiment de solitude s'écrase alors sur nous. À quoi bon assouvir ses pulsions ? À quoi bon passer par tant d'épisodes dispersifs ? Si c'est pour finir seul.

CONCLUSION

Tout au long de notre étude, les analyses que nous avons menées nous ont permis de déceler les procédés formels qui forgent l'esthétique des frères Safdie.

Il y a tout d'abord l'intérêt qu'ils portent à l'être humain. La recherche d'un sujet filmique débute par l'étude d'un individu dans son environnement. Josh Safdie s'est approprié le *method acting* de Constantin Stanislavski pour en faire un « *directing method* ». Nous pourrions définir cette pratique par les quelques règles qui suivent :

- laissez-vous transporter par la trivialité urbaine ;
- investissez la vie de la personne étudiée pour en édifier un personnage fictif ;
- entretenez une relation épistolaire avec votre sujet afin de comprendre son point de vue ;
- puisez dans cette source écrite pour construire votre récit.

Notons que le travail écrit est d'une grande importance dans la démarche de Josh Safdie. Pourquoi ? Parce qu'écrire oblige le sujet à assimiler son passé, il prend alors conscience de son expérience vivante, de ce qu'elle signifie. C'est cette lumière, celle de la conscience, qui transperce l'écran et éblouit le spectateur.

De ce travail préparatoire découle un processus créatif qui caractérise le cinéma des frères Safdie. Les choix de mise en scène répondent à cette volonté de faire du cinéma un art humaniste qui place l'Homme au centre de ses préoccupations.

Le gros plan constitue le langage des réalisateurs. Cette valeur de plan focalise l'attention du spectateur en un seul point : le personnage. En étant confronté à ce dernier pendant presque toute la durée du film, le spectateur prend pleinement position à ses côtés. L'expérience vivante du personnage devient, le temps du film, celle du spectateur. Josh et Benny Safdie nous placent au cœur de la psychologie des personnages.

Le spectateur est transporté dans une expérience émotionnelle frénétique. Les héros sont des êtres rongés de l'intérieur par leurs désirs. Leurs plus profondes motivations s'enracinent dans le trouble obsessionnel. Les personnages vivent dans le besoin - le besoin d'amour, le besoin de liberté, le besoin d'appartenance, le besoin d'argent. Cette situation de manque provoque alors un enchaînement d'action-réaction qui caractérise le trouble obsessionnel.

Le spectateur est face à des personnages acharnés qui ne reculent devant

rien ni personne pour rassasier leur faim. Cet état de tension éréthique se ressent dans la forme. La structure narrative tisse une toile dans laquelle nous sommes pris au piège. Nous subissons les interférences que les personnages rencontrent avec la même violence. L'avancement du récit étourdit le spectateur. Il est témoin de la dangereuse ascension du personnage. Chaque rencontre, chaque intervention dépose une couche supplémentaire sur la pellicule. Le spectateur prend de la hauteur, une sensation de vertige s'empare alors de lui. Cette impression de déséquilibre est due à la peur du vide, en d'autres termes la peur de la mort. Car en effet, le spectateur suit la trajectoire oscillante de personnages qui frôlent la mort à plusieurs reprises.

La symphonie musicale traduit bien la déviance de ce parcours. Le récit auditif emporte le spectateur dans une expérience sensorielle. Le langage harmonique est travaillé avec minutie, et s'imprime sur chaque image. La bande sonore apporte des informations concernant l'état d'âme des personnages. En effet, en accompagnant leurs gestes, leurs mouvements, leur élan émotionnel, une nouvelle perspective se déploie au spectateur. En stimulant les capteurs cognitifs de l'affection, les cinéastes neutralisent notre raison, ainsi nous sommes englobés dans une expérience immersive. En outre, les cinéastes nous invitent à nous approprier la fièvre de leurs personnages.

