Imagerie de l'expérience psychique : histoires du traumatisme et de la guérison au cinéma

Flo Miles

▶ **To cite this version:**

Flo Miles. Imagerie de l'expérience psychique : histoires du traumatisme et de la guérison au cinéma. Art et histoire de l'art. 2020. dumas-03379022

HAL Id: dumas-03379022
https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03379022

Submitted on 14 Oct 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.

Imagerie de l'expérience psychique : histoires du traumatisme et de la guérison au cinéma.

Flo Miles

Sous la direction de Vincent Amiel

Résumé

Partant du principe qu'il existe certaines similitudes entre l'expérience subjective des personnes traumatisées et la grammaire cinématographique employé pour l'exprimer, ce mémoire est une investigation dans la mise en scène variée de la subjectivité traumatisée. Nous traçons les liens et évolutions dans la représentation de celle-ci à travers l'analyse de nombreux films des origines jusqu'aux formes contemporaines. Nous verrons par la même occasion les apports mutuels de la psychologie, des multiples régimes d'imagerie cinématographique et de la psychothérapie dans ces représentations. Ce texte examine l'intérêt de mettre en scène le traumatisme, à la fois pour les spectateurs et les créateurs du cinéma, que cela soit dans le cinéma de fiction, le cinéma d'animation ou le cinéma documentaire.

Abstract

We posit that subjective experience and cinematic representation can be analogous. The goal of this text is to investigate the imagery deployed in representations of the subjective experience of traumatised people. We track the evolution from its origins to the present day and in this bring to light the additions that advancements in knowledge of mental health and psychotherapy as well as in cinematic storytelling have been able to bring to the portrayal of trauma. We also ask what the goal is of telling these stories, for those who create them and for those that see them, be it in fiction, documentary or even animated films.

Mots-clés

Cinéma, Psychologie, Psychothérapie, Traumatisme, Cinéma contemporain, Thérapie narrative, Souvenir traumatique.

Sommaire

Introduction....4
1. L'évolution du traumatisme au cinéma....14
1.1 Les origines de la subjectivité à l'écran....14
3.2 Le classicisme....19
1.3 Essais vers une subjectivité réaliste....33
2. Le cinéma contemporain....46
2.1 Une grammaire contemporaine....46
2.2 Défragmenter le souvenir traumatique : *Paranoid Park* et *Louder than Bombs*
....62
2.3 Réécrire son histoire : *Last Flag Flying* et *Les Chatouilles*....78
3. Les enjeux documentaires....94
3.2 Les documentaires de régimes d'images mélanges....108
3.3 Le documentaire en animation....119
Conclusion....128

Imagerie de l'expérience psychique : histoires du traumatisme et de la guérison au cinéma.

Introduction

L'expérience psychique de l'être humain est peut-être ce que nous avons de plus universel et de plus subjectif. Bien que la grande majorité de la population crée des images mentales qui sont évidentes et inaliénables à tous et chacun, nous peinons à comprendre ces images et à les communiquer à autrui. Pourtant le lieu-commun permet à tous, qu'il soit novice ou chercheur dans le domaine d'affirmer un lien entre l'expérience cinématographique et celle de l'imagerie mentale, et celle du rêve. Ce lieu-commun prend en compte autant les sensations du spectateur immobile et récepteur que la nature des images elles-mêmes : des images qui s'enchainent sans intervention consciente, qu'elles soient vues physiquement sur un l'écran ou expérimentées dans l'imaginaire.

Partir d'un lieu-commun est, pour ainsi dire, peu commun pour une recherche sérieuse, d'autant plus qu'affirmer que le cinéma et le psychisme produisent des expériences avoisinantes est par définition invérifiable, infalsifiable et, de par là même, subjectif. Cependant, nous ne pouvons pas faire abstraction de la quasi-unanimité de chercheurs et penseurs qui soutiennent cette idée. Il paraît très évident que derrière ce lieu-commun il y a un lien fondamental entre les images cinématographiques et les images psychiques. La nature exacte de ce lien et son origine ne sont pas connus et seraient naturellement difficilement démontrables. Il serait même possible que le lien tissé entre le psychisme et l'expérience cinématographique ne soit pas forcément une qualité innée du médium mais un lien a posteriori, comme le démontre Mireille Berton dans son essai *Freud ou l'intuition cinématographique.*[1] Les disciplines de la psychanalyse et du cinéma ont été, depuis

1 *BERTON Mireille, « Freud et l'« intuition cinégraphique » : psychanalyse, cinéma et épistémologie », in Cinémas, n° 2-3, vol. 14, 4 mai 2005, p. 53-73.*

la naissance du cinéma, difficilement dissociables. Le langage de Freud dans ses premiers textes psychanalytiques emprunte déjà au domaine photographique les termes de projection, identification et il compare le dispositif psychique aux objectifs d'un télescope où d'un appareil photo. Il ne semble pas exclu de supposer que si Freud avait connu la cinématographie il y aurait aussi vu, comme Morin, comme Breton, comme Green et d'innombrables autres, un analogue au dispositif mental. Breton explique l'étendu de cet analogue potentiel ainsi :

> « L'espace psychique — qui est aussi l'espace du rêve — présente une configuration topographique et économique proche du dispositif cinématographique car il est pensé comme un lieu où s'établissent également des rapports entre trois éléments constitutifs des composantes techniques de la projection : le pôle moteur (les sources pulsionnelles de l'appareil psychique) correspondrait au projecteur du dispositif cinéma ; la projection (l'énergie pulsionnelle) correspondrait au faisceau lumineux du projecteur ; et le pôle perceptif (la surface psychique de l'écran du rêve) correspondrait à l'écran cinématographique. Ainsi, les images du rêve produites à l'intérieur de cet espace psychique fermé sur lui-même, à l'instar d'une salle de cinéma, apparaissent « comme un film projeté sur un écran blanc » (Green 1972, p. 175-176).[2]

Plutôt que de tenter de trancher dans ce nœud gordien, mon analyse aura pour but de dépasser ce stade d'analyse comparative entre le dispositif psychique et le dispositif cinématographique. Le sujet de cette recherche est volontairement de creuser dans les zones grises entre le rêve, le souvenir, et l'imaginaire, tels que le cinéma les représente tout en prenant radicalement en compte l'effet méta-analytique que la représentation du rêve, par exemple, peut avoir dans un médium analogue à celui-ci.

* * *

2 Ibid. p64

Néanmoins, ce mémoire n'a ni l'intention ni la prétention de pouvoir traiter l'entièreté de l'expérience subjective à l'écran. Le sujet est bien trop large est trop vague pour le traiter convenablement dans un espace aussi réduit. J'ai donc chois d'analyser la représentation de l'expérience subjective par le prisme d'un ensemble de cas précis: le psychotraumatisme, ses effets sur le psychisme et la mémoire ainsi que les acheminements thérapeutiques à son égard. L'intérêt de cet angle d'attaque est multiple : premièrement, les effets du psychotraumatisme sont des éléments connus, définis et classifiés. Nous ne sommes plus donc face à une analyse entièrement falsifiable. Deuxièmement, ces effets ont des analogues à des éléments de grammaire cinématographique, comme nous allons l'exposer prochainement. Je précise à ce stade que ce mémoire n'a pas pour but d'être une étude de représentations au sens où l'entendent les études culturelles. Bien que certains éléments sociologiques et psychologiques doivent être pris en compte pour un sujet tel que celui-ci, ce texte est fondamentalement un texte sémio-pragmatique qui s'informe et s'inspire des connaissances psychiatriques, sociologiques et anthropologiques. La représentation des personnes traumatisées dans nos médias, nous ne pouvons pas le nier, contribue souvent à stigmatiser et à empirer la situation pour les personnes réellement atteintes. Certains films du corpus peuvent être considérés comme faisant partie de cette stigmatisation, mais notre objet d'analyse ici est de comprendre comment et pourquoi le cinéma se livre à une telle représentation, et non de procéder à une catégorisation de « bonnes » ou « mauvaises » représentations.

* * *

Avant tout je voudrais présenter les bases psychiatriques qui serviront de grille de lecture tout au long de ce mémoire. Le psychotraumatisme est défini comme toute situation où une personne ressent une menace imminente à leur personne physique ou mentale ou bien tout événement du même type dont une personne est témoin ou qui arrive à un proche.[3] Ce sont des occasions où le

3 VAN DER KOLK Bessel A., *The Body keeps the score: brain, mind and body in the healing of trauma*, New York, NY, Penguin Books, 2015, 445 p. Chapitres 4-6

cerveau active la réponse combat-fuite,[4] ou alors, une réponse de paralysie ou de flatterie pour survivre de toute urgence à la situation ; les réactions de paralysie et flatterie sont aussi valables psychologiquement que combat et fuite mais n'ont été reconnu que plus récemment. Pour ce mémoire je me permets d'employer le terme commun de « Réponse combat-fuite » pour faciliter la lisibilité. La réponse combat-fuite peut créer un souvenir traumatique. C'est à dire un souvenir qui n'a pas pu sur l'instant, au vu de la réponse combat-fuite et l'adrénaline, être intégré dans le système de mémoire, ni à long terme ni à court terme. Le souvenir demeure donc pour ainsi dire non-classifié dans le système psychique de la personne.[5]

Un souvenir traumatique peut être refoulé, soit par un effort conscient d'enterrer l'expérience soit par un mécanisme d'auto-défense automatique.[6] La personne concernée peut avoir une récollection vague de ce souvenir comme s'il était arrivé à quelqu'un d'autre, où peut l'oublier entièrement. Ce phénomène est l'un des premiers effets de la fragmentation de la psyché que les événements traumatiques peuvent déclencher.[7] Dans des cas très extrêmes de traumatisme, le souvenir est si douloureux qu'il est automatiquement refoulé entièrement et la personne n'en a aucune conscience.[8] Cela crée nécessairement des trous de mémoire, des interruptions dans la narration de sa vie. Dans le cas des traumatismes répétés où d'un stresse sur le long terme cette fragmentation peut s'étendre à la conception générale du temps que la personne expérimentera.[9]

Si un souvenir traumatique qui a été totalement ou partiellement refoulé est rappelé à la surface de la conscience, ce souvenir se présentera en tant que flashback. C'est à dire que, puisque le souvenir n'a jamais été classé par le cerveau comme appartenant au passé, la personne va expérimenter des éléments du

4 Ibid.
5 VAN DER KOLK B. A. et VAN DER HART ONNO, « The Intrusive Past: the Flexibility of Memory and the Engraving of Trauma », in *American Imago*, n^{o} 4, vol. 48, 1991, p. 425-454.
6 Ibid.
7 Ibid.
8 Ibid.
9 Ibid.

souvenir comme s'il s'agissait de la réalité dans le présent.[10] Tout élément du souvenir peut être expérimenté lors d'un flashback, les bruits, les images, les sensations, les émotions, ou alors un mélange de tous. Cela dépend de la sévérité du flashback et de la personne en question. C'est naturellement une expérience qui mène à une détresse profonde et c'est l'un des symptômes les plus reconnaissables du syndrome de détresse post-traumatique, mais il peut aussi bien se présenter en tant que symptôme de nombreux autres troubles du comportement, de l'identité et de la personnalité.[11] Le flashback est le plus souvent causé par un élément déclencheur[12] qui peut être n'importe quel élément qui rappelle le souvenir. Cela peut être aussi précis qu'un mot ou un son, ou bien aussi vague qu'une couleur où une condition météorologique. Tout dépend de ce à quoi le psychisme s'est rattaché au moment du traumatisme.

Au vu à la fois du risque de rencontrer un élément déclencheur dans la vie de tous les jours et des sensations physiques qui n'ont pas été intégrés, la personne traumatisée peut souffrir d'un état d'hypervigilance. C'est à dire une tension constante et une conscience et aversion aiguë des risques.[13] Puisque la menace de l'événement traumatique n'a jamais été intégrée et comprise, le corps et le cerveau se comportent en permanence comme si une menace était présente.

Une fois que nous avons fait le tour de ces symptômes, l'intérêt de s'attarder sur leur représentation cinématographique devient de plus en plus évident. Le montage au cinéma est un outil assez unique en son genre pour pouvoir présenter le passé comme s'il était le présent à la manière d'un flashback traumatique. D'ailleurs je ne crois pas qu'il s'agisse d'une coïncidence si le terme flashback s'applique autant à l'analepse du cinéma qu'au flashback traumatique. Pour éviter toute confusion, j'utiliserai à partir d'ici, par convention, le mot « analepse » pour un flashback cinématographique et le mot « flashback » pour un flashback psychologique. L'anhistoricité des souvenirs traumatiques et la fragmentation qu'ils

10 Ibid.
11 Ibid.
12 Ibid.
13 Ibid.

peuvent occasionner sont aussi assez facilement analogues à la grammaire cinématographique. Ce qu'il nous faut retenir à ce stade est que nous pouvons caractériser la perturbation du psychisme après un traumatisme comme des perturbations qui ont pour matière d'un côté la narration d'un événement et son sens dans un récit d'une vie, et de l'autre les images, au sens large, qui déclenchent et forment des souvenirs traumatiques.

L'intérêt de ce sujet vient donc du simple constat que les images et la narration sont la matière du cinéma tout autant qu'ils sont la matière psychique qui est bousculé par le traumatisme. Bien que nous ayons dû nous attarder longuement sur certains concepts psychiatriques pendant cette introduction, mon but n'est pas dans ce texte de livrer ou de prétendre à diagnostiquer des personnages de fiction, ni de me livrer à des psychanalyses étendues à leur égard. Le choix de films s'est porté sur ceux qui présentent d'ores et déjà et de manière indéniable une personne qui a vécu une expérience traumatique pour ensuite se pencher sur la représentation de la subjectivité du personnage. Les connaissances actuelles sur le fonctionnement du psychotraumatisme sont pour nous la grille de lecture face à des œuvres qui sont et qui resteront naturellement ambigus.

* * *

Puisque ces films contiennent de fait des personnes traumatisées certains intègrent des scènes de psychothérapie ou des démarches auto-thérapeutiques. Ce qui peut être qualifié de thérapeutique est, bien sûr, ouvert au débat et parfois à des contradictions, mais je présente ici les démarches thérapeutiques principales qui vont nous concerner et qui sont aussi, les principales démarches thérapeutiques auxquels les psychothérapeutes peuvent avoir recours en cas d'un patient atteint de trouble de stress post-traumatique. Le premier groupe d'approches thérapeutiques actionne une distanciation vis-à-vis du souvenir traumatique mise en place par un thérapeute. C'est le cas notamment de la thérapie par l'hypnose et de l'EMDR.[14] Le

14 VAN DER KOLK Bessel A., *The Body keeps the score: brain, mind and body in the healing of trauma*, New York, NY, Penguin Books, 2015, 445 p. Chapitre 15

thérapeute devient pour le patient un point de repère et une présence non-biaisée auquel il peut raconter l'événement et traiter les menaces une à une dans une suite logique.

Au-delà de cela, les thérapies narratives, qui sont employées avec de plus en plus de succès, consistent à apprendre aux patients comment rendre compte d'un événement traumatique au sein de l'histoire de leur vie.[15] Souvent ce type de thérapie propose un modèle adapté du monomythe de Joseph Campbell[16] auquel les patients peuvent accrocher des épisodes de leur vie. L'effet de cette thérapie est de diminuer la perturbation causée par un traumatisme en lui rendant une historicité et en créant un sens à l'événement. Les thérapies artistiques, de leur côté, demandent aux patients d'exprimer, souvent par la peinture ou le dessin, leurs expériences de manière visuelle et d'extérioriser les images qui les hante par le biais d'une expression artistique qui affaiblit le pouvoir déclencheur de flashback de ces images.[17]

Nous aurons compris que cette matière d'image et de narration est tout aussi présente dans la démarche thérapeutique qu'elle l'est dans la perturbation première du traumatisme. De plus, la plupart des thérapies requièrent le patient d'expérimenter ses souvenirs avec une distanciation, ce qui peut déjà ressembler au dispositif cinématographique qui livre des images avec la distanciation de l'écran. Qui plus est, souvent ces démarches thérapeutiques invitent la personne traumatisée à recadrer et remodeler ses souvenirs pour en faire des histoires où des œuvres qu'il puisse aborder à la manière d'un montage mentale.

Comment donc le cinéma peut-il mettre en scène les expériences subjectives

15 VAN DER KOLK Bessel A., *The Body keeps the score: brain, mind and body in the healing of trauma*, New York, NY, Penguin Books, 2015, 445 p. Chapitre 18

16 *The Hero's Journey: A Narrative Model For the Treatment of PTSD*, https://medium.com/@flowlab1/the-heros-journey-a-narrative-model-for-the-treatment-of-ptsd-f3d4de994257, consulté le 7 décembre 2019.

17 KERNBERG OTTO, *Severe Personality Disorders*, s.l., Yale University Press, 1986.

de traumatisme et guérison, au vu du fait qu'ils partagent une matière commune ? Comment se présente-t-on ces expériences à l'écran à travers l'histoire du cinéma en fonction des connaissances psychiatriques contemporaines ? Quel est la grammaire cinématographique qui a émergée pour rendre compte de la subjectivité humaine ainsi que de sa perturbation ? Pourquoi raconte-t-on ces histoires de traumatisme et de guérison, quels en sont les enjeux pour le spectateur, le créateur et la société ?

Ce sont là les questions auxquelles j'espère répondre au sein de ce mémoire. Pour y répondre je propose de commencer par un parcours dans l'histoire du cinéma pour trouver les représentations de personnes traumatisées et savoir comment, au fur et à mesure des changements de la société et de la pensée scientifique ces représentations évoluent. Ce n'est qu'en rendant compte de cet héritage que nous allons pouvoir passer à une analyse des œuvres de fiction contemporaines dont l'arc narratif est la résolution d'un psychotraumatisme. Cela nous permettre de voir comment le cinéma s'adapte encore et toujours en fonction des connaissances et des mœurs sociétaux. Nous passerons par des études de cas de films contemporains qui mettent en scène le traumatisme et la guérison et enfin je propose d'ouvrir l'analyse à des œuvres documentaires qui traitent d'événements traumatiques. Cela permettra d'examiner comment le dispositif cinématographique rend compte des subjectivités alors qu'une version historique des évènements existe de manière concomitante. Nous allons finalement voir ce que représentent ces documentaires au sein d'un modèle de guérison à la fois pour leurs créateurs, leurs sujets et leurs publics, et examiner les régimes d'images qui ceux-ci emploient.

Etant donnée l'étendue du sujet, un grand nombre de films sera cité et analysé, mais nous nous focaliserons sur des exemples clés pour chaque concept. Mon but en ceci est d'éviter de tirer des généralités à partir d'une seule et unique œuvre. Pourtant, il nous faut aussi rendre compte des tendances globales pour pouvoir distinguer entre une œuvre avant-coureur et une œuvre qui participe simplement à un zeitgeist généralisé. Pour les films contemporains où nous n'aurons

pas ce recul, le choix s'est porté sur les exemples les plus puissants et parlants de certaines tendances de mise en scène. Nous aurons ainsi un état des lieux assez complet du cinéma actuel en évitant un maximum les redites sur les œuvres clés historiques. J'ai aussi choisi d'intégrer dans ce corpus la plus grande variété possible de psychotraumatismes auxquels les personnages font face. Il me semble important de souligner que le psychotraumatisme, et donc sa représentation, n'est pas le domaine exclusif d'un type d'expérience ni d'un type de personne. Malgré ces efforts, une grande partie du corpus a la guerre comme origine du traumatisme. C'est un effet secondaire de plusieurs facteurs. Premièrement, la situation extrêmement traumatique qu'est la participation à une guerre, puis la stigmatisation qui a souvent découragé des personnes de s'exprimer sur leurs traumatismes, surtout les femmes victimes d'abus sexuels, et enfin cela témoigne d'une tendance cinématographique à filmer le spectaculaire et à écrire des histoires d'héroïsme.

* * *

L'approche de ce mémoire, qui croise des disciplines théoriques, vient avec un certain risque. Les connaissances psychologiques qui sont, à ma connaissance, les plus à jour disponibles au public pourraient être prouvées erronées ou totalement discréditées par la science. C'est ce qui est déjà arrivé aux premières études psychanalytiques du cinéma qui, en plus de s'inspirer d'une pratique débattue et totalement falsifiable, avaient une tendance trop forte à projeter des interprétations toutes faites sur des œuvres cinématographiques. La discipline de la filmologie a été comme une résurrection de ce type d'analyse. La Revue de Filmologie réunissait des critiques de cinéma, des psychologistes et des anthropologues pour réfléchir ensemble. On y trouvait entre autres Edgar Morin, Roland Barthes et Marc Soriano.[18] Ce sont des auteurs qui informent mon projet d'analyse tout en sachant que leurs analyses ont été quelque peu gâtées par une tendance à prendre les aprioris de la culture contemporaine, notamment sur les questions de la race et de genre, comme

18 JULLIER Laurent, « « L'esprit, et peut-être même le cerveau… » La question psychologique dans la Revue internationale de filmologie, 1947-1962 », in *Cinémas*, n^{o} 2-3, vol. 19, 29 juin 2009, p. 143-167.

des vérités universelles. Ce type d'analyse n'est, bien entendu, pas du tout approprié. Pourtant, la sensibilité et l'ambition transdisciplinaire du groupe sont assez avant-coureur. Une fois combinée avec des sensibilités actuelles et des outils sémio-pragmatiques comme ceux que Christian Metz a développé par la suite,[19] nous pouvons contribuer à la tradition d'études cinématographiques. Je reconnais que malgré mes meilleurs efforts de ne pas faire rentrer des aprioris culturels, l'avenir pourrait fausser cet analyse. Ce n'est pas pour autant que cela ne puisse pas former une étape de raisonnement pour ceux qui sauront démêler mon analyse de mon milieu culturel et de l'état des théories acceptables et actuelles de la psychiatrie. La psychiatrie a bien été fondée sur les cendres de la psychanalyse, après tout.

19 METZ Christian, *Le signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma*, Nachdr., Paris, Bourgois, 2002, 370 p.

1. L’évolution du traumatisme au cinéma

1.1 Les origines de la subjectivité à l’écran

Dans son essai *Le Cinéma ou l’homme imaginaire*, Morin écrit que « la caméra mime les démarches de notre perception visuelle. »[20] C’est définitivement le cas dans un grand nombre d’exemples. Néanmoins je maintiens qu’il ne s’agit pas d’une fatalité. La caméra est *capable* de mimer la perception mais il faut pour cela qu’elle soit dirigée pour ce faire. Certainement, les vues des frères Lumière, à l’aube du cinéma n’ont rien qui trahit une subjectivité dans leur mise en scène. Que cela soit la subjectivité d’un personnage ou du spectateur. Ce que nous devons analyser est l’apparition et ensuite l’utilisation de cette capacité de la caméra.

La première étape est l’identification, ou, pour suivre la pensée de Morin de plus près, la projection-identification. Ceci désigne le processus par lequel le spectateur de cinéma intègre ce qui est à l’écran comme faisant partie de lui et qu’il projette une partie de lui-même dans cette image au même temps.[21] Cette projection-identification s'opère le plus fréquemment avec un personnage mais peut s’étendre à des projections-identification avec des animaux, des éléments inanimés, des paysages ou des conditions météorologiques, un animal ou même un paysage.[22] Ainsi, malgré la posture peu naturelle d'être plaqué dans un fauteuil dans une salle noire, le spectateur prend part dans le récit qui se développe devant ses yeux. La curiosité de ce processus est qu’il n’est pas totalement garanti. Un film peut laisser un tel totalement froid et avoir pris un autre dans son élan. On dit communément qu’on n’est pas « rentré dans le film » pour parler de cet échec de la projection-identification et l’expression en dit long sur cette qualité de projection. Chaque spectateur dispose de ses propres critères subconscients qui permettent ou qui bloquent la projection-identification. Bien qu’il puisse sembler que je nie ici l’universalité du cinéma, je souligne simplement la subjectivité qui règne sur la

20 MORIN Edgar, *Le cinéma ou l’homme imaginaire: essai d’anthropologie sociologique*, Nouvelle ed., Paris, Minuit, « Collections Arguments », 2013, 250 p.p126

21 Ibid. p

22 Ibid. p

réception de tout art. Les films de Charlie Chaplin, par exemple, peuvent jouer de cette universalité qui était commune dans le cinéma des premiers temps puisque Charlot est un homme ordinaire Le personnage a été créé pour réunir un maximum d'attributs qui le rendent sympathique et auquel il n'y a pas assez de spécificité pour bloquer une potentielle projection-identification. Cela s'opère sur le même niveau que des contes de fées. Tant que la narration se limite à des personnages archétypaux, la mère, l'amant, le travailleur, la projection-identification est presque garantie. Dans le cinéma contemporain les histoires sont d'une précision beaucoup plus grande et il est moins donné à tout un chacun de pouvoir se projeter dans un avocat déterminé, dans un objecteur de conscience ou d'autres cas précis. Mais ce sont des histoires que le cinéma peut raconter et qui peuvent avoir de l'attrait pour un public tracassé par des questionnements similaires.

Néanmoins, nous pouvons confirmer que c'est dans un état de grande réceptivité et d'ouverture psychique que le cinéma se déroule une fois que la projection-identification a été assurée pour un tel spectateur. A partir de là, le cinéma peut se mettre à dépeindre une intériorité de personnage. L'intériorité d'un personnage sera comprise à travers l'objectif, soi-disant, de la subjectivité du spectateur qui s'est projeté dans ce personnage. La mise en scène et le scénario guident cette interprétation, mais ne suffisent pas à eux seuls. Ce qui nous intéresse dans le cas de la mise en scène de la subjectivité traumatisée est que cette expérience, comme nous l'avons expliqué, perturbe fondamentalement le fonctionnement du psychisme. Le cinéma, s'il veut convenablement mettre en scène ces effets, doit donc, en plus d'assurer une projection-identification de base, montrer les différences dans le fonctionnement psychique d'un personnage par rapport à ce que vit le spectateur, qui ne souffre, a priori, pas du même traumatisme.

C'est bien ce gouffre fondamental entre le psychisme soi-disant normal et le psychisme traumatisé qui ressort quand nous examinons les images que nous avons des soldats qui sont revenus de la première guerre mondiale. Un cas particulièrement intéressant est le film *War Neuroses* réalisé par Andrew Hurst.

Hurst était un médecin généraliste qui s'est passionné pour le médium cinématographique pour sa capacité à montrer un cas médical à des étudiants sans avoir de patient présent. L'avantage du médium pour lui était aussi de pouvoir juxtaposer l'avant et l'après du traitement.[23] Ce film est une collection d'images filmés de soldats dans l'état qu'ils se trouvaient au moment de leur transfert dans l'hôpital spécialisé à Netlet où à Seale Hayne, et d'autres images tournées après leurs traitements. La mise en scène de *War Neuroses* témoigne non seulement d'un style quelque peu spectaculaire de la part de Hurst, mais aussi des limites pas encore tracées entre fiction, documentaire et film médical en 1918. Le dispositif est assez similaire à celui d'autres films médicaux de l'époque. Les patients sont filmés soit nu dans une chambre d'hôpital, soit à l'extérieur dans une cour assez neutre. Les cas exhibés sont les plus spectaculaires, des tics faciaux, ou des tics des bras et des démarches qualifiés d'"hystérique" avec des descriptions presque humoristique par les intertitres.

Attardons-nous sur le cas d'un Sergt. Bissett. La mise en scène ne diffère pas spécialement des autres : un intertitre nous annonce la démarche « hystérique » dont il souffre après avoir été enterré dans un bombardement et nous annonce qu'il a été filmé avant et après un traitement d'un mois. Les plans qui suivent montrent bien une progression de son état. Il marche d'abord avec deux béquilles, puis dans le plan suivant plus qu'une seule. Cependant, derrière lui nous apercevons des infirmières qui sont identiques à celles visibles dans le premier plan. La fumée identique d'une cheminée dans l'arrière-plan laisse aussi supposer que ces deux plans ont été tourné le même jour, l'une à la suite de l'autre. C'est une falsification qui serait inacceptable aujourd'hui mais, la déontologie du documentaire n'étant pas encore définie, ne gênait pas à l'époque. Le fait reste que cet homme mime donc sa propre maladie et que nous ne pouvons pas être certains que d'autres cas n'ont pas subi une mise en scène de ce type. Nous pouvons donc réellement parler de la mise en scène de ces patients.

23 JONES Edgar, « War neuroses and Arthur Hurst: a pioneering medical film about the treatment of psychiatric battle casualties », in *Journal of the History of Medicine and Allied Sciences*, n° 3, vol. 67, juillet 2012, p. 345-373.

Sergt. Bissett dans *War Neuroses,* avec les infirmières et la fumée visibles au fond.

Malgré cela, en tant que premières images en leur genre, nous pouvons prendre ce film comme la ligne de départ en ce qui concerne la représentation de la personne traumatisée. En revanche, nous ne pouvons pas encore parler d'une mise en scène de la subjectivité. Le dispositif et l'ambition médicale de ce film exclut totalement un investissement dans la subjectivité de ces patients. Cela était surement renforcé par Hurst en tant que réalisateur qui croyait que l'obusite était un phénomène physique, sans dimension psychologique. Ce n'est pas que la mise en scène de leur subjectivité qui manque, mais toute prise de conscience à son égard.

Ils sont donc filmés selon des normes cliniques, décrits comme des cas d'études. Nous ne disposons même pas de leurs prénoms. Les images sont scientifiques, descriptives. Ils ne sont, à cet égard, pas sans rappeler les images que nous avions pu voir des zoos humains : la personne filmée est considérée comme hors-norme, au point qu'ils en deviennent des objets d'étude.

Ce qui est étonnant dans ce film, et l'était déjà à l'époque de sa sortie, est que, pour un film qui prétend démontrer le succès des traitements entrepris par Hurst, nous ne voyons que très peu ses méthodes. Un homme est hypnotisé pour calmer un tic facial, un autre se fait secouer la tête pour détendre un tic de hochement de tête. Pourtant, à part ces deux plans, le processus de guérison se voit totalement occulté dans les coupes. Le cas de figure est de montrer un homme atteint d'une pathologie, couper à un intertitre qui déclare qu'il a été guéri par "suggestion" et "ré-education" et puis montrer l'homme guéri. Les temps de guérison paraissent improbables, avec un cas qui est totalement remis de son obusite en un quart d'heure. Plus on se penche sur ce film, moins il parait fiable au niveau des affirmations et plus il ressemble à une publicité pour les méthodes de Hurst.

La spectacularisation des patients contribue à cette impression. Nous pouvons dire qu'il fallait prendre les cas les plus graves pour montrer le défi médical et le poids de l'ennemi, mais cela n'explique pas les surnoms donnés à certaines démarches et certains soldats. On donne au cas particulier de deux soldats le surnom de « stump orators »[24], le nom d'un tour de vaudeville. Une fois combinée avec les surnoms drôles données aux démarches et l'étrangeté réelle des mouvement de ces deux hommes, l'effet est une mise en scène assez malaisante où le spectateur est presque incité à rire des patients. Briser cette distance, et mépris, médicale et mettre en scène des personnes en tant que sujet traumatisé, et pas comme un autre anormal et objectifié, deviendra l'un des enjeux principaux pour la représentation cinématographique du traumatisme et du traumatisé pendant le siècle qui suit.

24 *Orateur sur une souche,* un numéro de vaudeville où un homme défend de manière véhémentes n'importe quel avis qu'on lui propose.

3.2 Le classicisme

La première étape vers une représentation qui prend en compte la vie psychique des personnages a été pour le cinéma de se pencher sur la psychanalyse et en emprunter les termes. Comme nous l'avions vu toute à l'heure, la psychanalyse et le cinéma paraissaient dans leur conception publique assez indissoluble dans la première moitié du XXe siècle. Ce qu'une approche psychanalytique des personnages permet, c'est de rendre compte dans le film du fait que chaque personne et personnage n'expérimente pas le monde de la même façon. Ce n'est qu'à partir de l'application de ce constat que nous pouvons voir des mises en scènes de ces expériences subjectives qui se présentent comme des variantes de la réalité que chaque individu crée.

Je prends ici comme exemple le film *Secrets of a Soul.*[25] Ce film a été réalisé par Georg Wilhelm Pabst en 1926. C'est un film noir et blanc et muet qui proclame être un « film psychanalytique ». L'intertitre du début évoque les « mysterious ilnesses »[26] causés par les « desires and passions which remain unknown to the 'consciousness' »[27] qui veillent chez tout un chacun et qui ne peuvent être révélés que par la psychanalyse. Surtout il nous informe que « The events in this film are taken from life. They do not deviate in any important factual way from the actual medical case history. »[28] Le vrai cas en question semblerait être un cas décrit dans l'œuvre psychanalytique de Freud mais cette hypothèse s'avère difficile à vérifier. En tout cas, il faut prendre en compte que ce film a une démarche particulière annoncée par ces intertitres. Plutôt qu'une simple fiction, c'est une fictionnalisation qui a pour but de faire connaître la psychanalyse et, jusqu'à un certain point, de montrer son efficacité. Cependant il n'exclut pas une certaine tendance de mise en scène spectacularisant à l'égard des symptômes du patient, pour souligner ces fameuses «'unconscious' drives »[29] que le film promet révéler au grand jour et à un public

25 Les secrets de l'ame
26 *Maladies mystérieuses,* traduction de l'auteur
27 *Désirs et passions subconscients,* traduction de l'auteur
28 *Les événements décrits par ce film ne diffèrent pas dans les choses importantes de la réalité du cas médical. ,* traduction de l'auteur
29 *Implusions secrètes,* traduction de l'auteur

avare de mélodrame.

L'histoire est celle d'un homme qui, le lendemain d'un meurtre dans son quartier, se réveille terrifié par les objets tranchants, et l'idée qu'il s'en servirait pour tuer ou attaquer sa femme. Il avait fait dans la nuit un rêve, qui contient de manière symbolique tous les éléments qui ont mené à son trouble. Ce rêve deviendra la matière que le psychanalyste consulté à la fin du film démêle pour le soigner de son trouble.

La mise en scène du trouble que l'homme (Werner Krauss) expérimente est assez intéressante. Pabst prend beaucoup de peine, en tant qu'amateur et tenant des théories de Freud, à mettre en scène l'installation du trouble de cet homme d'une manière assez didactique. Nous voyons à travers une scène où il rase la nuque de sa femme que cet homme n'avait pas de préoccupation particulière avec les objets tranchants avant le meurtre dans le quartier. Meurtre dont nous apprenons qu'il a été commis avec un rasoir, et dont les cris avaient interrompu le rasage de la nuque de sa femme. C'est là que je place, avec une sensibilité moderne, le traumatisme qui a créé les troubles par la suite ; le fait d'avoir entendu un meurtre sans pouvoir y faire quelque chose. Dès le lendemain, réveillé de son rêve étrange, Pabst montre le personnage désormais incapable de tenir ne serait-ce qu'un couteau de beurre. Tout objet tranchant est devenu pour lui un élément déclencheur d'une peur diffuse.

Bien que nous ayons vu dans son rêve des visions de l'homme en train de tuer sa femme, les scènes où cette peur est déclenchée ne mettent pas en scène sa subjectivité de la même façon. Là où dans le rêve on voyait à l'écran presque exactement la scène telle que le personnage l'expérimentait, une fois dans la réalité la mise en scène est assez objective. Les trois occasions où un objet déclenche chez lui une réaction liée au traumatisme consistent en des montages alternés entre l'homme qui fixe un objet tranchant et l'objet en question, que ce soit un couteau, un rasoir ou une épée. Notre compréhension de sa peur est dans le jeu d'acteur et dans

l’insistance de ces gros plans alternés qui sont comme un duel de regards entre homme et objet. Les moments de souffrance les plus intenses n’offrent pas au public une invitation à partager l'expérience subjective de cet homme, mais à observer sa difficulté à avoir un comportement normal. C’est de là que vient la sympathie, et non d’une identification avec son expérience subjective, puisque celle-ci est absente dès lors que nous parlons de scènes qui se déroulent dans la réalité et non dans son rêve. C’est une division assez classique de la pensée Freudienne que de considérer que seul le rêve a une valeur d’image psychanalytique analysable.

Qu'en est-il justement de ce rêve, puisqu'il apparaît comme seule clé de lecture pour le psychanalyste, et donc pour nous, face à ce film psychanalytique. La première chose à noter est l'intensification du style cinématographique lors de cette séquence de rêve. *Secrets of a Soul* s'inscrit pleinement dans le mouvement de l'expressionnisme allemand et c'est dans cette séquence de rêve que cette influence est la plus visible : Pour signifier l'irréalité de cet univers rêvé, Pabst a recours à de nombreux trucages. Des images découpées, des surimpressions, des décors fantasques et même simplement des plans dotés d'un mouvement de caméra très extrême, alors que le reste du film se restreint à un cadrage sobre et immobile. Le décor d'une ville Italienne qu'il voit dans le rêve se déploie devant nos yeux en stop-motion alors que l'homme est encore dans le plan en images continues. C'est une mise en scène qui prend en compte la logique visuelle différente des rêves par rapport à la réalité. Même, c'est une séquence qui reconnaît que la subjectivité d'autrui peut être très mystérieuse. La première fois que nous voyons le rêve, même s'il s'avèrera que chaque élément a un sens visuellement pour cet homme, le spectateur ne peut que regarder ce rêve se dérouler sans y comprendre grand-chose, puisqu'il nous manque et la connaissance du système d'interprétation et des signifiés exacts de cet homme. Néanmoins, certains éléments formels de cette mise en scène du rêve, comme les glissements d'espace en espace, le rembobinage et la surimpression, resteront des standards cinématographiques qui se verront utilisés pour signifier le rêve où la subjectivité jusqu'à nos jours.

Le rêve de l'homme,
Secrets of a Soul

Le processus de guérison dans ce film est montré à travers des discussions avec un psychanalyste. Celui-ci demande à l'homme de lui raconter tout ce qu'il se représente mentalement. C'est là où Pabst prend encore une décision intéressante pour la mise en scène. Lorsque l'homme parle de ses souvenirs du meurtre chez son voisin, scène que nous avons vu à l'écran, les images qui défilent ne sont pas les mêmes. Plutôt que de montrer une deuxième fois cette scène à l'identique, Pabst fait rejouer la scène à ses acteurs dans un décor neutre, sans détails. Les personnages du souvenir, l'homme, la femme et la voisine qui crie, apparaissent sur un fond gris. La mise en scène souligne donc les éléments du souvenir qui ont été important pour le personnage et fait totalement abstraction de tous les détails superflus, ce qui peut être effectivement le fonctionnement de la mémoire, surtout pour un souvenir traumatique. C'est une mise en scène assez claire de la vision tunnellaire que peut provoquer la réaction combat-fuite lors d'un événement traumatique.

La différence entre l'événement et le souvenir dans *Secrets of a Soul.*

Plus tard dans le traitement psychanalytique que fait cet homme, il décrit des souvenirs de son envie d'avoir des enfants. La scène est la suivante : lui et sa femme entrent dans une chambre vide et regardent autour d'eux. Le contre-champ nous montre d'abord la chambre vide, puis une surimpression floue d'un landau d'enfant et un mobile au-dessus. Le symbolisme est assez clair mais cela représente une étape importante pour la représentation de la subjectivité. Ce que ces trois plans nous font voir est le souvenir d'un désir, d'un espoir, plutôt qu'un élément objectif. D'autres séquences mettent en scène le souvenir d'une émotion, comme le malaise que ressent cet homme vis-à-vis du cousin de sa femme, montré par l'ombre du cousin sur le corps de la femme. Le fait d'illustrer des sentiments et pas seulement des événements objectifs du passé permet au spectateur de comprendre les actions du personnage et favorise donc la projection-identification.

Pourtant, et même si *Secrets of a Soul* a pu poser quelques bases et ouvrir de nouvelles portes pour ce qui concerne la représentation de la subjectivité traumatisée, il est très limité par son cadre psychanalytique. Les explications du rêve fournies par le psychanalyste dans ce film sont, selon les standards analytiques modernes, assez farfelues, et sans vrai fondement. Par exemple, le psychanalyste prône comme vérité absolue le fait que rêver de l'eau signifie le désir d'avoir un enfant. Encore, la logique par laquelle le traumatisme du meurtre devient liée à la peur enfantine que sa femme préfère son cousin, et que c'est d'ailleurs pour ça qu'il n'a pas d'enfant, paraît obscure pour le spectateur contemporain mais représentait l'apogée des connaissances sur la question psychanalytique pour le public de 1926.

L'intrigue du film dépend de la légitimité et de la psychanalyse et de l'interprétation psychanalytique des rêves. Malheureusement, la validité de la psychanalyse ne pourrait être plus débattu au vu de son inefficacité thérapeutique et son irréfutabilité logique. L'interprétation des rêves est d'autant plus irréfutable et débattable pour la pensée contemporaine. Pourtant, la mise en scène de la subjectivité de cet homme s'inscrit pleinement dans notre analyse, même si l'analyse fait de cette subjectivité dans la diégèse ne peut plus être admis dans notre cadre.

* * *

Quelques années plus tard aux Etats-unis en 1945 Alfred Hitchcock, souvent considéré comme un grand maître du drame psychologique, réalise *Spellbound*[30]. Ce film suit une structure narrative similaire à *Secrets of a Soul,* bien que plus complexe, où des détails de l'intrigue et le comportement du protagoniste ne sont compréhensibles que par le déchiffrage psychanalytique d'un rêve. Les mêmes considérations évoquées vis-à-vis de la psychanalyse doivent donc être appliquées à cet œuvre. Dans ce film un homme, John Ballantyne (Gregory Peck) arrive dans une clinique en prétendant être le Dr Edwards, un psychanalyste. Pourtant il s'avère que Ballantyne a oublié son passé, même son nom, et pris l'identité du Dr Edwards, suite au meurtre de celui-ci dont Ballantyne était témoin. Cela est donc l'événement traumatique dont découlent les symptômes que nous voyons pendant le film. Ses principaux symptômes sont une peur obsessionnelle de la couleur blanche et une peur obsessionnelle des lignes parallèles.

Spellbound met en scène ces éléments déclencheurs d'une manière qui est déjà plus compréhensible à nos sensibilités contemporaines que ne l'était celle de *Secrets of a Soul*. Dans ce film il y a plusieurs scènes qui présentent des images déclencheurs, les lignes parallèles, et leur effet sur Ballantyne ; un état de colère et de confusion. Ses réactions correspondent à celles de quelqu'un qui subit un flashback d'un événement traumatique. Le fait de pouvoir identifier cette réaction est du en grande partie au jeu d'acteur de Peck. Il se crispe totalement et crée une impression de vide dans les yeux, comme s'il ne voyait plus ce qui est devant lui, mais des choses qui sortent de son imaginaire. La technique d'enchaîner des gros plans en champ contre-champ pour souligner la peur du personnage et intensifier la situation est employée par Hitchcock tel qu'elle était utilisée dans *Secrets of a Soul,* mais avec quelques détails supplémentaires qui renforcent les idées. Premièrement, là où dans *Secrets of a Soul* l'élément déclencheur était un couteau, donc un objet qui peut assez facilement être associé à la violence et la peur, ici les images déclencheurs peuvent être aussi banals que les impressions d'une fourchette sur

30 La maison de Dr Edwards

une nappe. Ainsi l'anormalité de la condition de Ballantyne est soulignée à travers sa réaction extrême aux objets banaux. La deuxième trouvaille de Hitchcock lors de ces séquences est de créer un instant de subjectivité au sein d'une scène qui se déroule dans la réalité.

Quand Ballantyne prend Dr Peterson (Ingrid Bergman) dans ses bras et voit sa robe (qui est blanche avec des rayures noires) il réagit de la façon dont nous avons compris qu'elle est habituelle pour lui ; la robe déclenche son souvenir traumatique. A cet instant sur l'écran Hitchcock montre un gros plan des rayures sur l'épaule de la robe. Là où les rayures se divisent sur la couture de l'épaule une surimpression s'opère qui lie ces lignes pour en faire une suite de lignes parfaitement parallèles. Ce plan peut donc être considéré comme étant du point de vue subjectif de Ballantyne. Nous savons par sa colère qu'il y voit une image déclencheur et nous savons que ce sont les lignes parallèles qui lui déclenchent un flashback. Il n'y a que dans la perspective de Ballantyne que cette superposition visuelle a une raison d'exister. C'est donc un premier exemple d'un plan entièrement subjectif pour mettre en scène la différence d'interprétation du monde entre une personne soi-disant normale et cette personne traumatisée. Le fait de placer le spectateur du côté de la personne atteinte, nous l'avons vu, ne va pas de soi et n'est en aucun cas banal.

La robe de Dr Peterson. Sans la superposition et puis avec.

Malheureusement le traitement de la séquence du rêve dans *Spellbound* n'est pas aussi intéressant pour nous que nous aurions pu l'espérer. Un premier problème vient du fait que ce rêve, au contraire de celui dans *Secrets of a Soul,* n'est pas montré tel qu'il a été vécu par le personnage. En fait, il n'est même pas raconté par Ballantyne lui-même, mais par Dr Peterson qui a pris des notes sur le récit que Ballantyne lui a fait de son rêve. Avec autant d'étapes d'éloignement entre le sujet du rêve et la représentation qui en est faite, il n'est pas étonnant que cette séquence ne nous enseigne pas beaucoup sur la représentation de la subjectivité précise d'un personnage. Les images ont un rôle plus illustratif que purement expressif. L'effet est accentué par le style visuel qui emprunte des éléments du surréalisme de Salvador Dali, ce qui crée une connotation picturale et une impression généralisée de rêve et d'irréalité sans aucune spécificité. La voix-off par-dessus de ces images est encore un élément qui nous éloigne d'elles. Au lieu de pouvoir les expérimenter

comme un flux d'images subjectives, tous ces éléments de mise en scène servent à créer une séquence de rêve qui est plus explicative qu'autre chose.

* * *

Néanmoins ce plan d'une subjectivité pure marque le début d'un cinéma qui expérimente la mise en scène des subjectivités variées et même parfois contradictoires. L'étape suivante était de faire apparaître ces intériorités contradictoires au sein de l'analepse. Mettre en scène un présent fluide et changeant est plus facile à accepter qu'un passé incertain. Pourtant, le souvenir est hautement sujet à la modification sur le plan strictement psychologique.[31] Il ne peut y avoir de date très précise pour ce type de progression apparente dans la mise en scène mais il semblerait que cette évolution vers une mise en scène généralisée des analepses subjectives s'opère pendant les années 1940. L'analepse était certainement déjà très couramment utilisé mais souvent en guise de cadre narratif. Tel est le cas de films aussi classiques que *Sunset Boulevard, Citizen Kane* parmi tant d'autres exemples où le film débute sur un analepse auquel il revient dans la scène finale. Ces analepses, au lieu de traduire une expérience subjective, servent surtout à créer du relief dans l'ordre de la narration et ainsi à attirer l'attention des spectateurs. Ce sont des analepses où notre compréhension des événements qui ont eu lieu ne serait pas différente si l'on remettait toutes les séquences dans l'ordre chronologique. Dans ces cas nous pouvons dire, pour emprunter aux théories du mode narratif dans la littérature,[32] que ces films disposent d'un narrateur omniscient et fiable. L'univers diégétique nous est livré sans tromperie consciente ou subconsciente et par quelqu'un qui dispose de tous les faits. Ceci est souvent considéré comme la forme de narration la plus neutre, puisque le narrateur, s'il est présent dans le récit, dispose d'ores et déjà de tous les éléments.

---

31 LOFTUS Elizabeth F., « The Malleability of Human Memory: Information introduced after we view an incident can transform memory », in *American Scientist*, n° 3, vol. 67, 1979, p. 312-320.

32 *Narrator | the living handbook of narratology*, https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/44.html, consulté le 11 juin 2020.

Citizen Kane est un exemple de narration avec un point de vue externe. Le narrateur n'est pas présent dans l'histoire et, puisqu'il n'y a pas de voix-off, ce type de narration au cinéma revient le plus souvent à ne pas avoir un narrateur du tout à proprement parler, simplement un point de vue narratif. Les scènes se déroulent dans le plus grand respect de la suspension d'incrédulité, sans aucun élément extérieur à l'histoire qui se présente. *Sunset Boulevard* en revanche, emploie un narrateur interne. La voix-off du narrateur est un personnage dans l'histoire, le protagoniste même, mais, puisqu'il raconte cette histoire après sa mort (que nous avons vu dans l'analepse qui forme la première scène), il est devenu un narrateur fiable et omniscient sur la situation. Il est intéressant qu'une grande partie de ses premières répliques consistent à rassurer le spectateur que c'est lui, le narrateur, qui possède la seule et unique vérité sur une histoire dont il redoute la manipulation journalistique : « But before you hear it all distorted and blown out of proportion, before those Hollywood columnists get their hands on it, maybe you'd like to hear the facts, the whole truth... »[33]

Comme nous l'avons vu dans *Secrets of a Soul,* le point de vue narratif externe et fiable, qui est employé dans tout le film à l'exception des séquences de rêve ou des séquences de souvenir, est très pauvre pour livrer une mise en scène de l'intériorité. Qui plus est, limiter le point de vue interne à la rêverie ou aux souvenirs ne peut pas réellement prendre en compte la variété et la richesse de l'expérience subjective et encore moins faire comprendre la différence d'expérience d'une personne traumatisée et d'une personne non-traumatisée. L'exemple de la scène des rayures que nous avons vu dans *Spellbound* est effectivement un exemple d'un changement de point de vue narratif. Le gros plan sur l'épaule de la robe avant que les rayures n'apparaissent en superposition est un plan subjectif dans le sens où il s'agit d'un plan qui montre ce que le personnage voit dans l'espace. Pourtant son point de vue narratif est externe jusqu'à ce que Ballantyne voit les lignes parallèles apparaitre. Ce plan change, par le passage visuel d'un plan avec un point de vue externe à un plan avec un point de vue interne, interne

33 *Avant que vous n'entendez la version fausse, avant que les journalistes d'Hollywood ne les changes, vous voulez peut-etre entendre les faits, toute la vérité,* Traduction de l'auteur

exclusivement à Ballantyne, bien entendu. Cette facilité à changer rapidement de point de vue narratif est une grande qualité du langage cinématographique. D'autres médias peinent à avoir des transitions aussi rapides et limpides du point de vue narratif. Le théâtre peut avoir recours à un soliloque, mais cela suppose que le personnage soit seul sur le plateau, ou que l'on ait recours à des trucages de mise en scène comme avoir un acteur seul qui parle au milieu des autres acteurs figés dans le temps. La littérature, s'il prend des personnages pour narrateurs, a le plus souvent recours à des chapitres différents pour chaque personnage. Admettre et montrer à la fois un point de vue externe et un point de vue interne me semble être un domaine dans lequel le cinéma a énormément d'avance sur les autres formes d'art narratif.

Cet élan du langage cinématographique va jusqu'à pouvoir communiquer plusieurs points de vue narratifs internes au sein d'un même film. Le film révolutionnaire et emblématique à cet égard est *Rashomon* d'Akira Kurosawa. Le concept du film est que quatre personnages racontent leur histoire de ce qui a mené à la mort d'un samouraï. La majorité de scènes sont donc des analepses avec chacune un point de vue narratif interne du personnage qui raconte l'histoire, bien que la présentation de chaque histoire soit mise en scène comme si ces narrateurs non-fiables disaient la vérité. Les témoignages s'excluent mutuellement puisque chacun ment pour s'innocenter et se mettre en valeur. C'est l'instauration d'un cinéma qui peut mettre en scène la coexistence de plusieurs vérités, sans trancher et déclarer que l'une d'entre elles soit la bonne. Cette reconnaissance est une clé pour pouvoir représenter le traumatisme et la guérison. Ce n'est qu'après que le public de cinéma est habitué à voir des films où l'histoire subjective et l'expérience vécue priment sur la réalité objective que ces histoires peuvent réellement dépasser le stade objectivant du cinéma des premier temps. Puisque le traumatisme crée pour sa victime une impression aiguë de la réalité par l'hypervigilance et brise la chronologie psychologique, il se met difficilement en scène dans des films qui ont un point de vue narratif exclusivement externe. La flexibilité dans le point de vue narratif qui s'installe à partir de *Rashomon* ouvre beaucoup de nouvelles possibilités pour montrer la subjectivité, sans se limiter au rêve.