L'obsession meut le personnage dans une énergie dispersive. Il est prisonnier d'un système qui gagne en intensité. Tout comme le personnage, le spectateur doit sans cesse s'adapter à l'environnement qu'il rencontre. Cette adaptation se fait dans la souffrance. Un motif répétitif de désillusion s'enclenche. Alors que nous parvenons à atteindre un palier d'intensité, une force antagoniste nous tire vers le bas. Tous nos efforts sont réduits à néant. Il faut alors retrouver l'énergie qui nous donnera l'élan nécessaire pour atteindre ce palier. Toutefois, ce palier continue sa progression et gagne toujours en vitesse. Il devient ainsi très difficile de le rattraper. Inévitablement, à force de déployer toute notre énergie en vain, la chute est brutale.

La brutalité et la violence encadrent le personnage. Dans chacun de leurs films, les frères Safdie confrontent le spectateur à l'expression de cette violence. Elle peut être verbale, physique ou systémique. Dans tous les cas, elle révèle la condition dans laquelle le personnage évolue. Rien n'est acquis sur terre, il faut se battre pour survivre.

Ce postulat est cependant mis à mal par les réalisateurs, car tous leurs films se terminent sur des héros déçus. L'obsession génère un état d'ataxie qui

plonge le personnage dans la solitude. Ce constat pessimiste permet ainsi à Josh et Benny Safdie de proposer une piste de réflexion au spectateur sur le sens de la vie.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES GÉNÉRAUX

- ARISTOTE, *La Poétique*, Belles lettres, 1990, 148 p.
- ARISTOTE, *Métaphysique*, Les Echos du Marquis, 2014, 298 p.
- BAECQUE, Antoine (de), CHEVALLIER, Phillipe, *Dictionnaire de la pensée du cinéma*, Presses Universitaires de France, 2016. 812 p.
- BERTHET, Dominique (sous la direction de), *Une esthétique du trouble*, L'Harmattan, 2015, 220 p.
- BETTON, Gérard, *Esthétique du cinéma*, Presse Universitaires de France, 1994, 127 p.
- BORDRON, Jean-François, *L'iconicité et ses images : études sémiotiques*, Presses Universitaires de France, 2011, 197 p.
- BRESSON, Robert, *Notes sur le cinématographe*, Gallimard, 1975, 144 p.
- CASSETTI, Francesco, *Les théories du cinéma depuis 1945*, Armand Colin, 2015, 384 p.
- CAVELL, Stanley, *La projection du monde : réflexions sur l'ontologie du cinéma*, éditions VRIN, 2019, 327 p.
- COSTA, Fabienne, FAUCON, Térésa, MAURY, Corinne, THIERY, Natacha (sous la direction), *Ecrire l'analyse de films : un enjeu pour l'esthétique*, Presses Sorbonne Nouvelle, 2019. 189 p.
- DELEUZE, Gilles, *Cinéma 1 : L'image-mouvement*, Les éditions de Minuit, 2019. 298 p.
- DELEUZE, Gilles, *Cinéma 2 : L'image-temps*, Les éditions de Minuit, 2016. 379 p.
- ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Questions de cinéma et pratique de l'analyse de film*, Presses Universitaires de Strasbourg, 2019. 207 p.
- GARDIES, René (sous la direction), *Comprendre le cinéma et les images*, Armand Colin, 2007, 309 p.
- GENETTE, Gérard, *Figures III*, Editions du Seuil, 1972, 341 p.
- GENETTE, Gérard, *Nouveaux discours du récit*, Editions du Seuil, 1983, 118 p.
- GRAFFE, Séverine, *Le cinéma-vérité : films et controverses*, Presses universitaires de Rennes, 2014, 538 p.
- MORANA, Cyril, OUDIN, Eric, *Petite philosophie de l'art : de Platon à Deleuze*, éd.

Eyrolles, 2019. 184 p.

PHÉNOMÈNES SCIENTIFIQUES

- BAUDRILLARD, Jean, *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Gallimard, 1972, 268 p.
- FORSE, Michel, *L'ordre improbable : entropie et processus sociaux*, Presses Universitaires de France, 1989, 255 p.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, collection « Tel », 1976, 560 p.
- SIMONET, Jean-Marc (édition numérique réalisé par), NEWTON Isaac, *Principes mathématiques de la philosophie naturelle, Tome I*, [en ligne] Les classiques des sciences sociales, juin 2010, 76 p. Disponible sur : http://classiques.uqac.ca/classiques/newton_isaac/principes_math_philo_naturelle/principes_tome_I/newton_t1L1_01.pdf
- TOCQUEVILLE, Alexis (de), *De la démocratie en Amérique*, Gallimard, 1967, 480 p.