1.3 Essais vers une subjectivité réaliste

Presque vingt ans après *Spellbound,* en 1964, Hitchcock réalise *Marnie*,[34] un film que l'on pourrait presque considérer comme un remake au féminin de *Spellbound* avec, comme rajout, tous les effets de style Hitchcockien qu'il a développé au cours des vingt ans de carrière qui séparent les deux films. Encore une fois un personnage traumatisé va être mené par son partenaire amoureux à retrouver et confronter le souvenir traumatique et, par la même occasion, dévoiler les mystères principaux de l'intrigue. Le personnage principal, Marnie (Tippi Hedren), une jeune femme criminelle, est elle aussi, tout comme Ballantyne l'était, tracassée par la peur obsessionnelle d'une couleur et une forme. Il s'agit pour elle des taches de rouge sur du blanc. Pourtant cela n'est pas le seule signe de son trouble traumatique. Hitchcock établit au fur et à mesure du scénario tout un système d'éléments déclencheurs du traumatisme de Marnie. Elle devient terrifiée à la vue de la couleur rouge, au son d'un orage et d'un coup frappé à la porte, et surtout elle refuse totalement toute approche physique d'un homme. C'est cette peur du contact physique qui est moteur de l'intrigue puisque c'est le symptôme qui gêne son mari, Mark Rutland (Sean Connery), qui la pousse à confronter son passé.

Ce qui est frappant est combien *Marnie* reflète les avancés dans le domaine de la psychiatrie. Premièrement il n'y a plus de psychanalyse, plus d'interprétation plaquée sur les comportements de cette femme ni sur ses rêves. Ce n'est pas l'investigation des faits extérieurs (la mort de Dr Edwards) qui crée le mouvement de l'intrigue mais l'investigation dans la psyché de Marnie. Là où Ballantyne était guéri comme effet secondaire de s'être penché sur les détails d'un meurtre, la guérison de Marnie est le but primaire du film, et son affliction est la question qui flotte sur toute la narration. Le fait que cette guérison soit forcée par son mari parce qu'elle refuse des rapports sexuels est, bien sûr, à travers notre interprétation contemporaine, assez problématique. Pourtant, même si ce n'est pas un choix de la personne traumatisée, et même si le processus n'est encadré par personne de qualifié (et qu'il s'agit donc d'un énorme hasard si la démarche réussit) nous pouvons admettre au

34 Les souvenirs de Marnie

moins que quelqu'un dans ce film reconnaît la valeur intrinsèque de faire ressortir un souvenir refoulé. Même, nous pouvons dire que, puisque Marnie est effectivement guérie à la fin du film, le scénario entier promeut cette confrontation, qui est une esquisse des méthodes thérapeutiques réelles pour surmonter un trouble de stress post-traumatique.

Les symptômes de Marnie, sa peur en réaction aux éléments déclencheurs qu'elle croise au fur et à mesure du film, correspondent à un profil assez classique d'une personne traumatisée par un souvenir violent et refoulé. Elle souffre de cauchemars répétitifs du traumatisme, elle a un comportement défensif à tout moment dont nous pouvons supposer qu'il découle d'une hypervigilance. Surtout elle est visiblement atteinte de flashbacks. Ce dernier nous est montré par des surimpressions en rouge sur l'image et un effet sonore discordant à chaque fois que Marnie réagit à un de ses éléments déclencheurs qu'elle croise dans sa vie quotidienne. Que cela soit les fleurs rouges de sa mère, des taches d'encre rouge sur sa chemise où encore un volet qui claque pendant un orage, la réaction de Marnie est la même : un flash de rouge qui envahit l'écran et une courte phrase musicale angoissante. Ainsi nous comprenons que le point de vue narratif épouse à ces instants le point de vue interne de Marnie qui, très littéralement, voit rouge. Un bel exemple de ce changement de perspective se passe lors d'une scène aux courses. Marnie, dont le film a déjà établi l'horreur des taches rouges, veut passer voir l'entrainement d'un jockey qu'elle a apprécié dans sa jeunesse. Malheureusement, les soies du jockey comportent des cercles rouges sur fond blanc et Marnie peine à rester calme face à ce qu'elle voit. La première fois que le spectateur est visible à l'écran le plan est neutre, avec un point de vue externe. Le plan établit la présence du jockey. Le contre-champ est Rutland, en plan américain, qui observe le jockey. Nous repassons par le plan neutre du jockey que nous pouvons aussi considérer comme un plan subjectif du point de vue de Rutland. Puisque le cadrage reste identique au plan qui établissait la présence du jockey il sert à renforcer une réaction normée à ce qu'ils voient. C'est à dire aucune réaction particulière. Pourtant nous avions vu la tenue du jockey et puisque Marnie a déjà eu sa réaction épidermique face au rouge plusieurs fois dans le film, le spectateur s'y

attend. La mise en scène a presque conditionné la réponse du spectateur à imiter la panique de Marnie. Dès que nous voyons le jockey, nous ne pouvons manquer, tout comme le personnage, de craindre sa réaction, même si les raisons pour cette réaction ne sont pas encore claires. Les plans qui suivent sont un gros plan sur Marnie puis un gros plan sur la soie du jockey. Nous revoyons donc la technique de renforcer une angoisse par le gros plan en champ contre-champ. Le cadrage du gros plan sur le jockey fait totalement abstraction de son visage et d'une grande partie du cheval. C'est un plan subjectif à la fois en ce qui concerne le positionnement de la caméra et en termes de point de vue narratif. Rien dans cette image n'est prise en compte par Marnie sauf l'élément qui est pour elle un élément déclencheur. Le flash rouge apparait sur cette image avec l'effet sonore habituel avant qu'elle ne détourne le regard pour se calmer. Dans ces quelques plans notre projection-identification avec le personnage de Marnie nous permet de comprendre le fonctionnent de son trouble et d'en vivre une version réduite en anticipant la peur que cette image engendrera. La qualité systématique de la mise en scène ainsi que sa précision millimétrée dans des scènes comme celle-ci sont, en revanche, quelque peu gênante. A force de trop s'appuyer sur des effets de style comme ce flash rouge, le style de Hitchcock devient par moments assez didactique et ne laisse que très peu d'espace d'interprétation pour le spectateur. La mise en scène répond de manière définitive aux questions que le spectateur n'a souvent pas encore eu l'opportunité de se poser. Surtout pour l'oeil contemporain, qui est plus habitué à interpréter des images, cette approche peut devenir lourde et redondante.

8

8

La progression de la réaction de Marnie aux cercles rouges

Néanmoins, le dénouement du film, qui révèle le traumatisme originel de Marnie, est une séquence assez étrange et qui vaut la peine que l'on s'y attarde. Rutland a amené Marnie dans sa maison d'enfance pour parler en face à sa mère, qui selon lui connait les détails de ce qui était arrivé à Marnie. En essayant de trouver la vérité, et en conjonction avec l'orage dehors, la dispute de Rutland et de la mère de Marnie déclenchent un flashback où Marnie raconte comment, lors d'une dispute entre sa mère (une prostituée) et un client matelot, elle a pris un tisonnier et abattu l'homme alors qu'elle avait à peine dix ans. La mise en scène de cette révélation se fait par un montage alterné entre Marnie adulte qui raconte ce qu'elle voit lors de son flashback et une analepse cinématographie très classique. Les deux sont filmés d'un point de vue narratif externe. Nous voyons une version objective des événements passés en sépia, où nous voyons Marnie adulte décrire son ressenti d'enfant sur la même situation. C'est un choix assez étonnant de ne pas donner pleinement cette séquence au point de vue interne de Marnie et cela crée un effet déstabilisant. Cette déstabilisation est renforcée, non seulement par la violence étonnante de l'acte de cette jeune fille, mais par la performance de Hedren lors de la séquence. Elle prend une voix d'enfant pour décrire les événements et joue un retour en enfance complet à cause du flashback. Cela fait sens psychologiquement parlant : Puisqu'elle n'a jamais vécu le souvenir, et que sa mère a nié les

événements, elle ne sait vivre ce souvenir anhistoirque qu'en tant que la petite fille qu'elle était. Elle suit des yeux l'action qui se déroule « devant elle » dans son passé et dans son souvenir. Elle réagit peu à l'environnement actuel, tellement elle est noyée dans les sensations de l'événement traumatique. Sa performance ne pourrait pas détonner davantage avec son apparence de femme sophistiquée. La direction de l'actrice montre pleinement l'envie de Hitchcock de communiquer la qualité intemporelle et parallèle du souvenir traumatique. Nous voyons pleinement les développements dans la sensibilité envers des personnages traumatisées et le réalisme de leurs symptômes. Surtout nous entrons peu à peu dans le point de vue de ces personnes pour comprendre et mettre en scène la différence dans leurs expériences du monde.

Marnie raconte son souvenir

L'analepse

* * *

Alors qu'on aurait pu s'attendre à ce que la tendance de rentrer de plus en plus dans l'intériorité des personnages et donc de pouvoir mettre en scène la subjectivité traumatisée s'accroit, les années 1970 et 1980 manquent largement de ce type de représentation. Cela faisait bien longtemps déjà que la psychanalyse était définitivement tombée de son trône, mais même les études psychologiques sur le cinéma, telles que celles de la revue de Filmologie, évoqué toute à l'heure, perdent de l'influence dans la sphère publique. Peut-être que le zeitgeist ne voulait plus admettre ce type de transversalité après l'échec retentissant du cinéma psychanalytique ? La question de la disparition quasi-totale d'œuvres psychologiques comme les films de Hitchcock que nous avions analysé remplirait surement un mémoire à elle seule. Ce que je constate est que le point de vue narratif interne n'est quasiment jamais présent pendant cette vingtaine d'années, qui a pourtant vu naitre le nouveau Hollywood.

Justement, à Hollywood, le grand écran se met à raconter les histoires de la guerre de Vietnam. Sujet dont on pourrait imaginer fourniraient beaucoup de narratifs sur les personnes traumatisées. C'est effectivement le cas, mais la tendance de mise en scène objective demeure. Une partie de l'explication de cette disparition de la mise en scène de l'intériorité pourrait se trouver dans le changement du format cinématographique vers le cinémascope. Un gros plan en cinémascope prend beaucoup plus en compte le paysage et l'environnement qui entoure l'acteur qu'un gros plan en 4/3 qui peut exclure du champ tout élément qui n'est pas le visage. Nous avons déjà vu combien ces gros plans ont été un instrument important dans la construction de la subjectivité à l'écran, donc le changement de format qui privilégie des visages dans leur monde ou des ultra gros plans sur des éléments isolés pourrait être moins apte à dépeindre la subjectivité des personnages. Une autre théorie réside dans le mal qu'a eu la culture américaine vis-à-vis de la guerre du Vietnam. Cette guerre est d'un traumatisme collectif et culturel pour les États-uniens qui demande peut-être un traitement sur l'échelle

macro et moins un attardement sur les traumatismes individuels. Cela a été le cas au Japon à la suite des bombardements de Hiroshima et Nagasaki. Le genre du kaiju[35] qui a émergé dans les années qui suivaient la deuxième guerre mondiale met en scène des événements désastreux, meurtriers et incontrôlables mais auxquels le people japonais survit et qu'il apprend à maitriser et à vaincre. Les japonais pouvaient donc s'identifier en tant que peuple vainquant dans ces histoires pour soulager les violences subies par les attaques atomiques.

Pour ce qui concerne le cinéma Etats-uninen, prenons *The Deer Hunter*[36] de Michael Cimino. Ce film de 1978 est souvent cité parmi les meilleurs films et sur la guerre et sur le trouble du stress post-traumatique. Je ne nie nullement qu'il s'agisse d'un excellent film et même d'un des portraits les plus touchants des vétérans qui peinent à réintégrer la société. Pourtant, et justement parce que le film se concentre sur cette aliénation que peut ressentir quelqu'un en revenant d'une guerre, l'intériorité des personnages n'est pas mise en scène. La tragédie du film vient du gouffre invisible qui sépare les vétérans des autres. Cela est même souligné par le contexte des années 70 où la stigmatisation des problèmes de santé mentale a porté préjudice à ceux qui communiquait leur malaise. Trois jeunes hommes de la même ville étaient tous au Vietnam et ils ont vécu un jeu de Roulette Russe en tant que prisonniers du Vietcong. Sur son retour du Vietnam Michael (Robert de Niro) se cache de la société, même de ses amis les plus proches puisqu'il est toujours atteint par les horreurs dont il a été témoin pendant la guerre. Nick (Christopher Walken) est tellement traumatisé par ce qu'il a vécu qu'il ne revient même pas et il se met à mimer son traumatisme en boucle en devenant un joueur professionnel de roulette russe. Ce sont deux réactions tout à fait valides et possibles à ce qu'ils ont vécu même s'ils ne sont pas compris par leur entourage. Nous voyons dans ce film des soldats revenir de la guerre détruits par leurs expériences. Cimino nous présente ces hommes de l'extérieur. Nous voyons combien ils détonnent avec la culture qui les entoure. Surtout, il n'y a pas d'espoir de guérison dans ce film. Michael finit le film toujours aussi incapable de s'intégrer que quand il est rentré. La mise en scène

35 Littéralement « films de monstres »
36 Voyage au bout de l'enfer

mime et critique en quelque sorte l'attitude culturelle qui ne sait pas aborder le traumatisme de guerre et le laisse donc s'empirer et laisse les vétérans sombrer.

Michael, à droite, ne s'intègre plus et son uniforme en devient le symbole visuel. *The Deer Hunter*

* * *

Le retour à la subjectivité pendant la fin des années 80 et le début des années 90 s'est fait à tâtons. Une certaine frilosité demeurait dans le cinéma hollywoodien, surtout parce que ces films concernaient encore globalement la guerre de Vietnam. Si l'expérience du traumatisme est traité c'est par des voies surréaliste, poétique et métaphorique. Pour voir des exemples prenons dans un premier temps *Birdy* de Alan Parker en 1984. L'intrigue suit deux amis d'enfance Al (Nicolas Cage) et Birdy (Matthew Modine). Après leur service militaire au Vietnam Birdy est hospitalisé pour son mutisme et son refus de manger suite à une explosion d'hélicoptère dont il est le seul survivant, Al pour une blessure au visage qu'il a reçu dans un bombardement. Les deux hommes sont visiblement traumatisés par leurs expériences de la guerre mais le film esquive toutes les occasions de montrer la guerre de Vietnam. Nous ne voyons que deux analepses qui expliquent les raisons pour lesquelles ces deux hommes sont à l'hôpital. Le reste du film alterne entre des conversations qu'Al mène pour encourager Birdy à parler et des analepses de leur enfance et adolescence passées ensemble. Birdy a toujours rêvé de devenir un

oiseau et de voler. Dans l'hôpital il commence même à prendre quelques comportements d'oiseau. C'est là le noyau central du film ; le mystère de son obsession et de son désir, mais cela précède son traumatisme de guerre. Les deux sont mis en lien uniquement par la structure du film. Ce n'est que métaphoriquement que nous pouvons associer la rêverie de Birdy à l'hôpital de devenir un oiseau à un désir de revenir dans sa vie d'avant-guerre : une vie dans laquelle il se sentait libre. Nous avons dans ce film plusieurs séquences qui ont lieu dans l'imagination de Birdy, notamment une scène où il prend son envol en amenant avec lui la caméra. Celle-ci était restée plutôt statique pendant la plupart du film mais se fait embarquer dans un vol frénétique au-dessus de la ville où il a grandi. Si l'on compare la joie, le dynamisme et la couleur qui transpirent de ces plans de grue, accompagnés d'une musique alléchante de Peter Gabriel, avec les plans statiques de Birdy dans une cellule d'hôpital psychiatrique, nu et forcé à contempler le ciel à travers une fenêtre minuscule dans une lumière froide et impersonnelle, nous comprenons les dommages de la guerre et la perte qu'a subi cet homme. Cependant cette association d'idées est implicite, et l'état mental de Birdy après son traumatisme reste un mystère insondable.

Birdy et Al dans la cellule dl'hopital, *Birdy.*

Dans un deuxième temps, *Jacob's Ladder*[37], un film de Adrian Lyne, réalisé en 1990 a une approche presque inverse. Ce film montre de manière très efficace certains effets d'un trouble psychotraumatique. Le personnage est visiblement hanté par ses expériences et vit dans un état d'hypervigilance, au point d'halluciner des dangers même là où il n'y en a pas. Hallucinations auxquelles Lyne nous fait prendre part à travers le point de vue narratif. En fait, ce film est presque entièrement réalisé depuis le point de vue interne de Jacob (Tim Robbins) à l'exception de quelques rares séquences où le personnage n'est pas présent qui servent comme contrepoint à l'expérience de plus en plus hallucinée et cauchemardesque de Jacob. Il y a une séquence de cauchemar vers la fin du film, si nous pouvons nous permettre de classifier les scènes de ce film, alors que tout se fait parasiter par les hallucinations traumatiques de Jacob, qui donne lieu à des images dont nous comprenons, par le contexte, qu'elles sont des défigurations d'images vues dans un hôpital pour vétérans. Des corps matraqués, difformes et inhumains polluent cette espace de tous côtés. En nous faisant voir ces images, exagérées comme elles le sont, nous prenons part au le traumatisme de Jacob. Là où *The Deer Hunter* montrait le gouffre qui sépare un vétéran traumatisé du monde qui l'entoure du point de vue du monde qui ne le comprend pas, J*acob's Ladder* nous emporte dans l'expérience qu'a le vétéran de ce monde. Nous voyons les démons qui l'effraient, nous comprenons pourquoi il est apeuré et violent puisque le film nous invite dans son point de vue interne.

Pourtant, ce film présente un twist de scenario à la fin qui fausse beaucoup de ses efforts. Subitement nous découvrons que tout le film n'était qu'hallucination, l'hallucination d'un homme mourant sous l'effet des drogues expérimentales. Les visions subjectives qui exprimaient pourtant bien l'état d'un vétéran revenu de la guerre sont en quelque dévalorisées par cette révélation. C'est comme si le film reniait son propos et par là invalidait l'expérience des vétérans qui se seraient reconnus dans l'expérience de Jacob. Ce n'était pas les effets d'un trouble de stress post-traumatique, simplement les hallucinations d'un homme drogué et mourant. C'est assez tristement symptomatique du cinéma à cet époque. La société États-

37 L'échelle de Jacob

unienne a clairement conscience des effets de la guerre sur les vétérans, et même démontre une envie de mettre en scène ces histoires, mais ne le décrit que derrière une voile de déni plausible.

Jacob's Ladder

2. Le cinéma contemporain

2.1 Une grammaire contemporaine

Même si pendant un moment le cinéma populaire hollywoodien a abandonné la mise en scène de l'intériorité, nous savons à travers nos analyses que le medium cinématographique est capable de faire coexister un point de vue interne et un point de vue externe, un monde subjectif et un monde objectif. Qui plus est, il peut suffire d'un simple trucage ou d'une coupe pour faire vriller le point de vue vers l'un ou l'autre. Le montage s'affirme comme l'outil le plus indispensable pour rendre et varier les perspectives. Le fameux effet Kuleshov avait déjà fait une partie de l'explication de ce phénomène à l'aube de l'ère cinématographique. Cette expérimentation a montré qu'il n'est que naturel d'interpréter les intentions et de supposer l'intériorité d'un personnage au moment d'une coupe et en fonction des éléments présents de chaque côté de la coupe. Le champ contre-champ a donc toujours été la figure de style le plus souvent employée pour accentuer une peur ressentie par un personnage pour cette raison. Même quand nous voyons d'un point de vue interne, c'est souvent à travers un gros plan de leur visage que nous comprenons que nous entrons dans leur perspective.

Le montage crée une structure psychique qui permet aux spectateurs de comprendre les événements qui se déroulent à l'écran. Cela dit, le cinéma contemporain a beaucoup plus d'outils à sa disposition que le simple champ contre-champ et le spectateur contemporain est apte non seulement à les comprendre tous mais à les interpréter plus vite qu'avant. C'est ce qu'explique David Bordwell, un théoriste Etats-unien qui, dans un article très influent de 2002, repère quatre aspects clés de ce qu'il appelle la continuité intensifiée.[38] Il montre que le cinéma populaire a eu, depuis sa conception, une tendance à être monté de plus en plus rapidement, à se servir de plus en plus souvent des gros plans, de changer plus souvent et plus

38 BORDWELL David, « Intensified Continuity Visual Style in Contemporary American Film », in *Film Quarterly*, n° 3, vol. 55, mars 2002, p. 16-28.

radicalement la distance focale et d'avoir plus souvent recours à la caméra déambulante. Sa théorie explique surtout le style des blockbusters contemporains et des scènes d'action, mais ses observations tiennent aussi pour le cinéma dans son entièreté. Cela fonctionne pour la simple raison qu'après 100 ans d'existence du médium cinématographique les figures de style ont émergés, se sont fixées et ont pu être utilisées avec plus de fréquence et liberté sans submerger le spectateur dans de nouvelles techniques. Le public s'est sensibilisé aux techniques de l'image en parallèle avec leur développement et cette avancée mutuelle contribue à créer de nouvelles formes auxquelles de nouveaux spectateurs s'habitueront par la suite. L'effet de ces développements visuels est pour Bordwell expliqué dans ce paragraphe

> « Most evidently, the style aims to generate a keen moment-by-moment anticipation. Techniques which 1940s directors reserved for moments of shock and suspense are the stuff of normal scenes today. Close-ups and singles make the shots very legible. Rapid editing obliges the viewer to assemble discrete pieces of information, and it sets a commanding pace: look away and you might miss a key point. In the alternating close views, in the racking focus and the edgily drifting camera, the viewer is promised something significant, or at least new, at each instant. Television-friendly, the style tries to rivet the viewer to the screen. Here is another reason to call it intensified continuity: even ordinary scenes are heightened to compel attention and sharpen emotional resonance. »[39]

39 Ibid ; p24 *Ce style génère une anticipation d'instant en instant. Des dispositifs techniques dont se servait les réalisateurs des années 40 pour des situations de choc et de suspense sont aujourd'hui la norme. Des gros plans donnent une lisibilité aux plans. Le montage rapide oblige le spectateur à désassembler des informations, et répondre à une vitesse augmentée : se détourner, c'est risquer de rater l'instant clé. Dans les plans alternatifs, dans les différences de focale, et dans la caméra déambulante existe une promesse de nouveauté et de signifiante à chaque instant. C'est un style qui fonctionne pour la télévision et qui sert à lier le spectateur à l'écran. Voilà encore une raison pour ce terme continuité intensifiée: meme les scènes les plus ordinaires sont augmentées pour attirer l'attention et aiguiser la réaction émotionnelle.* Traduction de l'auteur

Autrement dit, ce qui s'intensifie dans cette continuité intensifiée est la projection-identification, par la force immersive des images. Si une scène est montée plus rapidement, non seulement le spectateur est plus engagé mentalement dans l'interprétation qui se fait à chaque coupe, mais il y a de plus en plus de possibilités de montrer un changement de point de vue narratif. A l'inverse, les plans-séquence avec une caméra déambulante deviennent de plus en plus longs et invitent le spectateur à accompagner un personnage pendant un temps étendu de sa vie. L'intensification du cinéma ouvre la voie à la mise en scène de l'intériorité d'un personnage ou même de plusieurs personnages avec des méthodes inimaginables dans les décennies précédentes. Je propose donc de nous attarder sur deux figures de style qui sont apparues dans les premières années du XXIe siècle qui servent à mettre en scène des états mentaux spécifiques et liés à l'expérience du traumatisme.

Nous voyons en premier, et de manière quelque peu inattendue, l'émergence des films qui visent l'effet d'une absence totale de tout montage visible. Nous pouvons les appeler des films à plan-séquence, même si, dans la plupart des cas le plan-séquence est truqué et comporte en réalité plusieurs plans longs qui s'enchainement de manière indétectable. Je ne dis surtout pas que le plan-séquence en lui-même émerge au XXIe siècle, mais que réaliser un film entier qui dépasse le cadre de pure expérimentation formel tel que l'a été *Rope* de Alfred Hitchcock, n'est devenu commun qu'assez récemment. Justement, les grands problèmes de *Rope* viennent du manque de technologie. Le film est rythmé par la longueur d'une bobine de pellicule et pas par l'action en elle-même, et les techniques de caméra déambulante n'étaient pas encore assez avancées pour réaliser un film à plan-séquence qui ne soit pas un huis clos. Ces contraintes auxquels *Rope* s'est heurté disparaissent avec le tournage numérique et les technologies du steadicam. Le plan-séquence en lui-même a une histoire très riche mais que nous pouvons généraliser en tant qu à générer et à maintenir une tension. Nous pouvons penser à l'ouverture de *Touch of Evil* où Orson Welles fait flotter la tension d'une bombe à retardement sur presque quatre minutes de film, où encore à la séquence de vol dans *Marnie* qui, en plus d'être un plan-séquence se passe dans le plus grand silence pour accentuer

cette tension. Au Japon, la marque de fabrique de Kenzi Mizoguchi était ses plans-séquence où pouvaient se dérouler une lutte entière pour souligner l'attente de ne pas savoir qui en ressortirait gagnant. Toutes ces scènes portent beaucoup d'émotion, et il n'est pas étonnant que dès que cela a pu être exploitable sur l'échelle d'un film entier, cela l'a été.

Mais juste avant les films à plan-séquence *Elephant* de Gus Van Sant a eu une influence très importante sur l'utilisation du steadicam à Hollywood. Ce film de 2003 manifeste entièrement l'observation de Bordwell que « the shot pursuing one or two characters down corridors, through room after room, indoors and outdoors and back again, has become ubiquitous. »[40] mais il fait le choix d'utiliser ces plans pour accompagner un groupe d'élèves au lycée le jour d'un massacre. La plupart du film est une suite de plans au steadicam qui suivent les élèves pendant qu'ils marchent, parlent entre eux et finalement sont confrontés au massacre. Il va sans dire qu'il s'agit d'un événement traumatique que de vivre une fusillade, mais je propose que ce film met en scène moins la journée en elle-même que le souvenir de chacun de ces élèves. Chaque plan a son propre protagoniste, la personne que nous suivons pour cet intervalle de temps. Puisque certains épisodes dans le film sont montrés dans plusieurs plans nous voyons que les cadrages signifient des éléments de personnalité de chaque personnage. A un moment, Alex joue avec un chien et le plan passe en ralenti. C'est indéniablement similaire à l'attachement que nous avons aux souvenirs joyeux d'avant un désastre. Pour ainsi dire, chaque plan de ce film épouse un point de vue interne différent, et cela vaut autant pour les points de vue des tueurs. Même s'il n'y a pas de mise en scène directe de l'intériorité des personnages, leur expérience subjective de la journée transparait dans la construction du film. *Elephant*, dans sa subjectivité radicale, annonce les films qui suivront.