SUR LA VILLE ET NEW-YORK

- BOULOUIZ, Hakim, *Désirs de rue : l'urbain une matrice pour un nouveau cinéma*, MétisPresses, 2019. 205 p.
- CHEVRIER, Jean-François, *Helen Levitt : un lyrisme urbain*, Le Point du jour, 2010. 180 p.
- GFELLER, Catherine, *Urban rituals*, Actes Sud, 1999. 94 p.
- HAWKES, Jason, *New-York at night*, Merrell Publishers Ltd, 2010. 160 p.
- TIXIER, Nicolas (sous la direction), *Traversées urbaines*, MétisPresses, 2015. 214 p.

SUR LA VIOLENCE

- THERON, Florence, *La violence du quotidien : formes et figures contemporaines de la violence au théâtre et au cinéma*, éditions L'Entretemps, 2015. 315 p.

SUR LE PERSONNAGE

BOUDOU, Nadine, *Les imaginaires cinématographiques de la menace : émergence du héros post-moderne*, L'Harmattan, 2013. 263 p.

GLUSS, Howard M., EDWARD SMITH, Scott, *Psychologie des personnages, Comment le cinéma et la télévision utilisent les troubles de la personnalité*, Dixit, 2006, 200 p.

STANISLAVSKI, Constantin, *La formation de l'acteur*, Pygmalion, 1997, 267 p.

SUR LE SON ET LA MUSIQUE

BERTHOMIEU, Pierre, *La musique de film*, Klincksieck, 2004. 218 p.

CHION, Michel, *Le son au cinéma*, Cahiers du cinéma, Editions de l'étoile, 1985, 224 p.

MASSON, Marie-Noëlle, MOUËLLIC Gilles (sous la direction), *Musiques et images au cinéma*, Presses universitaires de Rennes, 2003. 255 p.

MOURE, José, N. T. Binh, SOJCHER Frédéric (coordonné par), *Cinéma et musique accords parfaits : dialogues avec des compositeurs et cinéastes*, Impressions Nouvelles, 2014. 202 p.

ARTICLES

BARSHAD, Amos, « The Safdie Brothers Are Classic New York Hustlers », [en ligne], *Fader*, 21 août 2017, [Consulté le 28 mars 2021]. Disponible sur : <https://www.thefader.com/2017/08/21/safdie-brothers-good-time-movie-interview-buddy-duress-robert-pattinson>

BRODY, Richard, « The mesmerizing chaos of "Uncut gems" », [en ligne], *The New Yorker*, 2019 [consulté le 29 novembre 2020]. Disponible sur : <https://www.newyorker.com>

BROWN, Joel, « Safdie Brothers sparkle with award-winning Uncut Gems », [en ligne], *Bostonia*, 16 décembre 2019, [Consulté le 17 février 2021]. Disponible sur : <https://www.bu.edu/articles/2019/safdie-brothers-sparkle-with-award-winning-uncut-gems/>

CHEW-BOSE, Durga, « Balade nocturne à Queens avec Buddy Duress », [en

ligne], *SSENSE*, date non précisé, [Consulté le 16 mars 2021]. Disponible sur : <https://www.ssense.com/fr-fr/editorial/culture-fr/ext-queens-evening-with-actor-buddy-duress?lang=fr>

DAILY MAIL REPORTER, « The white robber who carried out six raids disguised as a black man (and very nearly got away with it) », [en ligne], *The Daily Mail*, décembre 2010, [Consulté le 18 janvier 2021]. Disponible sur : <https://www.dailymail.co.uk/news/article-1334726/Conrad-Zdzierak-white-man-pleads-guilty-wearing-black-man-disguise-robberies.html>

DELORME, Stéphane. « Les Safdie : French connection », *Cahiers du cinéma*, n° 713, juillet 2015. P. 64.