40 Ibid ; p20 *Le plan qui suit un ou deux personnages et qui longe un couloir, de salle en salle, dedans et dehors, est devenu chose commune,* Traduction de l'auteur

Elephant

Le film à plan-séquence, une fois qu'il traite d'un événement où d'une situation traumatique, devient une épreuve de visionnage pour le spectateur. On est constamment sur les nerfs en attendant les prochaines images sans le répit de pouvoir interpréter et digérer mentalement les images à travers le montage. Le manque de coupe crée une égalité d'expérience d'une situation entre le personnage et le spectateur qui n'a plus que l'écran comme seule distanciation. Cette technique a été utilisé avec grand aplomb dans des films comme *Son of Saul*[41] (Lazslo Nemes, 2015), un film qui suit un sonderkommando[42] dans un camp de concentration, et *Victoria* (Sebastian Schipper, 2015), l'histoire d'une jeune femme qui se fait embarquer dans un braquage de banque. Ce sont des situations traumatiques que ces personnages traversent et pour cette raison ils ne prennent pas de recul. L'effet du film à plan-séquence reproduit l'expérience de la réaction combat-fuite, où le cerveau humain arrête d'un coup de hiérarchiser et stocker les informations et

41 Fils de Saul

42 Un type de détenu dans certains camps de concentration, chargé d'enterrer des cadavres après les massacres.

sensations qu'il reçoit. Ce que tous ces films ont en commun est le manque de recul pris par les personnages sur leurs situations. Ce style de mise en scène crée un stress, certes atténué, mais bien présent, dans le spectateur puisque les repères du style cinématographique auxquels il se raccroche normalement ne sont plus présents.

Nous pouvons tirer un parallèle entre cette expérience et le concept du visuel tel qu'il est décrit par Serge Daney. Dans son texte *Montage obligé* il évoque le manque d'images qu'il y a eu sur la guerre du golfe. Ce n'est pas tant qu'il n'y en a pas eu de diffusions de visuels, mais justement que le manque de traitement des visuels diffusés de manière presque permanente sur des chaines d'info à 24h a créé un déficit de vrai images qui communiquaient de manière adéquate sur la guerre.

> Le visuel, ce serait la vérification optique d'un fonctionnement purement technique. Le visuel, ce serait la vérification optique d'un fonctionnement purement technique. Le visuel est sans contre-champ, il ne lui manque rien, il est clos, en boucle, un peu à l'image du spectacle pornographique qui n'est que la vérification extatique du fonctionnement des organes et de lui seuil. Quant à l'image, cette image dont nous avons aimé au cinéma jusqu'à l'obscénité, ce serait plutôt le contraire. L'image a toujours lieu à la frontière de deux champs de forces, elle est vouée à témoigner d'une certaine *altérité* et, bien qu'elle possède toujours un noyau dur, il lui manque toujours quelque chose. *L'image est toujours plus et moins qu'elle-même*.[43]

Si l'afflux de visuel a effectivement, comme Daney l'implique, créé un trou noir dans le souvenir collectif de la guerre du golfe, je propose de tirer un lien métaphorique entre le visuel et la mémoire traumatique. Considérons que l'expérience vécue de notre vie au jour le jour, l'enregistrement de données que font nos yeux et nos oreilles en permanence soit le visuel, et que le souvenir soit l'image.

43 DANEY Serge et ROGER Philippe, *Devant la recrudescence des vols de sacs à main, cinéma, télévision, information: 1988-1991*, Lyon, Aléas, 1991, 270 p.

Du côté d'une personne traumatisée, le souvenir traumatique est un visuel qui n'a jamais subi le traitement nécessaire pour devenir un image. Le refoulement de ces visuels est donc ce trou noir dans la conscience culturelle que Daney décrit. La structure psychique que fournit le montage et l'interprétation Kuleshovien est elle aussi une manière de traiter des visuels pour en faire des images. C'est pour cela que nous expérimentons plus la tension d'une situation à l'écran si elle nous est montrée en plan-séquence. C'est le même traitement qu'auraient dû subir les reportages télévisuels de la guerre de golfe que notre cerveau a besoin de faire vis-à-vis des images traumatiques. Certes, il ne s'agit pas du montage dès lors que nous parlons du cerveau, mais le fait de devoir digérer une image traumatique est universel, que le medium soit le cinéma, la télévision, ou le souvenir.

L'exemple le plus parlant de cette expérience de l'écran est le film *1917* de Sam Mendes, réalisé en 2019. Ce film à plan-séquence est l'un des rares qui respecte presque totalement l'unité de temps et suit certainement une unité de temps subjective. Un soldat dans la première guerre mondiale transporte un message à travers le no-man's land. La seule ellipse arrive au moment où le soldat perd conscience à un moment donné. Au fur et à mesure des événements, le spectateur, non seulement devient de plus en plus stressé par le défi et le danger que ce personnage affronte, mais se retrouve à difficilement pouvoir comprendre la structure du film. A travers des fusillades, des bombardements et des dangers physiques sans répit le film devient un assaut d'imagerie pour le spectateur qui ne peut plus tout digérer. On est perdu dans le flux de visuels, à l'image du soldat traumatisé qui ne sait pas placer ses souvenirs dans l'histoire de sa vie. *1917* en tant qu'expérience cinématographique se vit d'une manière avoisinante à un flashback pour le spectateur. Nous l'expérimentons dans son entièreté, d'un trait et sans répit, ou pas du tout.

1917

Tout à l'inverse de la tendance de submerger le spectateur dans un plan-séquence pour expérimenter le choc retentissant d'une expérience traumatique, une tendance a émergé qui consiste à mimer la fragmentation de la mémoire occasionnée par le souvenir traumatique à travers le montage. Kenneth Lonergan, en 2015, a réalisé *Manchester by the Sea*, un film qui refuse la structure narrative qui consiste à raconter une histoire du début à la fin. Ce refus vient de l'envie de Lonergan de raconter une histoire de deuil assez réaliste. Lee Chandler (Casey Affleck) a perdu ses enfants dans une incendie et a quitté la ville de sa famille et de son ex-femme par la suite. Quelques années plus tard il se voit obligé d'y retourner après la mort de son frère. Jusqu'ici les analepses que nous avions analysés ont été des interruptions dans la narration, des scènes qui sortent de l'ordre chronologique pour mieux le restaurer après coup. Nous avons même vu des cas où l'analepse est provoqué par un élément déclencheur mais cela a toujours suivi un modèle de narration linéaire qui admet gentiment quelques interruptions du passé. *Manchester by the Sea* bouscule cette relation au souvenir et au montage. Le film est structuré par association d'idées. Bien qu'il y ait un fil conducteur dans le présent, celui-ci est si souvent interrompu par des scènes du passé, et des passés variés, que nous ne pouvons pas réellement parler d'analepses. Ces irruptions du passé dans *Manchester by the Sea* ne subit pas un traitement de vignettage ou de colorimétrie particulière comme nous avons pu le voir dans des films plus classiques.

Stylistiquement, il n'y a aucune différence entre les plans du présent et les plans du passé. Lonergan emploie un point de vue externe assez neutre à tout moment. Les scènes s'ensuivent puisqu'ils ont un élément en commun comme une chambre d'hôpital, un bateau qui appartient à la famille, bref, un élément qui est déclencheur pour Chandler. La transition n'est jamais signalée. Cela crée donc pour le spectateur un effet de coexistence de toutes ces situations traumatiques. Comme nous l'aurons compris cet effet correspond à l'état de Chandler, qui vit ses souvenir dans une sorte de passé présentifié, un plus-que parfait plutôt qu'un passé composé, si nous nous permettons la métaphore, puisqu'il a systématiquement fui ses souvenirs et la ville qui les contient.

Pour aller plus loin dans la capacité du montage à signaler la présence ou l'absence d'un trouble psychotraumatique, nous pouvons prendre l'exemple de *The Big Short* de Adam McKay. Ce film, réalisé en 2015 raconte l'histoire de quelques personnes qui ont anticipé la crise financière de 2008 et en ont profité. C'est aussi un film qui témoigne d'une virtuosité de montage rarement vue au cinéma. Puisque le film suit plusieurs personnages il ne dispose que d'une fenêtre très brève pour présenter chacun d'entre eux, leurs vies, leurs motivations. Au début du film nous rencontrons Mark Baum (Steve Carell), un homme qui se plonge uniquement dans son travail, au détriment du reste. Nous le rencontrons alors qu'il va dans une réunion que nous reconnaissons comme faisant partie d'un programme « en 12 étapes ». Sa femme l'appelle et évoque « ce qui est arrivé à son frère. ». Ainsi nous, les spectateurs, identifions son traumatisme et sa méthode de prédilection pour l'étouffer ; le travail. Pourtant, pendant que sa femme parle nous voyons des images apparaissent d'un homme sur le toit d'un immeuble. Les images passent très vite et ne montrent jamais totalement la situation. Dès que Baum arrive à se distraire les surimpressions disparaissent. Il s'agit d'un souvenir refoulé, mais qui menace de prendre de l'ampleur et de remplir l'image à n'importe quel moment. Plus tard dans le film, quand enfin ce personnage fait face à ce souvenir le cadrage est fait à travers un lustre qui fragmente son visage et laisse encore une fois le cadre être envahi par cet image de son frère qui s'apprête à se jeter du haut d'un immeuble New-Yorkais. Ce plan, à lui seul, permet de comprendre que Baum a été traumatisé

par la mort de son frère, que son souvenir a été fragmenté puisque sa mort était trop traumatique à absorber. Cela est encore plus évident quand le contre-champ montre sa femme qui, au contrarie de Baum est parfaitement entière sur l'image. Le gouffre qui s'était installé dans leur mariage se symbolise à travers cette fragmentation qu'elle n'a pas souffert. Dans seulement quelques plans très courts, à l'image même de la théorie de Bordwell de la vitesse du montage, Mckay a pu communiquer cette histoire et son effet sur la psyché d'un de ses personnages.

The Big Short, Baum parle à sa femme

Pour comparer, ce film met aussi en scène un exemple d'un souvenir traumatique qui a été correctement intégré. Michael Burry (Christian Bale) se présente au début du film. La première chose dont il parle est son œil de bois. Les images nous montrent que, enfant, ce personnage a été très troublé, a été victimisé à cause de son œil en bois et qu'il le vivait très mal. Cependant, par la mise en noir et blanc de ces images et la voix-off calme et descriptif nous comprenons qu'il s'agit d'un défi qu'il a surmonté, qu'autant visuellement qu'émotionnellement cela appartient au passé et que ce traumatisme a même pu forger le personnage tel que nous allons le voir pendant le reste du film. Le traitement colorimétrique de l'image en vient à symboliser le traitement psychique qu'il a déjà fait de ce souvenir. Nous pouvons comparer la manière qu'ont ces deux hommes de raconter leurs histoires. Burry parle d'un événement lointain ; son récit est organisé et structuré et s'accompagne d'images complètes et logiques. Il est capable de prendre du recul sur la situation racontée, alors que Baum ne peut sortir que des moitiés de phrase et ne parvient pas à communiquer ses sentiments par rapport à la mort de son frère. Tout au long du film, *The Big Short* déploie ce style qui consiste à communiquer autant de détails que possible dans une économie de plans très réduit. Ce film est non seulement emblématique de la continuité intensifiée de Bordwell, mais son style de montage fait écho à l'environnement effréné de Wall Street et au propos de film autour de la surabondance d'information sur la crise économique qui n'a pourtant pas abouti à une connaissance générale sur les causes et les raisons de la crise. Un afflux trop intense d'images, comme Daney l'avait théorisé, ne peut qu'aveugler.

Pour aller encore plus loin dans les techniques qui s'imposent dans la grammaire contemporaine du traumatisme je cite *Billy Lynn's Long Halftime Walk*[44], un film de Ang Lee, réalisé en 2016. Ce film a la particularité d'avoir été tourné en 60 images par seconde et en 3D. Il raconte l'histoire d'un groupe de soldats revenus de la guerre d'Irak et appelés à participer à la performance de half-time d'un match de baseball. Les 60 images par seconde et le 3D sont parfois difficiles à interpréter, et, pour certains spectateurs, désagréables à regarder, puisqu'ils représentent beaucoup plus d'informations visuelles que ce que l'on est habitué à expérimenter

44 Un jour dans la vie de Billy Lynn

sur l'écran du cinéma. Cependant, cet effet imite, justement par sa qualité désagréable, l'hypervigilance caractéristique des troubles de stresse post-traumatiques. L'immersion augmentée créée par ce dispositif technique est assez adaptée pour imiter la sensation d'être en permanence sur leurs nerfs et incapable de se détendre ou de ne pas voir un danger imminent. Le 3D rajoute à cette impression de sur-réalité ; les volumes surgissent vers le spectateur, et nous ressentons plus facilement les menaces par leur présence plus réaliste dans l'expérience visuelle du spectateur. Le film utilise aussi une grande partie des techniques déjà discutées, un point de vue interne qui suit le personnage principal, Billy Lynn (Joe Alwyn), des très gros plans sur le personnage dans les moments où il subit la plus forte pression émotionnelle et des analepses provoqués par des éléments déclencheurs. Les exemples les plus frappants dans ce film sont des analepses provoquées par un élément déclencheur sonore plutôt que visuel. Au lieu d'avoir un flashback au vu d'un objet, et que donc cet objet doive être vu à l'écran, Billy Lynn a un flashback (que nous voyons en analepse en même temps) à cause du son des feux d'artifice qui lui rappelle les bruits de fusil. Ainsi le montage est plus dynamique, le son sert de transition à lui seul et nous voyons le flashback en analepse présentifié. La réalité psychique de ce soldat se place tout autant dans le passé que dans le présent, à un tel pont que nous suivons en parallèle deux intrigues, une dans les analepse, et l'autre dans la chronologie d'une journée au présent.

Billy Lynn's Long Halftime Walk. Dans une espace de quelques images le bruit de l'effet de fumée provoque un flashback aux bombardements.

Ces deux familles de techniques visuelles se retrouvent dans un but commun : réduire la distanciation entre les événements traumatiques et le spectateur de cinéma pour mieux en communiquer les effets et les conséquences. S'il s'agit surtout de films de guerre ici c'est souvent parce que ces films ont pour but de sensibiliser le public aux horreurs de la guerre. Il est donc logique que ces cinéastes recherchent des manières de plus en plus immersives et intenses de mettre en scène leurs histoires. La mise en scène permet au spectateur d'expérimenter des sensations similaires à celles d'une personne traumatisée et donc de comprendre ces histoires d'une nouvelle perspective qui prend en compte la subjectivité des personnes qui les vivent.

Encore, si Ang Lee s'est essayé à montrer l'expérience d'un soldat atteint d'un trouble de stresse post-traumatique dans *Billy Lynn's Long Halftime Walk,* la question des personnes traumatisées était déjà présente dans sa filmographie. *Life of Pi,* son film précédent *Billy Lynn's long Halftime Walk*, est une histoire de guérison. C'est à dire une histoire dont le noyau de l'arc narratif est le fait que le protagoniste fasse la paix avec un événement qui a été traumatique pour lui. Dans ce cas précis le film entier s'avère être l'histoire fantasque qu'un jeune homme a concocté pour occulter ses souvenirs de la mort violente de sa famille et pouvoir vivre sans en être accablé. C'est un exemple, certes très dramatique et quelque peu original, du processus de guérison par la narration. Souvent, la voie thérapeutique pour une personne traumatisée n'est pas de s'attaquer directement aux souvenirs qui sont traumatiques, mais de construire le récit dans lequel ils peuvent s'intégrer pour créer la distanciation mentale nécessaire pour la guérison. Il faut travailler, soit par la transformation soit par la réorganisation, les images qui appartiennent aux souvenirs traumatiques.

Notons que ce n'est pour ce type d'approche pas la vérité de la situation qui compte mais l'histoire qui s'est construite autour des événements. Reprenons l'exemple de Michael Burry dans *The Big Short :* il n'est pas important qu'il se soit réellement fait victimiser à l'école pour son œil en bois, ce qui compte est qu'il a

vécu une humiliation, et qu'il a intégré cette humiliation en tant qu'épreuve formatrice dont il ne ressent plus la douleur. Nous savons psychologiquement qu'il importe assez peu qu'un souvenir soit vraie pour qu'on y croit et qu'on construise une partie de notre vision de nous-même autour de lui. Encore, les souvenirs que nous nous remémorons le plus sont ceux qui sont les plus aptes à changer au fur et à mesure du temps. Subtilement, et imperceptiblement le cerveau ajuste des détails pour conserver la cohérence illusoire de la personne. Le problème du souvenir traumatique est d'échapper à cette possibilité de remodelage, d'altération bénigne qui est essentielle pour mettre en perspective les multiples éléments de la vie humaine et de fragmenter non seulement la mémoire mais la personnalité actuelle. Les films que nous allons examiner dans cette partie contiennent des personnes qui se confrontent aux narrations internes, tel que le personnage principal de *Life of Pi*, au besoin d'extérioriser leur histoire et au besoin de retracer et retravailler des souvenirs pour en créer un sens. Ce sont les films dont l'histoire est la création d'une histoire interne convenable après un traumatisme.

2.2 Défragmenter le souvenir traumatique : *Paranoid Park* et *Louder than Bombs*

Dans un premier temps penchons-nous sur deux films où deux adolescents doivent apprendre à organiser et exprimer les souvenirs traumatiques qui veillent en eux. D'un côté, Alex dans *Paranoid Park* (Gus Van Sant, 2007) a refoulé quasi-totalement l'événement traumatique mais vit avec l'anxiété et l'hypervigilance d'un syndrome de stress post-traumatique. De l'autre côté Conrad dans *Louder Than Bombs*[45] de Joachim Trier (2015) est obsédé par la création d'images autour d'un traumatisme qu'il n'a pas vu, mais a pleinement vécu.

Gus Van Sant, comme nous l'avons déjà vu, est un cinéaste qui s'intéresse beaucoup à ces questionnements autour du traumatisme et de la subjectivité. Dans *Paranoid Park* Alex a commis un meurtre. Un meurtre violent, même si c'était en grande partie par accident. Un gardien de gare a été coupé en deux par un train

45 Back Home

après qu'Alex l'ait poussé. Il a été pris de panique et a achevé l'homme à coups de skateboard. Il a ensuite tenté de refouler tout souvenir de l'événement et de reprendre sa vie comme si de rien n'en était. Le film l'accompagne pendant qu'il essaie de mettre des mots sur son expérience. La narration ne semble pas au premier regard suivre une structure définie. Van Sant prend une décision esthétique assez radicale pour *Paranoid Park : l*e film est entièrement vu à travers le point de vue interne d'Alex. C'est à dire qu'il n'y a pas d'objectivité dans ce film, uniquement le point de vue d'une personne traumatisée dont l'imagerie mentale est devenue la matière première du scénario. Le montage est très relâché, la voix-off est c'elle de Alex lui-même qui tente de raconter une histoire des événements qui ont mené au meurtre mais celle-ci ne cesse de se répéter et de s'altérer. Des séquences de narration s'insèrent au milieu d'images documentaires des skateurs puis des séquences oniriques où on voit le skate à travers les yeux du jeune skateur fasciné qu'est Alex ; il apparaît comme une sorte de ballet où règnent la coexistence paisible et le calme. Ces séquences de skateurs sont majoritairement tournées en vidéo, et pas en pellicule comme le reste du film. Cela contribue à les connoter en tant que souvenir.

La vision onirique des skaters, *Paranoid Park*

De la même manière que le noir et blanc est devenu un raccourci pour signaler le passé pour les générations précédentes, *Paranoid Park* emploie la texture de l'image vidéo pour signaler le passé, le monde d'Alex avant son traumatisme. La vidéo était devenue pendant les années 2000 le moyen le plus commun pour tout un chacun d'enregistrer ses vidéos de famille, de vacances etc. La texture de l'image vidéo à l'écran a très vite absorbé cet effet affectif et nostalgique. Van Sant invite ainsi le spectateur dans l'imagerie mentale de son personnage et nous prenons part à son processus de tri et de traitement de ce qu'il a vécu à travers ces souvenirs et sa voix-off dont nous comprenons qu'il s'agit du récit qu'il tente d'écrire. Le montage global du film suit son fil de pensée, et prend en compte tous les détours et répétitions que cela entraine. Nous voyons les moments qu'il se remémore le plus souvent : telle la conversation qui lui a donné l'idée d'aller au parc de skate où le meurtre a fini par avoir lieu. Nous voyons cette conversation trois fois et Alex y fait référence plusieurs fois dans sa voix-off. Elle apparaît ainsi comme un point d'accroche, un moment de calme avant la tempête, et surtout, un souvenir clé que cet adolescent soumet plusieurs fois à un traitement sans totalement pouvoir le démêler de son traumatisme.

Le mystère de son crime se dévoile aussi par ses souvenirs, mais, puisque nous voyons cette histoire toujours à travers le point de vue subjectif d'Alex, l'image même du crime se restreint à un seul plan, une seule occurrence. Van Sant crée une image tellement violente et horrifique que l'envie de refoulement d'Alex devient instantanément compréhensible pour le spectateur. D'ailleurs si ce n'était par le fait qu'un officier montre l'image de l'homme mort à Alex, le spectateur, borné par ce vers quoi le fil de pensée, la caméra mentale d'Alex veut bien se tourner, ne l'aurait surement jamais vu. Au moment où Alex voit l'image la voix-off déclare "that image brought it all back"[46]. Sans transition, la prochaine scène que nous voyons est celle du meurtre, en entier. Il s'agit donc du flashback d'Alex. La confirmation du point de vue radicalement subjectif de ce film vient dans le dénouement. Plutôt que de terminer l'histoire avec la suite de l'enquête ou les conséquences que vivra cet adolescent meurtrier, le film s'arrête au moment où Alex a réussi, après y être

46 *Cette image a tout fait revenir,* traduction de l'auteur

encouragé par une amie qui dit « it's important to get it all out »[47] de mettre par écrit son récit des événements. Les souvenirs sont classés pour lui, il a fini de travailler sur son traumatisme et c'est donc là, puisque nous suivons son évolution subjective et non une histoire de justice criminelle, que le film s'arrête.

Alex écrit son histoire, *Paranoid Park*

Dans *Louder than Bombs* l'effet est similaire. L'intériorité de Conrad, lui aussi un adolescent traumatisé, prend la forme des médias de son temps et, de manière très Bordwellien, cela est devenu, au lieu des plans lents et oniriques de *Paranoid Park,* un supercut[48] de ses idées et émotions en association libre en seulement huit ans de développement du style cinématographique. Le traumatisme de Conrad est que sa mère, après une carrière dans le photojournalisme dans des zones de guerre, est morte dans un accident de voiture (qui était en fait un suicide, même si Conrad l'ignore pour la plupart du film). Il canalise la douleur de la perte de sa mère

47 *C'est important de tout laisser sortir,* Traduction de l'auteur

48 Un montage d'images très rapides, populaire sur internet. Il s'agit souvent d'un « best-of » d'une série ou d'images d'un certain type.

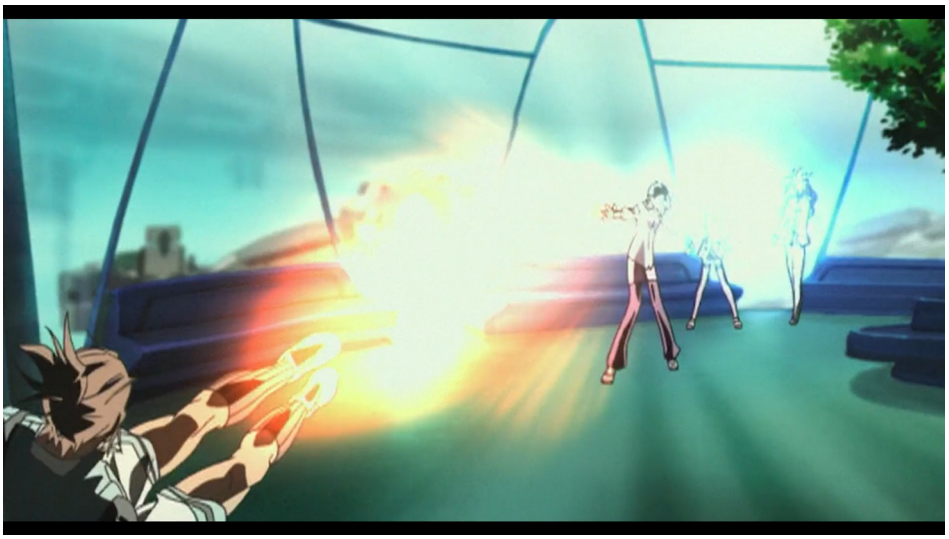
à l'âge de 12 ans ainsi que les traumatismes répétés de la voir à l'hôpital et d'avoir toujours su que son travail la mettait en danger, en écrivant des textes artistiques. Lors d'une scène ou son frère Jonah (Jesse Eisenberg) tente d'établir une connexion avec lui, Conrad refuse la parole, mais accepte de lui faire lire son texte.

La séquence qui suit est peut-être une des plus emblématiques que le cinéma contemporain nous ait fourni en ce qui concerne le rendu de la fragmentation de la pensée d'une personne traumatisée. Le texte de Conrad est une suite de pensées, presque un monologue intérieur qui avance par association libre. Pourtant des thèmes émergent : la mort, la putréfaction et l'hésitation entre objectivité et subjectivité. Il est intéressant de noter que malgré le fait que Jonah, son frère, est celui qui lit ce texte, c'est la voix de Conrad qui nous parle directement en voix-off pendant toute la séquence. Le texte de cette voix-off commence par une liste de qualités soi-disant objectives à propos de Conrad. Il liste combien il utilise de pièces de papier toilette, comment il mange ses friandises, combien il possède de chaussettes. Bien que cela puisse paraître banale, cette liste représente le processus de construire son image de lui-même, une étape indispensable de l'adolescence pour pouvoir concevoir le monde est sa place dans celui-ci. Dans le cas de Conrad, qui est visiblement troublé par la mort de sa mère, cette construction d'identité est affectée par une fragmentation de son souvenir. Il doit se concevoir à partir de morceaux éparpillés, presque à partir de rien. Il cite donc des chiffres, des faits, des choses qu'il peut saisir avec certitude. Cependant, très vite sa certitude se fait parasiter par le traumatisme qu'il a vécu et ses émotions autour de la mort de sa mère. On voit des images des mises à mort, et un test de compression d'une voiture dont il précise « it has to be real »[49] pour que cela lui plaise. Il continue en citant des statistiques sur la décomposition des cadavres après la mort, qui est visiblement pour lui une obsession. On voit des images de corps en pleine décomposition, des images de microbes et de la putréfaction dans la nature avant qu'il ne recommence d'un coup à parler de ses souvenirs de sa mère. Nous comprenons donc la pulsion scopique qui habite Conrad. Il a besoin de voir des choses, des choses réelles, et il semble que ce visionnage de visuels autour de l'idée de la mort comble le manque

49 *Faut que ca soit vrai,* Traduction de l'auteur

d’images, et de compréhension qu’il a eu pour la mort de sa mère. Uniquement par son montage, cette séquence nous permet de comprendre que le système de défense de Conrad contre l’incertitude et le traumatisme qu’il a vécu a été de récolter autant de faits qu’il le peux sur lui-même, sur la mort en général, et sur sa mère.

Le supercut de Conrad, *Louder than Bombs*



why, but I don't understand ruining Andrea from the beginning. It's completely [illegible]
comic now, but that is good in a way. I don't know what's going to happen.

My favorites are: in season one when Nikki doesn't know she has killed the two gangsters. The one where Mr. Bennet asks the Haitian to go deep is cool. Mr. Bennet is cool, he's like a superhero even though he don't have any powers. In season two I like when Hiro gets stuck back in time and talks to his mother. The Reborn series is not going to have Hiro in it, but it could change. Hiro could come in it at any time because of his abilities.

The on the go playlist on Mom's ipod contains these songs: Scott Walker: The Old Man's Back Again, Katerine: Louxor j'adore, Mano Negra: Mala Vida, Talking Heads: Psycho Killer, Ciccone Youth: Into The Groove, Glen Campbell: Wichita Lineman, Kate Bush: The Hounds of Love, Boris Vian: Je bois, Barbara: La solitude, The Band: I Shall Be released, Arcade Fire: The Suburbs, Radiohead: Pyramid Song, Jean-Louis Marat: Polly Jean, Dominique A: Rue Des Marais, Arnaud Fleurent-Didier: France Culture, Blondie: Heart of Glass (Disco Version), Serge Gainsbourg: L'homme à tête de chou, Keith Jarret: Personal Mountains, Jay-Z: Empire State Of Mind (Feat. Alicia Keys), Stinky Toys: City Life, Noir Désir: Todd Rundgren: International

Cet éclectisme et le désir de collectionner des images se traduit par la grande variété d'images dans ce supercut. Rien qu'en quatre minutes, il y a énormément de plans qui ne sont pas d'une qualité traditionnellement narrative. Que cela soit le texte que nous voyons sur l'écran, les vidéos youtube que Conrad regarde, des clips visiblement tournés sur une caméra vidéo où iphone, des captures de son écran de jeu-vidéo, des images de microscope, des photographies et même des plans purement illustratifs. Cette variété est ce que Trier nous présente comme les images qui peuplent l'espace mentale de Conrad. Le montage très rapide reflète cette sur-saturation d'images qui caractérise la pensée fragmentée de ce jeune adolescent du XXIe siècle. Les images et la voix-off semblent se générer mutuellement. Tantôt la coupe introduit une image dont la voix-off décrira la signifiance, tantôt l'image change puisque le fil de pensé a déjà dévié vers un nouveau sujet associé. Le processus mental suggéré est un d'un traitement de plus en plus vite et avare d'images.

Cependant cette recherche de documentation n'aboutit pas. Sans cesse la voix-off de Conrad revient à des souvenirs, et à l'idée d'incertitude, d'oubli et d'altération du narratif. Quand il évoque le travail de photographe de sa mère et le fait qu'il la croit une des meilleures photographes du monde, son premier instinct est

de donner une référence Wikipédia pour légitimer sa conclusion. Pourtant il enchaine sur comment elle lui a appris que le cadrage d'une photographie pourrait en changer le sens. Il évoque encore une femme qu'il a vu porter le pull de sa mère, même si son père nie que cela soit possible, il en reste convaincu et il se souvient très fort de ce pull. Ses souvenirs de sa mère vivante sont toujours accompagnés d'images de ces souvenirs, pourtant il avoue avoir oublié l'emplacement de sa tombe, même s'il conçoit la valeur symbolique de la tombe. L'impression qui ressort de cette combinaison d'éléments et celle d'un adolescent pris d'assaut entre les souvenirs et sensations qu'il ne peut que prendre pour vraies et le monde extérieur qui ne s'organise pas autour des symboles qui lui sont chers. Il cherche à la fois à valider ses émotions et à connaître la vérité mais les deux semblent s'opposer. Cette séquence annonce donc le travail auto-thérapeutique qu'il va falloir entreprendre : trouver l'histoire qui fait sens à la fois des faits et de ses souvenirs, même s'il faut recadrer et manipuler quelques éléments pour qu'ils y rentrent.

La démarche de Conrad de mettre en écrit son histoire, et son souvenir traumatique, est, comme cela était le cas pour Alex dans *Paranoid Park,* déclenchée par une fille. Au tout début du film, lors d'un cours de littérature, une camarade de Conrad lit à voix haute. Au fur et à mesure qu'elle parle Conrad se perd dans des souvenirs de sa mère. L'image mental de Conrad est montrée à l'écran. C'est une image travaillée, fantasmée et embellie de l'accident de voiture qui a tué sa mère qui apparait. La lumière isole les contours de Huppert et la voiture sur l'image. L'esthétique est plus similaire à celle d'une publicité de voiture qu'à une scène d'accident. Le véhicule en face n'est figuré qu'abstraitement par les phares avant la collision. Cette image est un pur fantasme : Conrad n'a pas été présent ni informé des circonstances de la mort de sa mère. Cette image fait partie de ses tentatives de créer des images de sa mort pour pallier au manque total de faits ou images qui lui ont été fournis. Aborder un souvenir traumatique sans aucune image est très difficile. La thérapie de l'art se focalise sur le fait de trouver des métaphores visuelles et des symboliques pour pouvoir débloquer les émotions qui se cachent dans ces images fabriquées. Ce que nous voyons dans cette séquence sont les essais de Conrad pour créer une image symbolique de l'accident auquel il puisse s'accrocher. L'image

ne prend donc en compte que les éléments nécessaires pour lui et pour sa compréhension de la situation : L'existence de la voiture et du camion, la nuit, la présence de sa mère puis la violence de la collision ainsi que, assez étrangement, la beauté de sa mère. Quand Conrad imagine la voiture s'envoler, le pare-brise en éclats dans le ciel noir autour du corps de sa mère, sa mère a le visage calme et totalement indemne, même dans sa mort. L'image mentale qu'a Conrad de sa mère est celle d'une personne inviolable et parfaite. Ses tentatives d'imagination de sa mort ne considèrent même pas la possibilité d'un suicide. Pour Conrad, si elle a tourné son volant c'était pour sauver un animal sauvage. Si elle ne l'a pas tourné, c'était parce qu'elle s'était endormie. La fille continue de lire et Conrad se souvient de quand il jouait à cache-cache avec sa mère pendant qu'elle accrochait les draps. La lumière et le blanc des draps créent assez facilement une association angélique dans la vision qu'a Conrad de sa mère. Pourtant cette scène se déroule exactement comme l'extrait du livre que nous entendons en voix-off. Nous pouvons l'interpréter donc en tant qu'imagination d'une enfance idéalisée. Il est bien improbable diegétiquement que Conrad ait un souvenir qui soit identique à ce livre que lit sa classe à l'école. Ce fantasme de sa mère en tant qu'ange protectrice n'est donc rien que cela, un fantasme. Conrad crée systématiquement des images de plus en plus valorisantes de sa mère.

L'accident, *Louder than Bombs*

Nous voyons plus tard dans le film que ce type d'image imaginaire avait déjà été pour lui un système de traitement des images traumatiques. Quand sa mère a été prise dans un bombardement en Irak alors qu'il était très jeune. Il avait fantasmé l'image d'elle en train de flotter par-dessus le débris de l'attaque, encore une fois indemne et calme. Il a même dessiné cette image mentale pour l'offrir à sa mère, une toute première tentative de communication par la création. Ce dessin représente une manière précoce d'exprimer ses craintes et ses obsessions par l'imagerie et crée une cohérence entre ce Conrad enfant qui traite déjà ses difficultés par la création d'images et le Conrad adolescent qui se plonge dans un univers d'images pour noyer ses souvenirs traumatiques.

Revenons à la fille qui a déclenché cette libération d'images et de souvenirs. Fille sur laquelle Conrad développera un crush assez conséquent, malgré un tabou de hiérarchie sociale qui empêcherait n'importe quelle connexion romantique entre les deux. C'est cependant à travers cette fixation qu'elle deviendra la clé pour que Conrad sorte de son imagination et trouve sa capacité à formuler des histoires cohérentes. La connexion à un autre permet de se construire une identité propre hors de son traumatisme.[50] *Paranoid Park* et *Louder Than Bombs* se ressemblent sur ce point. La relation que tisse un personnage avec quelqu'un de totalement extérieur à leur traumatisme peut leur servir d'échappatoire à un cycle d'obsession, et un faire-valoir de leur personne hors du contexte qui les obsède. Ces deux adolescentes représentent la version moderne des partenaires amoureux dans *Secrets of a Soul, Spellbound* et *Marnie* qui poussent les protagonistes vers une découverte de soi, que le protagoniste le veuille ou pas. Alors que cette fille ne met pas Conrad au défi d'écrire comme le fait la copine d'Alex dans *Paranoid Park*, Conrad partage ses écrits avec elle tout de même. Son approbation lui sert de socle pour affirmer son existence sociale, même si cette fille a bien l'air de complimenter son œuvre plus par pure politesse. Pouvoir se sentir compris marque une étape importante de guérison. A la fin du film Conrad passe l'aube après une soirée à accompagner cette fille chez elle. Pendant la nuit il a découvert, dans un article de

50 VAN DER KOLK Bessel A., *The Body keeps the score: brain, mind and body in the healing of trauma*, New York, NY, Penguin Books, 2015, 445 p. Chapitre 9

journal, que la mort de sa mère était un suicide. Dans une voix-off il décrit les événements de la soirée en passant complètement outre cette révélation. Bien que cela l'affecte, il rejette en bloc l'idée, du moins temporairement et il tourne son attention vers d'autres choses. La voix-off livre un récit logique et ordonné de sa marche aux cotés de cette fille. Les plans sont longs, nostalgiques et calmes. Trier baigne la scène dans une lumière légèrement rose et passe quelques plans en léger ralenti pour accentuer cet effet. A travers une connexion, même brève, nous voyons que le point de vue interne de Conrad a été calmé. Les images hâtives et empruntées disparaissent pour laisser un souvenir complet, paisible et chronologique.

Conrad accompage Melanie, *Louder than Bombs*

Ces séquences qui prennent le point de vue interne de Conrad sont en fait assez rares dans le film. Ils sont donc des instants privilégiés pour comprendre le personnage, qui est sinon vu soit d'un point de vue totalement externe en tant qu'adolescent boudeur où depuis le point de vue interne de son père, qui ne voit que le gouffre d'incompréhension qui les sépare. Le contenu de ces séquences que nous avons vu consistent à former toute notre compréhension de cet adolescent et créent à eux seules toute possible projection-identification avec lui.

L'état mental de Conrad sert aussi de microcosme à tout *Louder than Bombs.* Comme *Manchester by the Sea,* ce film ne se déroule absolument pas de manière linéaire. Qui plus est, il est raconté par quatre personnages, le père, Conrad et Jonah dans le présent et des séquences dans le passé du point de vue de leur mère Isabelle (Isabelle Huppert). En tant que l'espace mentale de Conrad est instable et se remplit uniquement selon sa structure interne, *Louder Than Bombs* construit une histoire de suicide qui témoigne de l'absence pesante d'un membre de la famille en ne la faisant pas disparaître. Isabelle est morte, mais, surtout puisque son travail demandait souvent qu'elle parte, elle est presque plus présente dans sa mort qu'elle ne l'était pendant sa vie à travers ces analepses.

La mort de cette mère de famille a traumatisé tous ceux qu'elle a laissé mais l'approche du film est de mélanger ces histoires de deuil, ces traumatismes liés mais distincts et de plonger le spectateur dans une situation aussi floue et compliquée que celle dans laquelle se trouvent les personnages. Nous nous sommes focalisés sur Conrad puisque son histoire est mise en scène de la manière la plus spectaculaire et pertinente pour nos fins mais des analyses de ce film pourraient être faites du point de vue de chaque personnage. Par exemple, Jonah, le grand frère de Conrad revient à la maison après la naissance de son fils et se retrouve à devoir trier l'ancien studio photographique de sa mère. Il a su pendant ses années d'université combien sa mère était malheureuse mais dans ce studio il découvre des images qui prouvent qu'elle avait eu une liaison depuis plusieurs années au moment de son suicide. Son parcours suit donc la problématique inverse de celle de Conrad. Jonah dispose de trop d'informations et d'images de sa mère en tant que femme imparfaite. Il doit trier autant dans ses souvenirs que dans les photos du studio quelles images méritent de rentrer dans la narration de la vie de sa mère.

Chaque personnage fait peu à peu la paix avec sa situation, et leurs vies, ainsi que le style visuel du film, rentrent dans l'ordre. La mère, dont la présence était encore si forte dans toutes leurs vies, disparaît une dernière fois. Elle n'est plus présentifiée et ressuscitée dans leurs souvenirs, et le film se termine sur un plan des

trois membres restants de la famille tous ensemble dans la voiture. La voiture, qui n'avait été pour eux pendant le reste du film qu'un lieu d'isolation, un lieu de conflit intra-familial, et, plus que tout, le symbole persistant du suicide de la mère, est devenu le premier endroit où cette famille se retrouve après que chacun ait fait la gestion de son traumatisme individuel.

La comparaison de ces films sert à renforcer combien la théorie de Bordwelll s'est confirmée dans les quinze ans depuis la publication de son article. Il y a une croissance exponentielle non seulement dans les nouveaux régimes d'images et cela même quand il s'agit de raconter des histoires similaires et de mettre en scène des troubles et des symptômes post-traumatiques. Le montage s'est accéléré, et cela jusqu'à dans le montage de l'intériorité, parallèlement les personnages dont nous voyons le point de vue se sont aussi multipliés. Tout dans le style contemporain témoigne d'une capacité du spectateur à absorber et comprendre et interpréter de plus en plus d'images et d'informations à travers l'écran du cinéma.

2.3 Réécrire son histoire : *Last Flag Flying* et *Les Chatouilles*

Parlons d'un film contemporain qui hérite de la tradition des films sur la guerre du Vietnam, mais qui confronte enfin la question des traumatismes individuels et qui attaque de plein fouet ces questionnements sur la vérité, la modification des souvenirs et le besoin d'historiciser un souvenir traumatique que *Paranoid Park* et *Louder than Bombs* ont soulevé. *Last Flag Flying* (2017) de Richard Linklater raconte l'histoire de Doc Sherman (Steve Carell), un vétéran de Vietnam qui apprend que son fils est mort en Irak. Sherman se réunit avec deux amis de son service au Vietnam pour chercher le corps. L'armée lui dit que son fils est mort en héros, qu'il a sauvé plusieurs de ses camarades alors qu'en réalité il a été tué par accident. Ce scenario confronte directement la question de savoir s'il est préférable de connaitre la vérité où d'avoir une histoire avec laquelle il est plus facile de vivre. La structure narrative du film fait répondre les expériences de ces trois vétérans de la guerre de Vietnam avec celles d'un soldat qui les accompagne, et qui vient de

revenir d'Irak. Nous voyons combien la guerre a affecté ces vétérans sur le long-terme. L'un d'entre eux est alcoolique et un autre est devenu prêtre après avoir été connu pour être le plus violent au Vietnam. Lorsqu'ils discutent tous de leurs souvenirs des moments de calme et de camaraderie sur le champ de bataille avec le jeune Washington, le soldat d'Irak qui les accompagne, nous ne pouvons que craindre que le cycle se répète et que la guerre d'Irak nuise autant à la vie de ce jeune homme que celle de Vietnam à nuit à la génération de son père.

Au fur et à mesure que le film se déroule Linklater fait apparaître par petites touches de dialogue le traumatisme précis qui lie toujours ces trois hommes. Pendant leur service à Vietnam ils ont dû laisser mourir un camarade sans analgésique puisqu'ils avaient consommé tout le stock de morphine de manière récréationnelle. Les trois hommes regrettent et fuient tous le souvenir de cet homme, au point où un d'autre eux, Hal, s'est convaincu de ne pas avoir commis de faute en prenant les drogues pour lui. Pourtant, le scenario nous amène peu à peu à comprendre qu'il s'agit pour Hal d'un événement réellement traumatique. Il mène les trois vétérans à rencontrer la mère de l'homme qu'ils ont fait mourir dans la souffrance. On lui a raconté la même histoire d'héroïsme que pour le fils de Sherman et elle y trouve du confort. Ce que ce film montre donc à travers des dialogues fins et touchants est le spectre énorme des effets qu'un traumatisme peut avoir sur la vie de quelqu'un, ainsi que le pouvoir d'une narration héroïque. Ces vétérans n'ont pu vivre avec eux-mêmes qu'en noyant le souvenir de l'homme qu'ils ont tué ou en le modifiant pour se déculpabiliser. Sur un deuxième niveau, nous comprenons combien la vérité n'est pas ce qui joue dans la guérison d'un traumatisme, même nous comprenons qu'une belle histoire qui ne reprend que l'esquisse de la réalité peut rendre la perte d'un enfant une source de fierté plutôt qu'un traumatisme absolu. Nous allons le voir plus en détails dans les prochaines analyses, mais le fait de pouvoir s'identifier en tant que héros, ou si nous le voulons, protagoniste de sa propre vie apporte des bénéfices thérapeutiques énormes à des personnes traumatisées qui souvent s'identifient comme des personnes passives qui subissent des peines.

* * *

Justement, jusque-là nous avons vu des histoires où les personnages peinent à prendre le contrôle de l'histoire de leurs vies, et à organiser leurs souvenirs traumatiques. Nous passons maintenant en revanche à un film qui montre son protagoniste en plein processus de travail sur ses images et narrations intérieures. Il s'agit de *Les Chatouilles,* un film de 2018 réalisé par Andréa Bescond et Eric Métayer. Le film met en scène une version fictionnalisé des événements de la vie de Bescond et raconte le chemin de guérison entrepris par une femme qui a subi des attouchements pendant son enfance par un ami de la famille. Le scenario a été adapté de la pièce de théâtre *Les Chatouilles ou la Danse de la Colère,* sur le même sujet, mise en scène et jouée par Bescond. Le film donc met en scène des images et souvenirs qui doivent être non seulement recadrés, mais revisités, retravaillés et, parfois, complètement récrits. Comme nous l'avons vu, c'est un besoin qu'éprouve une grande majorité de personnes après un événement traumatique. Le travail d'un thérapeute dans ces cas est de faciliter et guider ce travail sur ses propres images internes et c'est cette médiation du chemin thérapeutique que nous allons voir dans ce film.

Odette (Andréa Bescond), la protagoniste, est introduite deux fois. Dans les premiers plans du film, pendant le générique, nous voyons Odette adulte danser. C'est une danse étrange, qui communique une souffrance et une douleur physique plus qu'une quelconque élégance. Cette danse se déroule dans un espace totalement vide et noir. Ce noir devient le tableau de craie d'Odette petite fille, au moment où un ami de la famille l'invite à "jouer à la poupée". Cet homme la poursuivra pour continuer ses abus pendant plusieurs années de son enfance. Le noir est donc, dès les premiers plans, symbolique d'une espace d'expression pour cette personne, l'espace où se mettent en forme les images qu'elle crée. Tout au long du film son espace mental sera représenté par cet espace noir. Le film met en scène beaucoup de souvenirs qu'Odette raconte lors de sa thérapie mais à tout moment où Odette ne décrit un lieu de souvenir précis, tout moment où elle est

simplement dans son propre espace mentale neutre, nous la voyons dans cet énorme espace noir, informe et non-identifiable. C'est une chose assez commune que d'utiliser un espace noir en tant qu'espace mental mais la trouvaille de *Les Chatouilles* est d'en faire une prison, plutôt qu'un lieu générateur comme il l'est le plus souvent dans le cinéma contemporain. Odette danse seule dans ce noir, en permanence. La danse est visiblement sa manière de communiquer mais puisque cette danse est dans son espace mentale intérieure elle ne peut se faire comprendre. Visuellement, l'espace rappelle celui d'un théâtre sans décor et sans public, une scène où Odette danse à perpétuité sans que ceux qui sauraient déchiffrer sa peine n'existent. C'est aussi une reprise de la mise en scène de la pièce de théâtre d'origine qui se réduisait uniquement à Bescond, seule sur scène en train de jouer tous les rôles qui dans le film sont pris par d'autres acteurs.

Odette, *Les Chatouilles*

Cette symbolique du noir oppressant accompagne le personnage d'Odette dans toutes les étapes de sa vie. Quand les parents d'Odette lui louent une chambre sur Paris, encore à dix ans, la chambre a des murs noirs et la propriétaire l'oblige à fermer les volets quand elle part le matin. Bien que cela ne nous est jamais montré dans le film nous comprenons qu'elle a subi des attouchements dans cette même chambre. Son espace mentale reprend donc les traits d'un de ses lieux de traumatisme. De fait, la vision qu'elle a d'elle-même demeure toujours une fille perdue dans une chambre noire et malgré les années intervenantes elle n'a pas pu mentalement ou symboliquement quitter cet espace, dont les associations sont très évidemment celles de la peur, l'isolement et l'enfermement. Le moment où le film nous montre Odette enfant qui apprend que son abuseur viendra lui rendre visite sur Paris est cadré de manière quasi-identique à sa danse pendant la générique du film. Ces gestes reviennent au milieu du film quand Odette donne une performance en école de danse sur l'état d'être d'une petite fille qui s'avère être encore une fois cette même danse violente. Ainsi, dès les premiers plans du film et de manière continue nous voyons une dualité et un schisme dans la personnalité de cette femme. Les gestes de frustration de la petite fille sont souvent mis en relation avec la danse de la femme adulte par des raccords sur le mouvement. Nous comprenons que cette frustration est restée dormante pour sortir dans la danse ; une partie d'Odette est restée jeune fille terrifiée alors qu'une autre est devenue femme incapable de parler de sa douleur. L'intrigue doit donc suivre le développement de la jeune fille et de la femme adulte en même temps.

Comme nous l'avons vu à propos de plusieurs films maintenant, ce type de recours aux analepses et aux flashbacks n'implique nullement que le film fait un simple montage parallèle entre les événements de son enfance et celles de sa vie adulte. Loin de là, la trame narrative de ce film existe aussi bien dans plusieurs moments du passé que dans le présent où elle suit une thérapie et même dans des espaces symboliques qui informent à la fois le présent et les passés dont parle Odette. En cela le récit du film reflète le point de vue interne du personnage qui est divisé entre des souvenirs anhistoriques et la vie qu'elle tente de mener malgré les effets invasifs de ces souvenirs traumatiques et les troubles qui ont été occasionnés

par cet abus. Elle dit lors de la première consultation de psychothérapie qu'elle « voit son visage partout » et « sent ses mains ». Ce sont là des symptômes clairs et précis des flashbacks visuels et sensoriels d' un traumatisme. Ce qui se déroule à l'écran est donc une histoire dans le désordre puisque la fragmentation traumatique a créé une vie totalement désordonnée. Les transitions entre souvenirs, histoires et fantasmes se font généralement au sein d'un même plan, par exemple, Odette adulte parle face à un miroir : dans le reflet, derrière elle, des enfants dans un cours de danse classique que nous entendons parler entre eux et rire. Le plan suivant est un plan d'ensemble de foyer où un groupe d'enfants, dont Odette, se changent pour leur cours. Visuellement pour le spectateur, tout autant que psychologiquement pour le personnage, le passé et le présent du personnage coexistent dans *Les Chatouilles*. Le traumatisme qui n'a pas été traité a créé une indissociabilité entre passé et présent à travers le flashback.

Le travail thérapeutique que nous voyons Odette suivre est rendu d'une manière très imagée mais cette mise en scène témoigne d'une compréhension approfondie du processus. Les souvenirs qu'elle évoque au cours d'une séance de psychothérapie se présentent aussitôt à l'écran et cela crée un système d'aller-retours entre le passé, l'imaginaire et le réel. Ces trois régimes sont constamment brouillés et le film se permet d'avoir donc une très grande liberté pour mettre en scène la nature changeante et parfois contradictoire du souvenir traumatique. Par exemple, quand Odette évoque son ami d'enfance, Manu, devenu son meilleur ami et son fournisseur de drogue, la scène que nous voyons commence par montrer les deux enfants passer devant un café. En plan séquence nous apercevons Odette adulte et sa thérapeute dans le café avec Odette enfant et Manu enfant qui passent en arrière-plan. La caméra suit les enfants qui croisent une autre version d'Odette et Manu qui viennent s'asseoir à côté d'Odette et sa thérapeute au café. Ainsi le film fait dans un seul plan le travail de nous décrire la durée et la force de sa relation avec cet homme, et renforce le fait que cette amitié soit liée à un lieu précis ; le quartier de Paris où Odette a vécue dans une chambre noire et le moment de sa vie où visiblement cette amitié a été une des seules joies dont elle disposait. Justement, ce garçon apparaît pour la première fois quand il interrompt une crise de colère

d'Odette et l'invite à sortir par la fenêtre de sa chambre noire. C'est un ami qui lui permet de s'échapper, autant physiquement de sa chambre, que mentalement de sa détresse en devenant son dealeur.

La coexistence de plusieurs passés avec le présent, *Les Chatouilles*

Nous avons pleinement vu combien des scènes de psychothérapie peuvent manquer de dynamisme visuel. *Les Chatouilles* détourne ce problème en assumant directement de mettre en scène le souvenir et la personne qui le raconte en même temps. C'est une évolution de la scène d'analepse de *Marnie :* au lieu de faire un montage parallèle entre la femme qui raconte son souvenir et l'analepse en question les deux coexistent grâce aux avancées dans la technologie de la mise en scène. Ces analepses deviennent donc des moments vivants et actifs dans la narration plutôt que des interruptions. Dans une des premières scènes de psychothérapie Odette adulte parle de ses fantasmes de jeune fille : elle voulait devenir danseuse étoile sur la scène de l'Opéra de Paris. Nous la voyons donc, pendant qu'elle parle, sur cette même scène, d'abord petite fille et puis adulte. Elle dit « là on est un petit peu dans le fantasme d'un souvenir donc je fais ce que je veux quoi » L'irréalité de la situation est soulignée avant tout. Cette scène est non seulement un point de vue interne mais un point de vue interne imaginaire. Odette se fantasme adulte sur la scène de l'Opéra accompagné par son idole d'enfance Rudolphe Noureev mais celui-ci connaît Odette et sa thérapeute et leur parle. Qui plus est la version d'Odette qui habite cette image fantasmée est consciente qu'il s'agit d'une création, comme si c'était un rêve lucide. Je propose de considérer ces souvenirs malléables en tant qu'interface créative pour Odette. Cette interface créative est ce qui permet de communiquer et dépasser des images traumatiques. C'est l'espace virtuel de narration et d'imagerie qui n'est pas le souvenir direct, ni un flashback, ni une narration simple des événements, ni les images brutes de la subjectivité comme nous en avons pu voir des exemples. Pourtant, des images et des éléments du souvenir peuvent venir le peupler. Ces éléments peuvent donc être traités et ainsi se dissiper pendant le processus de guérison. Le rythme par lequel ces éléments arrivent de manière symbolique dans l'interface créative correspond à la capacité de gestion et guérison de la personne concernée. Mettre en scène l'interface créative demande de créer et fixer les dispositifs qui le signalent.