DELORME, Stéphane, ELLIOTT, Nicholas, « A la rencontre de la nouvelle scène new-yorkaise », *Cahiers du cinéma*, n°670, septembre 2011. p. 65-74.

DELORME, Stéphane, LEPASTIER, Joachim, « Contre l'héroïne, tout contre », *Cahiers du cinéma*, n°719, février 2016. p. 41-49.

ELLIOTT, Nicholas, « Une version maximaliste de musique minimaliste », *Cahiers du cinéma*, n°736, septembre 2017, pages 26 à 29.

GOLDBERG, Jacky, « The Pleasure of Being Robbed », [en ligne] *Les Inrockuptibles*, 27 avril 2009, [Consulté le 31 mars 2021]. Disponible sur : <https://www.lesinrocks.com/cinema/the-pleasure-of-being-robbed-25219-27-04-2009/>

HERNANZ, Clara, « Wild stories from the anarchic, criminal set of Good Time », [en ligne], *Dazed*, novembre 2017 [consulté le 28 mars 2021]. Disponible sur : <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/37929/1/exclusive-notes-safdie-brothers-good-time-robert-pattinson>

HERZOG, Kenny, « Josh and Ben Safdie chronicle life on the fringes of New York City », [en ligne], 16 août 2017, [Consulté le 17 février 2021]. Disponible sur : <https://www.nylon.com/articles/nylon-safdie-brothers-august-2017>

LAROCCA, Amy, « The Star On The Sidewalk », [en ligne] *The New York Time Magazine*, 18 mai 2015, [Consulté le 28 mars 2021]. Disponible sur : <https://www.vulture.com/2015/05/arielle-holmes-heaven-knows-what.html>

LEPASTIER, Joachim, « Les Safdie, tout est permis », *Cahiers du cinéma*, n° 655, avril 2010, p°22.

NEW-YORK POLICE DEPARTMENT, *Crime and Enforcement Activity in New York City 2020*, [en ligne], [consulté le 6 mai 2021]. Disponible sur : https://www1.nyc.gov/assets/nypd/downloads/pdf/analysis_and_planning/year-end-2020-enforcement-report.pdf

SAFDIE, Josh, Benny, « Independent Milk », *Cahiers du cinéma*, n°696, janvier

2014, page 96.

ROBSON, Kitty, « How Julia Fox hustled her way into Uncut Gems », [en ligne], *i-D Vice*, 3 février 2020, [Consulté le 16 mars 2021]. Disponible sur : https://i-d.vice.com/en_uk/article/epgv8z/julia-fox-interview-uncut-gems-netflix

SANNEH, Kelefa, « The Safdie brothers' full-immersion filmmaking », [en ligne], *The New Yorker*, 2019 [consulté le 29 novembre 2020]. Disponible sur : <https://www.newyorker.com>

SCHERER, Maurice, « Vanité que la peinture », *Cahiers du cinéma*, n°3, juin 1951, page 25.

THARPE, Frazier, « Inside the making of "Uncut gems", the best movie of 2019 », [en ligne], *Complex*, 2019 [consulté le 29 novembre 2020]. Disponible sur <https://www.complex.com>

TOBIAS, Scott, « The Safdie Brothers on the heightened reality of Heaven Knows What », [en ligne], *The Dissolve*, 29 mai 2015, [Consulté le 16 mars 2021]. Disponible sur : <https://thedissolve.com/features/interview/1047-safdies-interview/>

SUPPORT VIDÉO

BECKER, Peter, « Josh and Benny Safdie's Adventures in Moviegoing », *The Criterion Collection*, 26 mai 2020, [Consulté le 28 novembre 2020]. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=24upzRfhLvw&t=12s>

CRITERIONCOLLCETION, « Josh and Benny Safdie's closet picks », 11 septembre 2017, [Consulté le 2 décembre 2020]. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=jSdxbBsShak>

DOLBY, « Conversations with Sound Artists : Uncut Gems », 12 décembre 2019, [Consulté le 12 février 2021]. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=ZSiCsSrnyRc&t=1590s>