Heureusement, ce dispositif formel nous est introduit très tôt dans le film. Odette décrit à sa thérapeute, sûrement de manière très lyrique, sa passion précoce pour la danse et les sensations que la danse classique lui procurait. Nous voyons

cela à travers un analepse de la première performance de danse d'Odette. D'un coup elle prend son envol devant sa professeure de danse et sa mère ébahies. Plus précisément, la caméra qui était à la place d'Odette s'envole dans un plan subjectif. La perspective de la caméra épouse totalement l'imagerie mentale d'Odette adulte, comme si c'était Odette adulte qui dirigeait les mouvements d'images. Dans un sens méta-diégétique nous pouvons considérer que c'est effectivement le cas, puisque Odette est un personnage semi-inspiré par la vie de la réalisatrice. La professeure de danse déclare alors « c'est normal, elle fait une thérapie du coup elle se souvient des beaux souvenirs ». Le précédent est donc créé que les personnages qui ne sont pas Odette peuvent être conscients d'être dans un souvenir, de n'être rien que des constructions mentales d'Odette dans son interface créative. Elle-même ne peut avoir ce type de recul puisque c'est elle qui n'a pas pu prendre la distance nécessaire avec ces souvenirs. La conséquence narrative est que nous savons qu'il n'y a, comme cela était le cas dans *Paranoid Park*, rien que ne fasse pas partie du point de vue interne et hautement subjectif du protagoniste. L'intérêt est que ce dispositif narratif reflète la vraie capacité du cerveau à changer les détails d'un souvenir si l'on se le remémore ou le raconte assez souvent. A force de répétitions, ce que nous pourrions qualifier de souvenir objectif, si une telle chose existe seulement, s'effacera en faveur de la version truquée, la version embellie. C'est un outil dont la thérapie peut se servir pour alléger le poids d'un souvenir qui a pris une importance trop grande pour un patient ou pour mettre en contexte un souvenir qui a été sujet à des déformations de l'esprit enfantin avec des détails nouveaux et une compréhension d'adulte. Ces scènes posent aussi les limites et enjeux du procédé visuel. Tant que ce que nous voyons à l'écran sont des choses que nous voyons à travers le point de vue interne et subjectif d'Odette elle a le pouvoir de modifier et embellir là où cela lui semble bon. Le narrateur du film n'est donc absolument pas fiable, mais radicalement subjectif.

Nous avons déjà vu que la vérité subjective et narrative peut avoir bien plus d'importance en ce qui concerne l'histoire de guérison et *Les Chatouilles* en est un exemple hors pair. Quand Odette ose enfin décrire à sa thérapeute une occasion du viol dans son enfance, dans la cabane de son agresseur, nous comprenons la

puissance des fausses narrations qu'elle s'est faite sur la situation. La scène affreuse se déroule sous nos yeux sans commentaire et nous en tant que personnes extérieures à la situation acceptons l'injustice et la violence qui est faite même si cela est très malaisant. Le plan suivant montre Odette et sa thérapeute dans le couloir en train d'écouter l'abus. Odette demande à sa thérapeute, réellement confuse, pourquoi cet homme ne s'arrête pas. Sa thérapeute est obligée de lui rappeler qu'il s'agit d'un viol. C'est l'exemple le plus concret d'un patient qui, par la thérapie et l'intermédiaire d'un thérapeute recontextualise un souvenir traumatique. Avant ce travail thérapeutique le souvenir lui était restée visiblement trop douloureux à intellectualiser. La relation avec la thérapeute est, pour Odette, le medium de distanciation qui lui permet d'accéder à l'interface créative et de poser un filtre entre elle et ses souvenirs traumatiques pour outrepasser le voile de silence. C'est aussi le premier moment où le film fait apparaitre la thérapeute dans un souvenir d'Odette. Ce dispositif visuel est symbolique du fait d'inviter la thérapeute dans son espace mental : il s'agit de la première étape de confiance qu'Odette avait fait envers la thérapeute.

Odette discute avec sa thérapeute au sein d'un souvenir, *Les Chatouillles*

L’incompréhension et l’incommunicabilité sont des idées qui hantent particulièrement ce film. Le souvenir de ses traumatismes est, pour Odette, totalement accessible, mais ce n’est qu’au fur et à mesure et très hâtivement qu’elle apprend à avouer ce qu’elle a vécu à son entourage. Dès sa première consultation Odette avoue ne jamais avoir parlé de ce qu’elle a vécu, et en tant que spectateur nous ne l’avons pas vu en parler, nous avons vu la scène décrite se dérouler tel qu’elle l’a vvecue. Pendant tout le film nous n’entendrons Odette parler de ce qui lui est arrivé que quand elle porte plainte au commissariat, le scenario a toujours débuté une séquence après que la révélation a eu lieu. Même cette scène au commissariat est rendue de manière abstraite, sans que nous voyions le visage d’Odette pendant qu’elle dénonce son abuseur. L’expérience et le souvenir sont d’une telle force traumatique qu’aucune compréhension ou communication n’a pu y avoir lieu. L’enjeu pour Odette est donc de prendre du recul, trouver sa manière de communiquer et faire sens des choses qu’a vécu cette petite fille pour pouvoir construire un avenir en tant que femme. Une scène au restaurant montre symboliquement comment le silence qui a régné sur son traumatisme lui empêche d’avancer dans la vie. Lors d’un diner où ses parents rencontrent son copain, a priori une occasion d’aller de l’avant, la mère d’Odette parle de son abuseur. Dans le plan suivant Odette est à table, mais en tant que petite fille démunie de réponse. Son père porte alors un toast « à sa nouvelle vie » Plus tard dans la soirée une dispute entre Odette et son copain mène à une rupture. Odette n’a jamais raconté son passé à ce copain et il révèle pendant la dispute combien les comportements d’Odette, des difficultés sexuelles, une tendance à boire et sortir souvent et à disparaître sont durs pour lui. Comportements qui se comprennent assez aisément comme des systèmes de défense pour noyer les symptômes d’un trouble de stress post-traumatique. L’enjeu du film se renforce, aucun avancement personnel ne sera possible pour Odette tant qu’elle ne passe pas le cap de communiquer son traumatisme.

Odette regresse à son état de petite fille, *Les Chatouilles*

Ce sentiment avait été assez ironiquement déjà évoque dans le film. Odette décrit à sa thérapeute comment elle a rencontré l'homme qui deviendra son mari. Elle est appelée pour danser pour la retraite d'un gérant d'usine avec deux collègues. Dans les vestiaires elle voit une serviette et s'arrête net. La serviette est identique à celle qu'utilisait son abuseur dans son enfance. Il n'y a aucun flashback, comme l'aurait fait les films hollywoodiens classiques pour un tel moment de reconnaissance d'un élément déclencheur. Simplement Odette s'arrête et regarde la serviette avant d'avouer ce qu'elle signifie à ses collègues. Elles sont choquées et déstabilisées mais se montrent empathiques envers Odette. Il s'agit pourtant d'un souvenir truqué par Odette pour sa thérapeute. C'est là qu'intervient l'image de la thérapeute dans le souvenir pour la rassurer que "une acceptation dans le récit, c'est déjà une étape". Puisque le film ne se livre pas à des effets de style qui désignent clairement les limites entre souvenir et imagination nous vivons cette scène dans un premiers temps comme si cela s'était réellement passé. L'expérience émotionnelle du spectateur est donc convoquée dans la scène et celle qui suit. Nous percevons l'énorme dommage qui est qu'elle n'ait jamais pu évoquer sa peine et encore une fois le dispositif visuel du film crée cette ironie dramatique. Le spectateur sait que le personnage est perturbé par ses souvenirs sans que ses collègues soient au courant et cela crée une tension en attendant les conséquences de cette perturbation. Il s'agira d'une entorse à la cheville, que son futur mari, un ostéopathe, prend en main, mais pas sans lui faire remarquer que "la cheville c'est la difficulté d'aller de l'avant » dans la symbolique de la médecine chinoise et qu'elle présente des symptômes physiques qu'il reconnait dans des enfants troublés qu'il traite. C'est ici une représentation d'un phénomène psychologique connue sous le nom de somatisation.[51] Parfois, une douleur qui existe dans le corps à partir de flashbacks sensoriels doit se faire sentir coute que coute. Si un traumatisme n'a pas été correctement intégré, la personne peut donc souffrir de douleurs psychosomatiques, douleurs fantômes et même de blessures répétitives sur la partie de corps concerné. Autrement dit, le corps exprimera ce que le cerveau n'a pas encore la capacité d'exprimer. Cela donne un sens enfin à la danse, cette "danse de la colère" que

51 ATARIA Yochai, « I Am Not My Body, This Is Not My Body », in *Human Studies*, n° 2, vol. 39, 2016, p. 217-229.

nous avons vu à plusieurs reprises et qui donne son titre à la pièce de théâtre. Cette danse d'une incroyable violence qui use du corps d'une manière opposée à la danse classique pour créer des effets de crise à partir de mouvements saccadés et des pas où l'on croit qu'elle tombe. Bref, des mouvements qui créent une impression du corps d'Odette en tant qu'objet sur lequel des forces agissent et pas en tant qu'être autonome. Dans la première danse du film cet effet est renforcé par des isolations de danse qui créent un effet de robot ou de marionnette. Lors de la deuxième danse la focalisation est plus sur la fragmentation et cela s'exprime par des coupes brutales dans la danse qui s'enchainent très vite.

La résolution du film se fait en deux parties. A partir du moment où Odette décide de raconter son histoire à ses parents et de porter plainte il n'y a plus d'analepse, plus de flashback. Les transitions se font de manière classique, le brouillage de l'interface créative ne fait plus son effet. Le film, comme Odette elle-même, va de l'avant. Au tribunal, plutôt que d'entendre son témoignage, nous voyons une toute dernière fois la danse d'Odette, dans l'espace mentale noir. Elle tremble de l'intérieur jusqu'à en tomber par terre mais se redresse. Cela se répète quatre fois avant qu'elle se redresse et calme le tremblement intérieur une fois pour toutes. Cette danse, qui a été pendant tout le film le symbole de son traumatisme s'arrête après que le travail qu'elle a mené pour pouvoir le raconter arrive à son but.

Pour autant la catharsis finale n'est pas contre son abuseur. A la toute fin du film Odette entre dans son espace mental une ultime fois pour retrouver Odette petite fille et lui parler. Pour y accéder elle est obligée de passer par la porte de la salle de bains derrière laquelle les premiers abus ont eu lieu. Symboliquement donc elle ouvre une porte dans sa psyché qui est restée fermée depuis son enfance pour intégrer le souvenir fragmenté qui y a été laissé. Odette petite fille est encore en train de dessiner à la craie sur son tableau noir ; rien n'a pu développer pour cet enfant depuis les premiers instants du film quand le premier traumatisme a eu lieu. Elle est encore là, en attendant qu'Odette adulte renoue les liens avec elle et accepte son passé. C'est ce qu'elle fait en invitant cette Odette enfant à partir avec elle de ce noir qui l'emprisonne. Les deux quittent enfin cet espace d'avant-scène ou d'avant vie, cet espace de répétition qui les empêchait d'accéder à une vie réellement remplie.

3. Les enjeux documentaires

3.1 Cas d'étude : Marwen, une même histoire en documentaire et fiction

Nous avons donc vu que depuis les dispositifs d'analepse les plus basiques, le cinéma contemporain a pu se construire une vraie panoplie de dispositifs et de régimes d'images pour réussir non seulement la mise en scène des personnes traumatisées, non seulement l'expérience subjective des traumatismes et des flashbacks mais aussi les processus et la souplesse mentale que demande et qui font partie intégrante des histoires de guérison. La psychothérapie à l'écran est passée d'une mise en scène des conversations à une mise en scène des interfaces créatives et auto-thérapeutiques. Le fait de manipuler une histoire pour guérir peut, par le langage cinématographique actuel, être montré à l'écran plutôt que décrit.

Pourtant, la mise en scène de l'expérience vécue du traumatisme et de la guérison n'est pas exclusivement le domaine de la fiction. Nous l'avons déjà vu par petites touches, *War Neuroses,* est un documentaire, bien que nous sachions que certains plans ont été faussés. *Secrets of a Soul* prétend être basé sur un vrai cas psychanalytique. *Last Flag Flying* est basé sur les mémoires d'un ancien combattant, et cela est le cas pour un grand nombre de films sur les anciens combattants tels que *American Sniper* ou *Born on the Fourth of July* que nous n'avons pas analysés ici mais qui témoignent des mêmes développements de mise en scène. *Les Chatouilles* est une histoire semi-autobiographique. Pour ainsi dire, la mise en scène de l'expérience vécue du traumatisme et de la guérison doit beaucoup à la fois à la tradition documentaire et au témoignage personnel et cela a été le cas dès les débuts du médium cinématographique.

Le documentaire sur un événement traumatique doit trouver un équilibre difficile entre spectacle, engagement du spectateur, sensibilité et information sans jamais tomber dans l'exploitation, que cela soit l'auto-exploitation ou l'exploitation de la douleur d'autrui. Nous savons que parler d'un traumatisme, le transformer par la

narration peut être extrêmement thérapeutique. Donc l'intérêt de réaliser ce type de film ressort assez nettement. Le sujet d'un documentaire peut y trouver une valeur thérapeutique, même au-delà des démarches thérapeutiques ou auto-thérapeutiques qu'il suivait déjà, mais pourquoi regardons-nous ces films, qu'est-ce qu'ils apportent à ceux qui ne connaissent rien au traumatisme en question ?

Je propose de comparer tout d'abord le film *Welcome to Marwen*[52] de Robert Zemeckis à *Marwencol* (2010), un film de Jeff Malmberg. Ces deux films racontent l'histoire d'un homme, Mark Hogancamp qui, après avoir été agressé dans la rue jusqu'à en perdre tous ses souvenirs pour avoir porté des chaussures de femme, se met à photographier son village miniature, dans lequel se déroule une histoire symbolique et thérapeutique. *Marwencol* est un documentaire est *Welcome to Marwen* est une histoire inspirée librement du documentaire. Dans les deux cas, l'activité artistique de Hogancamp est une démarche auto-thérapeutique, le village est son interface de création où il peut gérer ses émotions face à lui-même, face à son entourage et face à ses agresseurs. Des éléments de ce qu'il a vécu, et de ce dont il se souvient se retrouvent de manière transformée dans la narration qu'il crée pour ce village miniature.

Hogancamp dans village miniature, *Marwencol*

52 Bienvenue à Marwen

Marwencol est un documentaire majoritairement composé d'entretiens avec Hogancamp et son entourage face caméra avec des plans de coupe sur le travail de photographe de celui-ci et sur son processus de travail. Le film se focalise sur les faits, comment Hogancamp s'est mis à créer son village miniature, pourquoi il en prend des photos, comment ces photographies ont été découvertes et reconnues en tant qu'œuvre artistique et l'effet que cela a eu sur Hogancamp. Marwencol est le nom du village miniature ; un village belge pendant la deuxième guerre mondiale. Il est peuplé par des poupées qui représentent des personnes importantes dans la vie de Hogancamp ainsi qu'un grand nombre d'officiers de tous les pays de la guerre et de poupées barbie. L'inspiration historique est plus esthétique qu'autre chose, les soldats de tous les camps cohabitent à Marwen et les barbies portent des vêtements clairement anachroniques, ce qui est gardé est l'antagoniste, un groupe de cinq SS qui attaquent le village à plusieurs reprises.

L'agression de Hogancamp rendu dans le village miniature, *Marwencol*

Ce qui est intéressant est que Hogancamp lui-même ne fait aucune distinction linguistique entre la vie de son « alter-égo », comme il le dit, et sa propre vie. Cela vient en grande partie du fait qu'il n'a aucun souvenir de sa vie avant l'agression et qu'il a créé Marwencol pour travailler son imaginaire après l'incident. Néanmoins, bien que Hogancamp se rende compte à plusieurs reprises de l'étrangeté de ce qu'il dit, surtout quand il évoque « sa femme », c'est à dire, la femme de son alter-égo dans Marwencol, il continue de parler de cette vie rêvée comme si elle était aussi réelle, presque plus réelle que ce qu'il vit au jour le jour. Les éléments qu'il fait apparaître dans Marwencol sont pour lui, tantôt des choses qu'il a voulu introduire, tel un spectacle de combat nu entre les filles, tantôt des évidences auquel il réagit comme s'il ne s'agissait pas de lui qui introduisait ces éléments. C'est le cas pour les attaques du SS. Hogancamp parle de cette attaque surprise et interprète lui-même que ces soldats représentent son envie de boire (il était alcoolique avant l'agression) et que le fait qu'il y en ait cinq reprend les détails de son agression. Pour autant qu'il assume d'avoir créé le village et d'aimer y passer ses journées plutôt que dans le monde réel, il existe une ambiguïté sur le contrôle du village, où beaucoup d'éléments semblent être des manifestations de désirs et émotions subconscientes de l'homme.

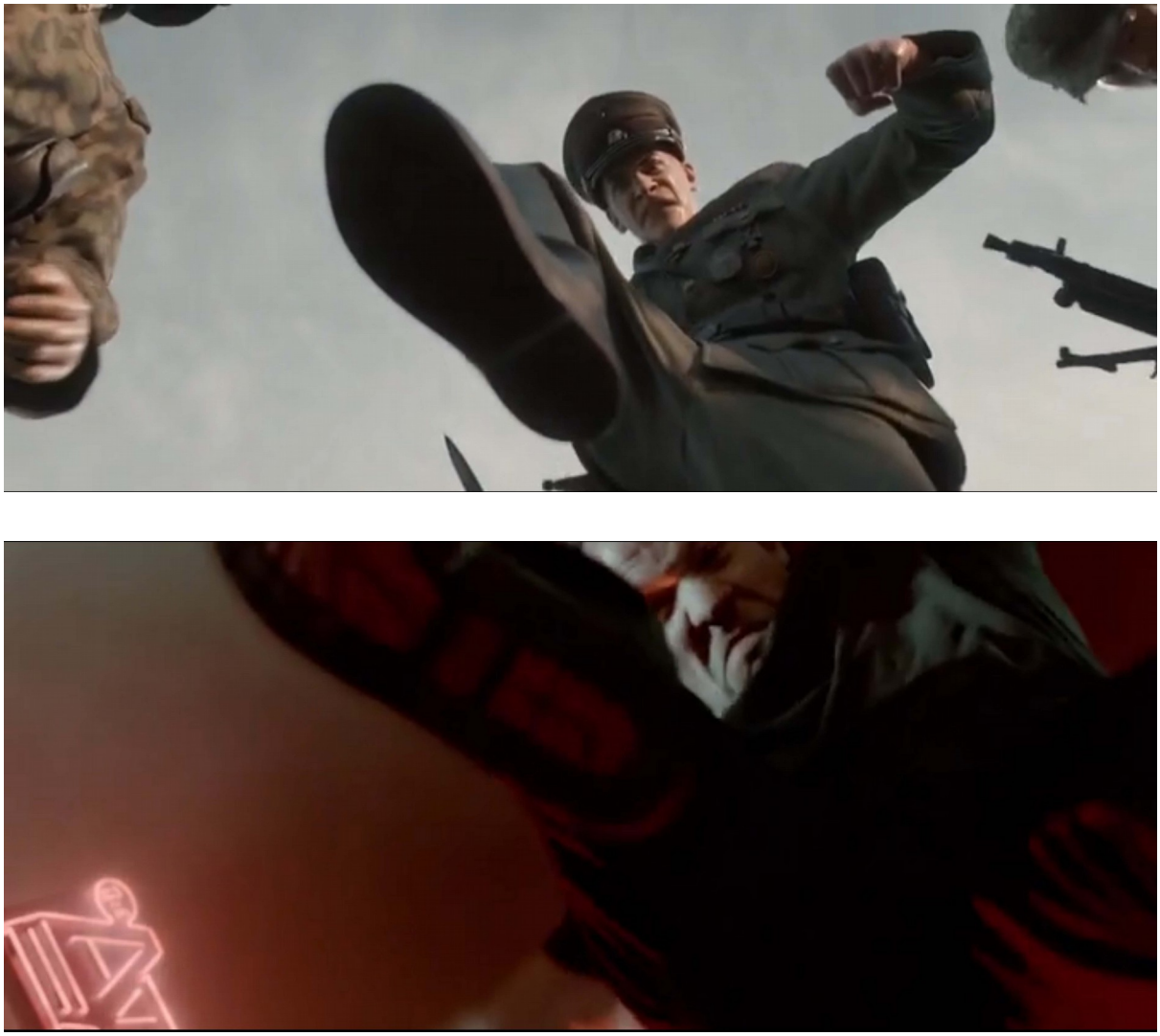
Le documentaire ne s'y attarde pas, ce n'est pas son propos. Il veut plutôt montrer la réhabilitation de cet homme et louer sa démarche auto-thérapeutique tout en critiquant le système politique qui a créé une situation où un tel cas était abandonné à ses propres moyens puisqu'il ne pouvait plus payer la thérapie. Nous apprenons donc que le travail de peinture sur les poupées a été indispensable pour retrouver la dextérité manuelle qui avait été perdue à cause des lésions cérébrales. Pourtant l'expérience subjective de Hogancamp n'est perçu qu'à travers ses entretiens, et cela reste très vague au vu de la difficulté qu'a Hogancamp pour s'exprimer. Certains entretiens avec son entourage relèvent le fait que la colère de Hogancamp s'exprime dans le village mais ce n'est pas un détail qui concerne le cinéaste.

Welcome to Marwen, en revanche, se focalise quasi-exclusivement sur l'intériorité de Hogancamp, sur son état psychologique et sur le transfert symbolique de traumatisme et de psyché qui s'opère entre Hogancamp et son alter-égo Captain Hogie. Hogancamp est ici joué par Steve Carell, qui s'avère être un virtuose pour jouer des rôles de personne traumatisées. Le village s'appelle Marwen dans cette version des événements et certains des éléments les plus explicites du village ont été enlevés et d'autres éléments simplifiés. Le principal reste inchangé, mais Zemeckis vise directement l'ambiguïté que le documentaire a laissé sans commentaire. Pour ce faire, au lieu de simplement mettre en scène des poupées, Zemeckis rend le village de Marwen une espace aussi vivante pour le spectateur qu'elle l'est pour Hogancamp. Les scènes qui se déroulent dans Marwen sont rendus en CGI, les poupées qui correspondent à des personnages sont joués par les mêmes acteurs et reprennent leurs traits par la motion capture tout en gardant des armatures de poupée. Ces personnages sont aussi réels qu'ils sont poupées.

La distinction visuelle entre fantasie et réalité, *Welcome to Marwen*

Le film débute sur une scène qui se passe dans ce village des poupées. Captain Hogie, un capitaine Etats-Unien, se fait tabasser par un groupe de nazis pour avoir porté des chaussures de femme. C'est la version métaphorique de l'événement traumatique qui informe toute l'histoire de cet homme et nous, spectateur, l'abordons comme lui, comme élément fondateur. Cette scène est montrée en première priorité pour notre compréhension du personnage mais d'une manière totalement déréalisée et sans aucune contextualisation. La scène ne peut faire sens qu'après les révélations que fourniront le film à suivre. Quand le film présente l'agression une deuxième fois sous forme de flashback le cadrage et le découpage sont identiques à cette scène sur laquelle le film a débuté. Ce qui est mis en scène au début est donc la version de l'agression déjà filtrée par l'interface créative de Hogancamp. Interface, qui est bien évidemment, Marwen. L'agression en elle-meme est hors des possibilités de narration pour Hogancamp, et ne peut qu'apparaitre sous la forme d'un flashback qui crée une crise de panique, mais cette version truquée et déréalisée est communicable et, surtout, compréhensible. *Welcome to Marwen* est, parmi tous les films que nous avons vu jusqu'ici, celui qui met le plus explicitement en scène le déplacement des souvenirs traumatiques hors d'un temps narratif. Hogancamp, tel qu'il est montré par Zemeckis, souffre de ses souvenirs traumatiques à un tel point qu'il les a non seulement éjectés de sa vie courante, mais les a entièrement déplacés, dans une forme transformée, dans un autre temporalité, celle de Marwen. Comme nous l'avons vu, ce village est hors temps et hors lieu. La guerre est présente, mais Marwen est un village paisible, l'emplacement est définie comme étant en Belgique, mais les habitants sont Etats-uniens et aucun vrai village ne porte ce nom. Zemeckis renforce même l'ambiguïté de contrôle sur le village. Captain Hogie dit à une nouvelle arrivante dans le village que "A lot of strange things happen in Marwen"[53], ce qui implique qu'il ne sache rien des événements, alors qu'il est l'alter-égo, la manifestation presque, du créateur du village. *Welcome to Marwen* assume que le village se nourrit exclusivement des idées subconscientes de Hogancamp, et crée explicitement la dualité étrange entre Hogancamp et Captain Hogie qui avait été laissée implicite dans le documentaire.

53 *Beaucoup de choses étranges se passent à Marwen,* Traduction de l'auteur



L’agression de Hogancamp dans Marwen et dans son flashback, *Welcome to Marwen*

Le principal effet structural dans *Welcome to Marwen* est donc cet aller-retour constant entre Marwen et la vie réelle. En tant que spectateur nous comprenons que ces deux registres sont foncièrement différents, mais Hogancamp ne les vit pas en tant que deux monde distincts. Zemeckis simplifie et rationalise le symbolisme et fonctionnement du déplacement psychique des peurs dans l’idée des officiers SS. A plusieurs reprises dans le film Hogancamp commence à souffrir d’un flashback à partir d’un élément déclencheur et l’action du film se déplace dans le village qui est

attaqué par les SS. Ces soldats SS symbolisent donc précisément sa peur et ses symptômes de stress post-traumatique, au lieu d'être les chimères qui représentent à la fois la peur, l'alcoolisme et tout un tas d'idées informes qu'ils étaient dans *Marwencol.* Rendre cette métaphore plus limpide permet que le spectateur accroche aux mécaniques de déréalisation et de transfert qui opèrent chez Hogancamp. Pendant un flashback dont nous voyons Hogancamp souffrir, qui se déroule dans Marwen il se fait interrompre par sa voisine, Nicol (Amy Adams) puisqu'il crie dans la vie réelle. La cohérence de personnalité entre Hogancamp et capitaine Hogie est rendu possible par la motion capture, une technologie qui ouvre beaucoup de voies pour la représentation de la subjectivité puisque une fois passé en animation un acteur peut prendre les traits d'un tout autre personnage mais garder un même jeu est une même caractérisation. C'est ce qu'avait fait *Avatar* de James Cameron en 2010, le film qui a été le pionnier des techniques de motion capture. Dans ce film un homme prend la forme d'un extra-terrestre pour communiquer avec leur culture. Une continuité de conscience est lisible pour le spectateur à partir de quelques similarités des traits de visage combinées avec un langage corporel et une voix cohérente. La continuité de conscience que Hogancamp a créé entre lui et Capitaine Hogie est rendue par tous ces éléments et, dans le point de vue interne de Hogancamp le lien entre les deux est si fort que c'est Capitaine Hogie qui prend le contrôle du corps de Hogancamp quand il se sent menacé et entraine le problème dramatique du film, que Hogancamp n'accepte pas le monde réel tant qu'il ne se fie pas à ce qui arrive dans Marwen. Puisque lui-même ne différencie pas son alter-égo de Marwen de sa vraie vie, il ne perçoit pas la différence fondamentale entre l'image qu'il a de ceux qui l'entourent et qu'il a mise en poupée et la vraie personne. L'arc émotionnel pour Hogancamp dans ce film est d'apprendre à différencier entre ses imaginaires et des événements réels, même si sa perte de mémoire et son investissement dans Marwen les a rendus indistinguables.

La menace constante qui plane sur Marwen est, comme nous l'avons vu, une attaque des SS. Ces soldats prennent les visages des agresseurs et ils ne meurent pas. Là où les poupées, même celles qui représentent des personnes qui sont ou qui ont été présents dans la vie de Hogancamp peuvent « mourir » dans Marwen les

SS attaquent en boucle, sans répit et sans justification. La menace qu'ils représentent est analogue à l'hypervigilance dont souffre Hogancamp, sa croyance fondamentale que, puisqu'il s'est fait agresser il risque de se faire agresser une deuxième fois ainsi que son manque de capacité à trier les menaces. Tout ce qui a un rapport avec son agression déclenche pour lui une réaction égale à l'événement en lui-même. Quand Hogancamp revoit ses agresseurs au tribunal il est nerveux mais tient bon pour un temps. Pourtant, puisqu'il a associé les agresseurs aux SS, la vue d'un tatouage swastika sur le bras d'un de ses agresseurs le fait basculer dans le flashback. Ce swastika, nous le comprenons alors, est peut-être le seul élément auquel le cerveau de Hogancamp a pu s'accrocher pendant son agression. Il a donc formé son village miniature à partir de l'idée de base que les swastikas sont l'image porteuse de la menace constante. Par une association logique, Marwen est devenu un village dans la deuxième guerre mondiale : la localisation du village justifie la peur des SS, l'élément réel dont Hogancamp éprouvait une peur obsessionnelle. Néanmoins, sa réaction au tatouage lors du tribunal n'est pas appropriée à la situation et Zemeckis nous montre l'écart entre son expérience de l'événement et les faits. Son flashback est déclenché par le swastika, la caméra épouse son point de vue et il voit cet agresseur d'un coup en uniforme de SS. Il n'arrive pas à surmonter le flashback est à rester ancré dans la réalité. Hogancamp avait apporté Captain Hogie avec lui au tribunal en tant qu'objet de sécurité. Ce que nous voyons à l'écran est Captain Hogie qui prend subitement vie et défend Hogancamp contre les SS en lui criant de fuir. Il s'agit bien évidement du point de vue interne de Hogancamp. Dans son point de vue une bataille fait rage dans la salle de tribunal et il en échappe de justesse. Brutalement une coupe nous montre la mème scène du point de vue externe et nous voyons Hogancamp s'enfuir du tribunal sans aucune provocation. Il s'agit d'une des rares scènes où Captain Hogie est actif hors des limites du village miniature. Chaque occasion de ce type est une réaction de défense de la part de Hogancamp. Ce dispositif nous montre que Marwen n'est pas seulement le village mais le domaine psychique dans lequel Hogancamp gère ses difficultés liées au traumatisme. L'interface créative va au-delà de sa création artistique, au point où il parasite sa vie dans le monde réel. Les enjeux de démêler les deux deviennent de plus en plus clairs au fur et à mesure du film.

Captain Hogie protège Hogancamp au tribunal, *Welcome to Marwen*

Démêler le vrai et le faux dans *Welcome to Marwen* se fait encore une fois à partir des relations que le personnage forme en dehors du traumatisme et, précisément pour Hogancamp, des relations qui se construisent dans le monde réel, et pas dans Marwen. Les femmes dans Marwen reprennent les traits des personnes que Hogancamp connaît dans la vie. Quand il rencontre sa nouvelle voisine, Nicol, il tombe désespérément amoureux. Dès lors qu'il l'installe dans le village Captain Hogie tombe aussi amoureux. Dans Marwen les deux se marient, dans la vie réelle Hogancamp fait une demande en mariage très gênante qui montre combien il n'a pas compris les limites de ses fantasmes. Il montre à Nicol des photographies qu'il a prise des fiançailles de Nicol et Captain Hogie comme si ces images devaient avoir un pouvoir similaire sur elle que celui qu'elle ont sur lui. Il s'est habillé dans son costume de soldat et reprend donc ce qu'a fait Captain Hogie. C'est un moment grotesque, le besoin qu'il éprouvait de créer des images et de combler son imaginaire l'a menée à confondre entièrement image et réalité. Ce n'est cependant pas étonnant, étant donné les circonstances particulières du personnage. L'amnésie totale qu'il a de sa vie avant son agression a fait qu'il a eu un besoin de construire son image de soi à partir d'images déjà existantes. Des photographies ou même des dessins qu'il faisait avant l'agression. Cependant, ces images ne lui sont que signifiant, sans signifié. Quand il voit une photo de son mariage, avant l'agression, il est obligé de le prendre comme une vérité, même s'il n'en a aucun souvenir et que l'image ne lui procure aucune émotion. Nous voyons cette relation inversée d'art et de la réalité dès les premières séquences. Nous découvrons Captain Hogie avant Hogancamp, et Hogancamp nous est introduit à travers l'objectif de son appareil photo. Il existe avant tout en tant que metteur en scène de Captain Hogie. Prendre les photographies de Marwen, qui est, comme nous l'avons vu, sa réalité psychique, peut donc être interprété en tant qu'envie de réaliser, dans le sens étymologique de « rendre réel » ce qu'il vit et de créer des preuves pour que d'autres soient obligé de l'accepter.

La demande en mariage, *Welcome to Marwen*

La mise en abime du processus artistique ressort donc dans M*arwencol* et dans *Welcome to Marwen* mais de manière inversée. Mark Hogancamp à la fin de *Marwencol* reconnaît, avec une ironie et une maturité très touchante, que son village miniature est sa principale démarche thérapeutique. Il donne donc à son alter-égo les outils pour faire un village miniature, parce qu'il pense qu'il est traumatisé par des attaques de SS. La démarche de guérison est donc reconnue comme un élément de l'histoire qui lui est important. Dans *Welcome to Marwen* les événements qui se passent dans Marwen apprennent à Hogancamp comment avancer dans sa vie. De même, le spectateur peut y apprendre l'importance de tirer des limites entre réalité et fantaisie et apprendre, à travers l'œuvre de Zemeckis, une posture auto-

thérapeutique possible. Dans les deux cas c'est ce qu'une analyse Campbellien de cette histoire reconnaitra en tant que « retour avec le remède ».[54] Après des multiples épreuves dans un monde qui n'est pas le nôtre, ici le village et l'expérience du traumatisme, le héros revient avec les connaissances de comment il a surmonté ces épreuves et comment d'autres peuvent le faire. Le remède peut être compris en tant que force créative. Il correspond donc aux histoires et aux images créées à partir d'une interface créative. Les écrits de Alex dans *Paranoid Park* et de Conrad dans *Louder than Bombs* sont leurs remèdes. La danse est celle d'Odette et peut-être que la pièce et le film *Les Chatouilles* l'étaient pour Andréa Bescond. Les films de fiction que nous avons analysés ont tous proposé le travail de réorganisation des images ou le travail de mise en mots comme remède assuré de l'épreuve d'un traumatisme. En le mettant en scène ils deviennent eux-mêmes des véhicules de ce même remède et peuvent inciter des spectateurs, à travers la projection-identification à débloquer des images et traumatismes personnelles.

Le ciné-thérapie fonctionne sur certaines de ces bases. La pratique consiste le plus souvent à montrer un film à des personnes affectées par des problèmes similaires.[55] Par exemple montrer *Shawshank Redemption* à des détenus et leur demander chacun à son tour de parler de ce qu'ils ont compris du film et de comment ils se sont sentis en le regardant. Dans ce type de mise en place de la ciné-thérapie le fait d'entendre les interprétations variées de l'histoire est indispensable. S'exposer à des interprétations d'autrui sur des questions qui nous préoccupent peut déclencher le processus thérapeutique. C'est ainsi qu'un film peut non seulement mettre en scène le retour avec remède, mais devenir une œuvre qui rend accessible les bases de la démarche thérapeutique. Par exemple, il existe un sous-genre de films de guerre que nous pouvons appeler les histoires du retour.

La tradition est bien plus grande que le seul domaine cinématographique, un

54 CAMPBELL Joseph, *The hero with a thousand faces*, 2. ed., 3. print., Princeton, NJ, Princeton Univ. Pr, « Bollingen series », 1973, 416 p.

55 GILLY Patrice, *Le cinéma, une douce thérapie de soi à l'écran, de l'écran à soi*, Lyon, Chronique sociale, 2015.

des exemples les plus connus d'une histoire de retour est *L'Odyssée* d'Homère. Cette histoire, celle d'un guerrier brillant qui peine à revenir vers sa terre natale, a constitué un œuvre thérapeutique pour des générations de vétérans puisqu'il traite sous la métaphore d'un voyage turbulent la difficulté de réintégration dans une société après une guerre. *American Sniper* (2014) de Clint Eastwood reprend cette idée d'une histoire de retour. Chris Kyle (Bradley Cooper), une star de l'armée États-unienne pour sa grande efficacité et son record de mises à mort n'arrive pas à s'investir dans sa vie de famille. Sa femme lui dit à plusieurs reprises qu'elle a besoin qu'il rentre, mentalement, pour être là avec elle. Pendant le film Kyle souffre visiblement de plus en plus d'un trouble de stress post-traumatique, au point de finir par être hanté par des hallucinations auditives de la guerre et de faire preuve d'une hypervigilance tellement marqué qu'il attaque un chien qui a vaguement menacé un enfant. La résolution vient pour lui non par une mise en scène approfondie de son psychisme mais par la découverte du fait qu'il puisse aider d'autre vétérans. Aider ses camarades est, pour lui, le remède Campbellien par lequel il facilite non seulement son retour personnel, mais le retour d'autres vétérans. *American Sniper* est encore un film basé sur des faits réels. Le remède qu'a trouvé le vrai Chris Kyle était d'écrire un livre à partir de ses expériences, qui est devenu le film. Le partage de l'expérience, sa mise en scène, fait nécessairement partie du remède Campbellien sans lequel une personne traumatisée ne peut pas revenir de sa souffrance.

3.2 Les documentaires de régimes d'images mélanges

Le documentaire est souvent plus libre d'assumer ce type de message méta-discursif, surtout quand le documentaire prend comme sujet la vie ou des événements qui appartiennent à l'histoire personnelle du réalisateur. Pourtant Les différences d'approche que nous avions vu entre *Marwencol* et *Welcome to Marwen* soulèvent assez clairement le principal problème auquel le cinéma se heurte quand il s'agit de raconter le traumatisme et sa guérison en format documentaire : il manque presque forcément d'images. Il est rare, sinon impossible dans la plupart des cas, de trouver des images réelles d'un événement traumatique personnel ou

d'un épisode violent de l'histoire pour la simple raison que personne ne veut que ces images existent. Des reportages d'actualités se font forcément à posteriori d'un événement et les tragédies personnelles n'auraient aucune raison d'être filmés. Même si ces images existaient, il serait souvent insensible de s'en servir. D'ailleurs, les images seraient d'elles-mêmes trop violentes et rebuteraient le spectateur plutôt que de l'inviter dans l'histoire.

Si vivre ces choses a été un traumatisme pour ceux qui y étaient, les images directes risquent fortement de perturber le public aussi. L'interface créative fonctionne dans les deux sens. Elle filtre ce que la personne est prête à partager et protège le public d'une exposition à une expérience violente trop brute. Ainsi *Welcome to Marwen* a pu mettre en scène l'agression de Hogancamp et nous faire comprendre l'effet que cela a eu, là où Marwencol ne pouvait que filmer Hogancamp, a posteriori, sur la rue où l'attaque a eu lieu et montrer les images de ses blessures à l'hôpital. Les films du Vietnam mettent en scène des batailles que personne ne voudrait voir de ses propres yeux. *Les Chatouilles* va aussi loin que de montrer des scènes de viol d'enfant et peut se le permettre parce que nous savons que l'image est fictionnelle. Pourtant, ce sont ces images qu'il faudrait avoir pour communiquer l'expérience vécue du traumatisme. Un point de vue narratif interne ne peut pas se construire à partir de preuves externes. Ce sont les images de l'instant même qui deviennent des souvenirs gravés et anhistoriques tout à la fois. Ce ne sont pas des images de l'après-coup qui peuvent nous inviter dans l'expérience subjective d'un événement. Le documentaire a donc dû trouver des méthodes pour créer ces images-ci. Il y a généralement deux approches à ce problème : de bricoler et reconstituer des images à partir des bribes qui existent, ou de partir de zéro et créer une image nouvelle qui reprend l'ambiance, les sensations, et les visuels de l'expérience. Nous allons examiner les deux solutions.

* * *

Commençons par un film qui affronte ces questionnements directement : *The*

Missing Image (2013) de Rithy Panh. Pendant son adolescence Panh a vécu le régime dictatorial des Khmer Rouges au Cambodge. Lui et sa famille ont été déportés dans un camp de travail. Toute sa famille y est morte. Par la suite il est devenu cinéaste engagé dont la plupart des films ont pour sujet cette époque de l'histoire du Cambodge. *L'image manquante* est un de ses films le plus personnel puisque c'est un film autobiographique sur sa vie avant et pendant le régime de Khmers Rouges. Pour mettre cela en scène Panh a recours à plusieurs sources : les films de propagande produits par le régime, des images d'archives mais surtout des figurines. Il crée ces figurines pour représenter les personnes dont il n'a pas d'image, sa mère, son père, lui-même, enfant. Il fait mimer ses expériences dans le camp de travail à ces figurines. La voix-off nous explique le contexte, les situations et les souffrances que subissent ces personnes. Le film explique ouvertement sa recherche d'images et le but thérapeutique sous-jacent à la recherche d'images.

> « Il y a tant d'images dans le monde, qu'on croit avoir tout vu. Tout pensé. Depuis des années, je cherche une image qui manque. Une photographie prise entre 1975 et 1979 par les Khmers rouges, quand ils dirigeaient le Cambodge. A elle seule, bien sûr, une image ne prouve pas le crime de masse ; mais elle donne à penser ; à méditer. A bâtir l'histoire. Je l'ai cherchée en vain dans les archives, dans les papiers, dans les campagnes de mon pays. Maintenant je sais : cette image doit manquer ; et je ne la cherchais pas - ne serait-elle pas obscène et sans signification ? Alors je la fabrique. Ce que je vous donne aujourd'hui n'est pas une image ou la quête d'une seule image, mais l'image d'une quête : celle que permet le cinéma. »

Le procédé de distanciation d'images n'est pas dissemblable à celui que nous avons vu dans *Marwencol* et *Welcome to Marwen.* Créer des images qui sont très éloignés esthétiquement de l'expérience vécue et qui, par leur aspect enfantin ou artisanal désensibilisent leur contenu, peut doublement servir à les communiquer et à les travailler sans affronter l'horreur originelle. Les images traumatiques sont sublimées par ce travail artistique. Le spectateur ressent l'horreur, mais elle est atténuée, absorbée par ces figurines statiques et inexpressives. La voix-off raconte qu'un enfant meure de faim, et l'histoire choque profondément mais nous ne

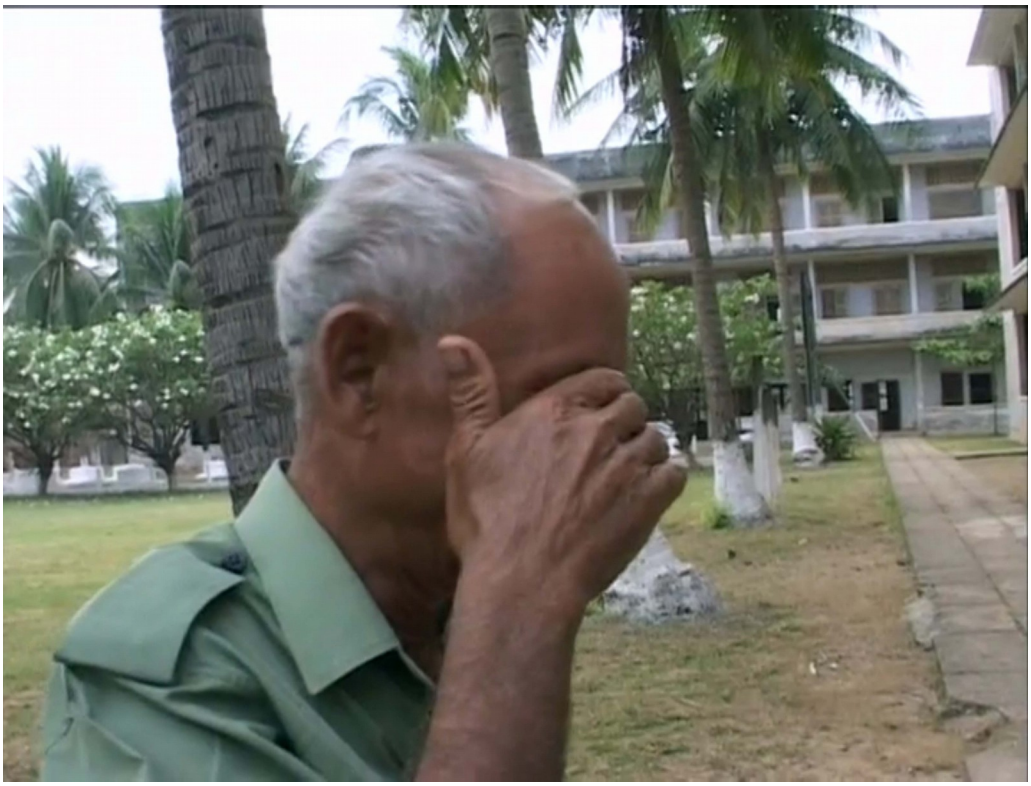
sommes pas obligés de voir à l'écran un enfant mourant, juste sa figurine. L'interface créative s'adapte à la violence des images montrées. Pour protéger à la fois le public et Panh lui-meme, les images « obscènes » ne font pas directement partie du film, nous les contemplons à une distance de sécurité.

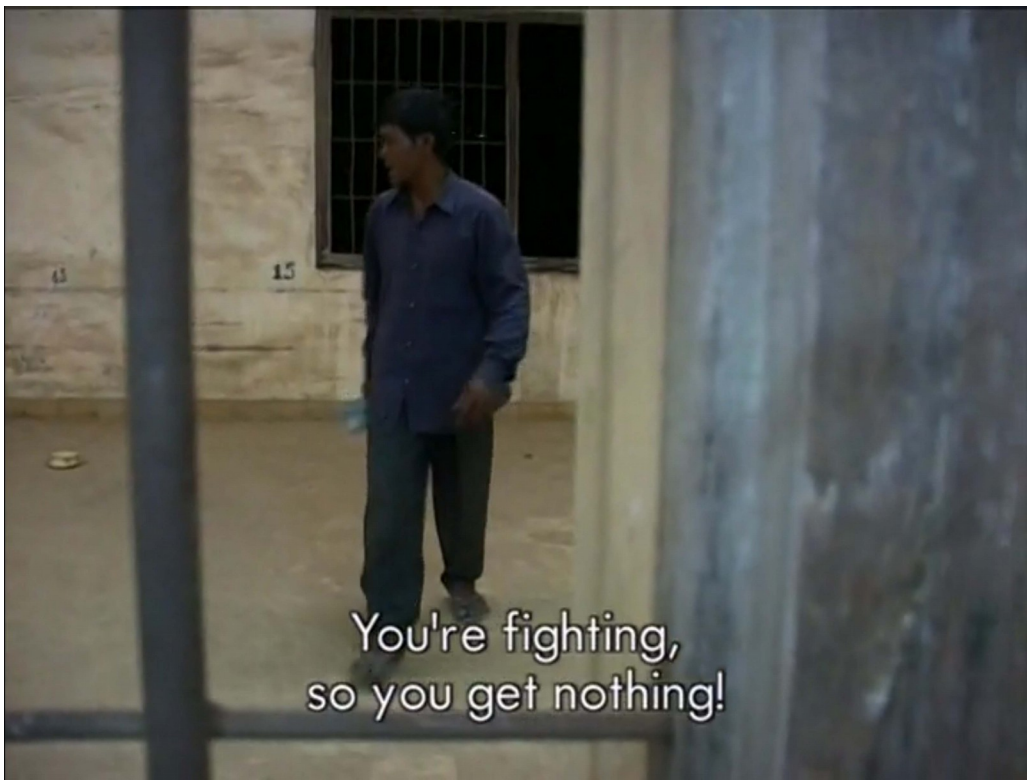
La mise en scène des souvenirs positifs, et de souvenirs négatifs, *L'image Manquante*

L'image manquante s'assume être un film qui met en scène des souvenirs. La voix-off utilise la première personne, bien qu'elle ait été co-écrite avec Christophe Bataille et jouée par un acteur. Le point de vue narratif n'est pas ici quelque chose qui peut être différencié du format ; ce film est créé par le personnage dont il épouse le point de vue interne. Aucune image dans ce film ne peut être considérée comme totalement extérieure au point de vue interne de Panh. Cela s'applique même aux images de propagande qu'il détourne pour commenter et recontextualiser avec sa vision et sa connaissances sur la situation réelle. L'ambiguïté entre vrai et faux est presque plus grande dans ce cas. Il s'agit d'un documentaire, mais un documentaire de l'expérience vécue, cette chose qui échappe éternellement à toute preuve concrète. La voix-off ne cite pas de sources, nous ne pouvons pas prouver une grande partie de ce que Panh raconte, puisque justement, les images manquent. Cela ne veut pas dire que Panh aurait inventé des éléments de son histoire, simplement il faut souligner qu'un témoignage est par sa nature toujours sujet à des déformations et peut malheureusement difficilement rentrer dans des considérations déontologiques de l'histoire. Panh lui-même signale cette ambiguïté au début du film. Ces figurines ne sont pas lui et sa famille, mais nous les identifions comme si c'était le cas. Ces images ne sont pas ses souvenirs, mais une manière de communiquer et d'extérioriser le contenu de ses souvenirs. Le but du film est donc moins historique que cathartique. Comme la voix-off l'explique, ces images le hantent, donc il veut s'en débarrasser à travers le travail cinématographique en nous les livrant.

L'œuvre cinématographique de Panh se heurte souvent à la difficulté de mettre en scène une horreur dont on ne dispose pas de toutes les preuves, une horreur qui a été niée par les gouvernements. Son film *S21:The Khmer Rouge killing machine* crée aussi une dynamique particulière entre témoignage et document. Ce film n'est pas un récit expériences que Panh a lui-même eu mais une investigation sur la vie des prisonniers et des gardiens de la prison S21. Il est donc intéressant de comparer la démarche de Panh dans un film qui ne convoque pas ses souvenirs personnels. S21 était un complexe carcéral où on estime que 20000 personnes ont été incarcérées pour des prétendus crimes contre le régime des khmers rouges

entre 1976 et 1979. Seuls 11 survivants sont connus. Le dispositif choisi pour ce film était de ramener des survivants et des anciens gardiens sur les lieux de la prison pour leur poser des questions sur leurs expériences pendant le temps qu'ils y ont passé. Le film est beaucoup plus objectif dans son approche que *L'image Manquante*. Il n'y a pas de voix off, nous entendons seulement parfois la voix de Panh derrière la caméra en train de poser une question. Les survivants, la première fois qu'ils reviennent devant la prison sont visiblement troublés et l'un d'entre eux éclate en larmes et tremblements rien qu'à la vision du bâtiment. Panh filme simplement cet instant sans commentaire. Nous voyons à l'état brut les effets durables des traumatismes que ces hommes ont souffert. La camarade de cet homme lui rappelle qu'il s'agit du passé pour le faire sortir de ce qui est visiblement un flashback. La seule distanciation pour les sujets du documentaire est celle du temps, ce qui est à peine suffisante pour un souvenir traumatique. Ce qui est intéressant est que cette mise en scène objective et externe s'applique aussi bien aux gardiens, mais que l'effet est très différent. Panh leur demande de mimer leurs routines de travail, comment ils traitaient les prisonniers et ce qu'ils faisaient au jour le jour. Ils se livrent à des démonstrations d'atrocités sans même se gêner. Ils miment le fait de frapper des prisonniers, de les torturer, de les intimider. Quand Panh leur pose des questions ils ne sont pas émus, ils défendent l'idée qu'ils étaient eux aussi des victimes du régime. Avec la même objectivité avec laquelle il a filmé la tragédie des survivants devant leur lieu traumatique, Panh filme la froideur des gardiens et ce seul et même style documentaire révèle le fossé d'incompréhension des expériences qui divise les deux camps. Cela n'est jamais plus clair que quand un des gardiens avoue ne jamais penser au temps qu'il a passé dans la prison. Un survivant en face répond qu'il doit être bien aisé de ne pas y penser, puisque lui-même en est hanté sans qu'il le veuille. Ce film livre un témoignage méta-textuel : sans une mise en scène et une communication sur les expériences subjectives, la compréhension stagne autour des sujets tels que la guerre et le traumatisme. Transformer des traumatismes en histoire est donc non seulement thérapeutique mais historiquement essentiel pour nous amener à comprendre le passé traumatiques et ses effets sur le présent.