DP/30, « Heaven Knows What (Pt 1 of 2), Ben & Josh Safdie », 30 mai 2015, [Consulté le 18 janvier 2021]. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=WK6ogyUatPw>

DP/30, « Good Time, The Safdie Bros, Robert Pattinson », 9 août 2017, [Consulté le 18 janvier 2021] <https://www.youtube.com/watch?v=tzyHrkayPfU>

Festival de Cannes, « Good Time – Press Conference », 25 mai 2017, [Consulté le 24 avril 2021] Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=avw5TzD940s>

MOOG MUSIC INC, « Behind the soundtrack : 'Uncut Gems' with Daniel Lopatin

(DOCUMENTARY) », 9 janvier 2020, [Consulté le 12 février 2021]. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=plAvmtNlx9I&t=5s>

THE MORDERN ART MUSEUM, « 'Uncut Gems' / Q&A with the Safdie Brothers, MoMa FILM », 31 janvier 2020, [consulté le 3 décembre 2020]. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=E3BAPZlle0o>

FILMOGRAPHIE

Heaven Knows What - Durée : 96 min

Réalisation : Josh Safdie & Benny Safdie

Scénario : Arielle Holmes, Josh Safdie, Ronald Bronstein

Productions : Elara Pictures, Hardstyle, Iconoclast

Producteurs : Oscar Boyson, Sebastian Bear McClard

Producteurs délégués : Charles-Marie Anthonioz, Jean Duhamel, Mourad Belkeddar, Nicolas Lhermitte

Photographie : Sean Price Williams

Musique : Paul Grimstad, Ariel Pink

Son : Benny Safdie

Montage : Benny Safdie, Ronald Bronstein

Casting : Eléonore Hendricks, Josh Safdie

Cast : Arielle Holmes - Harley

Caleb Landry Jones - Ilya

Buddy Duress - Mike

Necro - Skully

Date de sortie : Février 2016

Distribution : Radius-TWC (Etats-Unis), Carlotta Films (France)



Good Time - Durée : 107 min

Réalisation : Josh Safdie & Benny Safdie

Scénario : Josh Safdie, Ronald Bronstein

Production : Elara Pictures, Rhea Films

Producteurs : Sebastian Bear McClard, Oscar Boyson, Terry Douglas, Paris KassidokostasLatsis

Producteur délégué : Jean-Luc de Fanti

Photographie : Sean Price Williams

Musique : Oneohtrix Point Never

Son : Ryan M. Price

Montage : Benny Safdie, Ronald Bronstein

Casting : Jennifer Venditti

Cast : Robert Pattinson - Connie Nikas

Benny Safdie - Nick Nikas

Buddy Duress - Ray

Taliah Webster - Crystal

Jennifer Jason Leigh - Corey

Barkhad Abdi - Dash

Necro - Caliph

Peter Verby - Peter

Date de sortie : Mai 2017

Distribution : A24 (Etats-Unis), Ad Vitam Distribution (France)

Uncut Gems - Durée : 135 min

Réalisation : Josh Safdie & Benny Safdie

Scénario : Josh Safdie, Benny Safdie, Ronald
Bronstein

Productions : A24, Elara Pictures, IAC Films, Scott
Rudin Productions, Sikelia Producitons

Producteurs : Sebastian Bear McClard, Eli Bush,
Scott Rudin, Irfaan Fredericks

Producteurs délégués : Oscar Boyson, Anthony
Katagas, David Koplan, Emma Tillinger Koskoff,
Martin Scorsese

Photographie : Darius Khondji

Musique : Oneothrix Point Neve

Son : Warren Show

Montage : Benny Safdie, Ronald Bronstein

Casting : Jennifer Venditti, Francine Maisler

Cast : Adam Sandler – Howard Ratner

Kevin Garnett – Lui-même

LaKeith Stanfield – Demany

Idina Menzel – Dinah Ratner

Julia Fox – Julia De Fiore

Eric Bogosian – Arno

Keith William Richards – Phil

Tommy KominiK - Nico

Date de sortie : Janvier 2020

Distribution : A24 (Etats-Unis), Netflix (mondial)