Un survivant du complèxe carcéral S21 devant le batiment et un gardien qui joue son ancien rôle, *S21 : The khmer rouge killing machine*

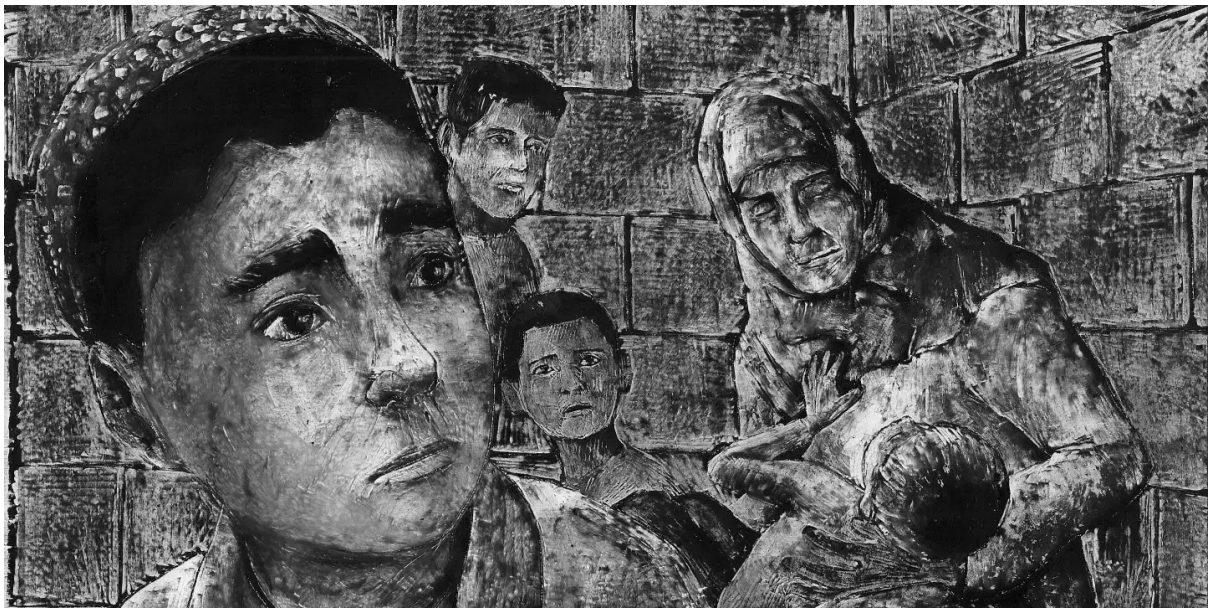
* * *

Samouni Road (2018) de Stefano Savona est un documentaire qui prend conscience de la nécessité de raconter des histoires. Le film suit l'histoire d'Alma Samouni et de sa famille, qui vivent tous dans un village de la bande de Gaza. Le village a été bombardé, et plusieurs membres de sa famille ont été tuée et Alma elle-même a failli mourir dans la confusion. Le premier plan du film montre cette jeune fille en train de dire qu'elle ne sait plus comment raconter des histoires. L'arc émotionnel qui est construit par ce documentaire est donc similaire à ceux de *Paranoid Park* et *Louder than Bombs* - une adolescente qui ne sait pas raconter son histoire, et qui ne figure plus sa place dedans, à cause d'un événement traumatique. Dans ce cas, au lieu que ce soit la personne affectée qui prend en main le fait de créer l'histoire, c'est l'équipe documentaire qui le fait. Savona rassemble des éléments du témoignage d'Alma ainsi que ceux des membres de sa famille et le rapport officiel de l'attaque pour construire l'histoire de cette fille, du bombardement et de la communauté de la famille Samouni. Au fur et à mesure nous verrons combien l'équipe documentaire parvient à combler les trous dans son histoire et à nous montrer ce qui lui est arrivé malgré sa propre difficulté. L'impression que l'on formule de cet endroit est donc informée par des sources diverses et variées, mais la plupart demeurent des témoignages des personnes qui y ont vécu toute leur vie et qui, par leurs témoignages rendent possible la recréation visuelle de leur village.

Les images utilisées pendant le film se divisent entre l'avant, l'après et le pendant du bombardement. Après le bombardement, Savona et son équipe ont filmé les personnes affectées par la tragédie en deux temps, une première fois lors des répercussions immédiates, pendant qu'ils essayaient de retrouver les emplacements de leurs maisons et des objets qui leur appartenaient et puis un an plus tard, lorsque la communauté était en train de digérer les événements et de trouver leur voie pour l'avenir. Les images de l'avant sont rendues en animation, sauf quelques exemples précieux d'images vidéo d'un mariage qui avait eu lieu dix ans auparavant. Savona a expliqué que son choix s'est porté sur l'animation pour justement pouvoir rendre

l'avant ainsi que l'après avec autant de fidélité possible.[56] Son affirmation peut paraître choquante une fois que nous voyons le style qui a été utilisé pour cet animation. Il s'agit d'une animation en griffures sur carte à gratter qui est la marque de fabrique de l'animateur en chef sur ce projet, Simone Massi. Ce procédé crée un très grand contraste dans l'image et lui donne nécessairement un style artisanal puisque l'animation tourne en huit images par second avec des différences nettes du dessin d'image en image. Ces animations épousent le point de vue interne de la personne dont ils sont le témoignage. C'est le plus souvent donc le point de vue interne d'Alma qui s'exprime à travers les animations de Massi mais cela peut aussi être le point de vue des membres de sa famille. Pendant le bombardement un autre type d'animation est employé, un rendu en trois dimensions qui prône le point de vue des militaires pendant l'attaque et imitent les images d'une caméra thermique.

56 FRODON Jean-Michel, *«J'étais en colère contre les médias qui racontaient la guerre»*, http://www.slate.fr/story/169368/samouni-road-entretien-stefano-savona-realisateur-documentaire-gaza , 5 novembre 2018, consulté le 11 juin 2020.



Les trois régimes d'images de *Samouni Road*

L'animation dans ce film prend donc le rôle de l'interface créative par laquelle nous allons aborder le bombardement et comprendre l'intériorité d'Alma. C'est un choix qui souligne une tension centrale du film entre l'histoire par la parole et l'histoire par l'image. Le père d'Alma, nous l'apprenons par les témoignages, la veille de sa mort a rassemblé ses enfants sous un olivier pour leur expliquer que pouvoir raconter son histoire est ce qui divise l'être humain de l'animal. Quand Alma se lamente de son incapacité à se souvenir de comment raconter une histoire, c'est son humanité qui est en jeu. Pourtant Alma est présentée de manière consistante en tant que quelqu'un qui communique et qui comprend son monde en images. A deux reprises nous voyons Alma regarder la télévision. La première fois elle regarde un feuilleton avec sa mère et se trompe entre les personnages en prenant le méchant pour le gentil. C'est un fait plutôt banal dans la vie courante, mais son inclusion dans le cadre de ce documentaire sert à souligner les troubles de compréhension des structures narratives, et, plus largement, du bien et mal qui habite cet enfant depuis le bombardement du village. La deuxième fois elle regarde les informations au moment où ils introduisent un entretien avec une femme qui s'appelle Alma. Elle se réjouit et déclare « c'est moi, je m'appelle Alma ». Ce dont nous sommes témoins est la projection-identification à l'état le plus pur, la reconnaissance d'une similitude entre une personne qui existe en tant qu'image et soi-même. Même hormis ces moments de démonstration de l'identification nous voyons très souvent Alma en train de dessiner, alors qu'elle n'aime pas parler. Elle dessine ce qui la préoccupe, les soldats, le bombardement, sa famille, même elle corrige sa cousine pour avoir mal dessiné le casque d'un soldat Israélien, mais elle avoue ne pas savoir dessiner le grand sycomore qui avait été détruit dans le bombardement. Quand elle retourne dans sa maison après l'attaque elle découvre les graffitis anti-palestiniens des soldats et elle procède à une analyse de leur personne à partir des traces laissées en image. L'animation en gravure prend tout son sens une fois comparée avec les dessins rudimentaires qui peuplent l'imaginaire visuel d'Alma.

La nuit pendant le bombardement le père d'Amal lisait à ses enfant la sourate de l'éléphant. Quand Alma s'endort elle rêve que ces mots deviennent des images et donc ils le deviennent à l'écran, littéralement : le plan s'approche des mots du Coran

avant de les transformer en paysage. Dans ce paysage nous voyons des éléphants devenus les tanks qui détruisent son village, des oiseaux qui jettent des missiles. À travers l'imagination de cet enfant l'interface créative s'installe pour nous raconter l'expérience du bombardement, dans les mêmes images griffonnées qu'elle dessinera elle-même plus tard. Cette séquence rend compte de l'expérience d'Alma et les images communiquent amplement la peur et l'impuissance de cette fille face à la destruction qu'elle est obligée de transformer en punition mystique pour la comprendre. Cela ne pourrait être plus différent des séquences rendues en animation 3D qui sont pourtant plus explicites et plus objectives puisqu'elles tirent leurs images et dialogues des rapports officiels des forces israéliennes sur cette attaque. Ces images choquent par leur froideur mais cela n'est possible que parce que Savona a cultivé un attachement et une identification très forte du spectateur à Alma et à sa famille. L'animation peut servir en tant que manière de libérer l'image de l'objectivité qui est intrinsèque à l'image mécaniquement cinématographique pour rendre une vérité subjective et émotionnelle. De la même manière que les figurines de Rithy Panh dans *l'image manquante*, ces images d'animation nous invitent à participer aux sensations et émotions d'une expérience traumatique avec une très grande fidélité. Lorsqu'arrive la fin du film l'histoire d'Alma est devenue clair à travers les images qu'elle a communiqué, malgré sa difficulté à la mettre en mots. L'approche de Savona a sublimé les images confuses des répercussions d'un bombardement en récit d'une communauté entière par le biais de l'interface créative de l'animation en même temps que de livrer un témoignage de l'état de la bande de gaza d'un point de vue purement humaniste.

3.3 Le documentaire en animation

L'animation est un univers qui offre des régimes d'images extrêmement variés. Nous avons commencé à voir les utilisations possibles d'images en animation motion-capture, du théâtre des objets et de l'animation traditionnelle. Nous n'allons pas pouvoir prendre en compte ici l'ensemble des applications de l'animation en ce qui concerne le rendu de l'intériorité puisqu'il existe un trop grand nombre de techniques. Ce que nous allons faire est d'examiner des documentaires

qui décident de reproduire totalement le monde par une technique d'animation donnée pour voir ce que l'animation apporte à leur mise en scène d'un événement traumatique. L'utilisation de l'animation sous ses formes les plus classiques dans le domaine fictionnel fournit des preuves que l'image de l'animation peut être hautement affective, au point de créer des histoires où la projection-identification s'attache non aux êtres humains mais aux animaux, aux jouets, et même à des concepts abstraits comme les émotions. *Inside Out*, film du studio d'animation Pixar s'est avéré d'une telle justesse psychologique qu'il est fréquemment utilisé en ciné-thérapie pour promouvoir l'apprentissage de gestion d'émotions.[57] Mais hors des grands succès des studios, qui créent souvent des films d'animation qui visent surtout des enfants, l'animation indépendante et documentaire trace des chemins moins évidents, mais tout aussi fascinants en s'adressant aux adultes et en s'attaquant à des histoires complexes et difficiles.

Le documentaire contemporain en animation le plus connu est sans doute *Waltz with Bashir*[58] (2008), un film de Ari Folman. Ce film est entièrement réalisé en animation flash, avec des entretiens audio enregistrés en studio. Il s'agit d'un récit auto-biographique autour de certains événements de la guerre du Liban et notamment le massacre de Sabra et Chatillah. Le réalisateur, après une conversation avec un ami qui a aussi servi dans l'armée lors de cette guerre, fait un rêve qu'il croit être lié au massacre. Les images de ce rêve le hantent et il essaie donc de trouver son origine ainsi que sa signification. Il consulte ses amis, des vétérans et même un psychothérapeute pour savoir non seulement ce que signifie cette image, mais pourquoi il avait oublié tous ses souvenirs de la guerre sauf ce rêve. Il s'agit donc du premier film dans ce corpus qui met en scène les questions qui nous ont occupé tout au long du mémoire. Là où les images dans *L'image manquante* étaient des vecteurs pour traduire le traumatisme et le processus de guérison, ici l'intrigue est directement et explicitement une recherche de l'histoire pour expliquer les images préexistantes. Le point de départ est inversé. Le premier

57 SEPTEMBER 14 Garai et AM 2016 at 8:10, *Using « Inside Out » to discuss emotions with children in therapy*, https://ct.counseling.org/2016/03/using-inside-out-to-discuss-emotions-with-children-in-therapy/ , 25 mars 2016, consulté le 11 juin 2020.

58 *Valse avec Bashir*

ami qu'il consulte lui raconte une expérience psychologique qui a prouvé que des souvenirs peuvent être truqués, modifiés et totalement fabriqués. La psychothérapeute lui raconte l'anecdote d'un photographe amateur qui s'est dissocié de tous ses souvenirs de guerre en s'imaginant en train de voir des photographies impressionnantes. La dissociation qu'elle décrit semble être le même procédé que l'interface créative que nous avons théorisé. En appliquant un filtre mental pour rendre le traumatisme artistique on se dissocie, on se protège, de la violence. Ces questionnements, puisqu'ils sont émis par des personnages au sein même du film contribuent à son propos, la recherche d'une explication pour une image imaginaire.

Le rêve de Folman, *Waltz with Bashir*

Tout dans ce film donc s'assume stylistiquement être une création pure d'imagination, à commencer par la technique d'animation. Chaque image a été créée dans flash à partir de maquettes démontées qui forment des couches d'image[59]. Chaque partie de la maquette doit être animée indépendamment, au point qu'il pourrait y avoir jusqu'à huit parties d'un visage à manipuler une par une pour créer l'image finale. Ce travail de minutie visait avant tout le réalisme, mais il produit

59 *How They Did It: Waltz With Bashir - Studio Daily*, https://www.studiodaily.com/2008/12/how-they-did-it-waltz-with-bashir/, consulté le 10 juin 2020.

un effet non loin de la vallée de l'étrange, le phénomène par lequel un visage presque photoréaliste crée un effet cauchemardesque[60]. Cette légère irréalité contribue à l'atmosphère du film, qui met justement en scène des souvenirs, des rêves, des cauchemars et des fantasmes de la guerre du Liban. Quand les vétérans décrivent leurs rêves, le rendu à l'écran est pour nous le spectateur identique à leurs souvenirs. Folman utilise cette similitude visuelle pour souligner l'importance de chacun de ces souvenirs, de la place que les images symboliques et subjectives peuvent avoir dans un témoignage du traumatisme.

Le souvenir d'un fantasme d'un camarade de guerre, *Waltz with Bashir*

La bande sonore de ce film contribue aussi à l'irréalité. Au lieu de prendre des chansons pré-existantes pour certaines scènes, Folman a choisi de créer des chansons qui reprennent le style et parfois même la mélodie des chansons des années 80, quand la guerre du Liban avait lieu. L'effet est de rendre à la fois une nostalgie de cette sonorité et la brutalité des souvenirs à travers les paroles qui critiquent ouvertement la guerre. Toutes les séquences d'analepse qui concernent les amis et camarades de Folman disposent de mesures similaires qui rendent

60 « Uncanny Valley » Terme emprunté de la robotoique pour décrire la réaction averse aux robots trop réalistes

l'image surréaliste au lieu d'objective. Quand Folman n'est nullement impliqué dans une séquence et que celle-ci est tirée de témoignages factuels sur les événements ils apparaissent dans un monochrome jaunâtre. Ces images, bien que plus précises, nous paraissent moins réelles, puisqu'elles ne font pas partie de l'imagerie mentale qui est accessible par le réalisateur. *Waltz with Bashir* ne se présente pas en tant qu'objet historique sur la guerre du Liban, mais en tant qu'histoire de la psyché des vétérans de cette guerre, et du massacre de Sabra et Chatilla. La moralité de mettre en scène les émotions de l'armée qui a commis le massacre a été largement débattue à la sortie du film, surtout à la lumière des derniers plans du film qui sont extraits du documentaire de la BBC sur le massacre. Ces images montrent des femmes sortir dans les rues parmi les cadavres et pleurer de désespoir face aux atrocités. Folman nous laisse avec cette image, la seule vraie image du film comme s'il s'agissait de ce qui devait être le plus important. Cependant sa focalisation sur lui-même et les souvenirs et images imaginaires semblent nier cette proposition. Quoi qu'il en soit, le fait de traiter des images traumatiques demeure important et il semble impossible de nier que la création de *Waltz avec Bashir* a été pour Folman une opportunité de travailler et d'organiser ses souvenirs pour en venir à une catharsis.

* * *

Nous savons donc que l'animation peut faciliter un glissement visuel beaucoup plus fluide entre rêve et réalité, ou plus précisément, entre des images objectives et des images subjectives, des points de vue internes et des points de vue externes. Il y a pourtant une technique précise d'animation qui, dans son utilisation contemporaine, s'y prête presque mieux que toute autre : La rotoscopie. Cette technique, qui consiste à tracer par-dessus des images enregistrées par une caméra ordinaire pour créer l'animation, existe depuis les débuts de l'animation. C'est la technique qui a permis de rendre autant de réalisme de mouvement dans les premiers classiques du studio Walt Disney tels *Snow White and the Seven Dwarves.* La rotoscopie moderne est presque un détournement de cette recherche

du réalisme puisqu'il crée des images qui s'apparentent beaucoup plus à l'imagerie subjective.

Richard Linklater a été le pionnier de cette technique pour son film *Waking Life.* Ce film est un essai cinématographique et philosophique sur la nature des rêves et le sens de la vie. Le film est entièrement réalisé en rotoscopie mais une rotoscopie qui souligne les différences entre chaque photogramme plutôt que de les égaliser pour créer un mouvement continu. Cela crée une hésitation visuelle entre les images qui est fluide est surréaliste. Les limites des personnages et des objets bougent et semblent prendre vie à cause de ce mouvement. L'effet est déstabilisant, quelque part entre psychose, *bad trip* et rêve. L'image donc renforce les propos psychologiques et philosophiques du film. Le film est construit à partir d'entretiens avec des personnes diverses sur le sujet du rêve et Linklater a recours à des styles variées pour rendre l'univers visuel de chaque personnage du documentaire. La rotoscopie dans ce cas permet à la fois d'harmoniser le tout et de différencier les séquences entre elles en ajoutant plus ou moins d'éléments irréels ou surréalistes. C'est un film qui rend compte de la variété des expériences subjectives rien que par la technique d'animation choisie.

Les styles variés de *Waking Life*

La rotoscopie est donc un outil très intéressant pour le metteur en scène du documentaire dès lors qu'il s'intéresse aux expériences vécues. *Tower* (2016) de Keith Maitland est l'un des documentaires qui saisit cette capacité et s'en sert pour combler le problème classique d'un manque d'images documentaires. Tower raconte la première occurrence dans l'histoire des Etats-Unis d'une fusillade sur un campus universitaire. Le premier aout 1966 un tireur a ouvert le feu depuis la tour centrale de l'université de Texas. *Tower* met en scène les expériences des personnes affectées, des victimes, des étudiants et des policiers, entre autres dans leurs propres mots. Maitland, lui-même étudiant à l'université de Texas, avait été frappé par le manque de discussion et de commémoration de cet événement qui, puisqu'il en était la première occurrence n'a pas été digéré comme le sont désormais les fusillades aux Etats-Unis.[61] Tourner sur les lieux réels n'était donc pas possible, au vu du silence et du rejet culturel qui avaient eu lieu. *Tower* reconstruit donc les

61 *Interview: 'Tower' director Keith Maitland talks his unique documentary*, https://www.stanforddaily.com/2016/11/11/tower-director-keith-meithland-talks-his-unique-documentary/ , 11 novembre 2016, consulté le 10 juin 2020.

scènes qui se passent sur le campus par la rotoscopie pour éviter de filmer sur les vrais lieux. D'autres images sont tirées des archives télévisuelles, et ils servent parfois de fond et décor aux images rotoscopié mais leur utilisation reste limitée, surtout puisqu'il s'agit quasi entièrement de plans larges qui ne peuvent pas accueillir des gros plans de personnages.

Claire, *Tower*

Ces personnages sont tirés des témoignages réels, mais joués par des acteurs qui ont l'âge qu'avaient les sujets à l'époque de la fusillade. Ce sont les mouvements de ces acteurs qui sont repris par rotoscopie et visibles à l'écran contre le fond de l'université de Texas sous sa forme des années soixante. Ce dispositif donne un effet d'actualité à l'histoire, ce ne sont pas des personnes qui parlent d'un événement très vieux, mais des jeunes, qui parlent de ce qui leur était arrivé, à l'image des reportages télévisuels contemporains qui posent des questions aux victimes des fusillades. L'effet souligne aussi la fragmentation qui affecte des personnes traumatisées. Claire, une jeune femme qui était la première personne à être frappée par le tireur alors qu'elle était enceinte avoue dans le film ne jamais avoir parlé de son expérience de la fusillade mais maintient qu'elle s'en souvient comme si c'était hier. L'image d'elle en tant que jeune femme représente donc la

partie de cette femme qui est restée coincée dans un souvenir anhistorique qu'elle n'avait jamais partagé ou travaillé.

La couleur joue un rôle très important pour rendre la subjectivité dans *Tower.* Chacun des témoignages commence en couleur quand ils racontent le début de la journée de la fusillade. Au moment où chaque témoin entend le premier tir l'image de leur souvenir perd la couleur. C'est comme si la gravité de la situation retirait la couleur de leur souvenir. D'autres souvenirs évoqués par les personnages apparaissent normalement en pleine couleur, mais dès que le point de vue narratif accompagne un personnage dans ses souvenirs des quatre-vingt dix minutes où le tireur était actif, nous voyons les événements en noir et blanc. La seule exception à cette règle vient de cette Claire qui, après qu'on lui ait tiré dessus devait rester sur le bitume, sous le soleil jusqu'à ce qu'on vienne la secourir. Elle décrit ce qu'elle vivait mentalement pendant ce temps. L'image se fond dans une séquence rouge et puis fait apparaitre des images kaléidoscopiques. Elle-même ne peut que décrire l'événement comme si elle se fondait dans le bitume. L'animation rend compte de cette expérience par une saturation de couleurs vives et des sonorités de rêverie alors que nous la savons en train de mourir. La différence de ton entre ce que nous savons et l'expérience subjective qu'elle décrit d'une rêverie sous le soleil crée une tension pour le spectateur. Cette scène résume la corrélation qui existe dans *Tower* entre l'anormalité de l'expérience vécue et l'abstraction de l'image. L'expérience de se faire tirer dessus, de frôler la mort sur le bitume, ce sont des choses qui ne peuvent pas réellement se décrire mais dont l'abstraction visuelle pet être l'interface créative. Malgré les idées et sensation qu'ils traduisent ces images sont belles. On pourrait facilement trouver des imageries semblables dans une exposition d'art contemporain. *Tower* montre par cette séquence comment un souvenir traumatique devient un œuvre d'art.

Conclusion

Lorsque l'on s'identifie à un personnage de cinéma, on accepte de suivre une partie de leur vie. Souvent, non seulement parce que le traumatisme est dramatique en soi, mais aussi parce que la guérison constitue un arc narratif optimiste et cohérent, nous allons assister à un film qui met en scène les moments difficiles de la vie. Bien qu'aux débuts du médium cinématographique on se soit contenté de simplement observer ces histoires d'un point de vue externe, peu à peu la caméra s'est rapprochée des personnages, jusqu'à entrer dans leurs espaces mentaux et imaginaires.

Ces nouveaux terrains narratifs ont nécessairement stimulé la création d'images qui s'éloignent de l'objectivité pure et qui invitent le spectateur de plus en plus non pas à voir les actions d'un personnage, mais à expérimenter leurs pensées. Les images kaléidoscopiques de *Tower* ne pourraient pas être plus éloignées des simples images médicales de *War Neuroses* ou des champ contre-champs de *Secrets of a Soul.* Pourtant les deux s'inscrivent dans l'évolution de l'attitude de la société et de l'imagerie cinématographique vis-a-vis des personnes traumatisées. Qui plus est, ils sont nés d'une même envie de comprendre l'Autre. Ces films montrent la progression dans les cent dernières années de la valorisation et de la dé-stigmatisation des histoires de traumatisme et de guérison. Là où Hurst dans *War Neuroses* a commencé par subtiliser le processus de guérison puisque le résultat était tout ce qui comptait, nous voyons désormais des films dédiés à mettre en scène l'histoire et les épreuves propres à la guérison psychologique. Le domaine du documentaire va encore plus loin à cet égard. Nous sommes passés de la description de l'Autre traumatisé à des films qui forment un espace où les personnes affectées par un événement traumatique peuvent expliquer eux-mêmes l'effet que cela a eu sur leurs vies. A travers les interfaces créatives variées qu'offre le cinéma contemporain, la création ou même la participation à la création d'un œuvre cinématographique est devenue une possible démarche auto-thérapeutique.

Cette compréhension accrue des autres entraine une compréhension plus approfondie de soi-même. Au-delà des démarches officielles de la ciné-thérapie, les synchronicités que les histoires de guérison à l'écran peuvent avoir avec la vie des spectateurs crée un espace de démocratisation et d'apprentissage sur les démarches auto-thérapeutiques. Tout comme le cinéma s'est avéré particulièrement efficace pour créer un grammaire du traumatisme à partir des analogies entre l'expérience cinématographique et celle du mental, une grammaire de la guérison a pu s'installer dans le cinéma contemporain.

Cependant il me semble que nous n'en sommes qu'au début des médias qui rendent fidèlement l'expérience vécue et que c'est à travers les régimes d'images nouvelles et les développements dans la forme du médium que nous allons atteindre de plus en plus de précision et de capacités de rendu du monde foncièrement subjectif dans lequel nous vivons tous. D'ailleurs cela ne sera pas que le travail du septième art. Le cinéma s'est montré très fertile pour ce type de représentation, ce que nous pouvons expliquer par la capacité du cinéma à englober des éléments très divers. Un film peut aisément mettre en scène des éléments déclencheurs aussi variés que des feux d'artifice, une musique ou une couleur précise et cette variété a surement contribué au fait que nous tirons toujours de nouvelles possibilités du médium cinématographique plus de cent ans après sa création. Pourtant les nouvelles écritures se montrent déjà foisonnante sur la question de la subjectivité. Je prends l'exemple de *Le Refuge des Souvenirs* (Lyne Hehlen, 2017) un court métrage web où le spectateur peut changer de perspective à son gré. Ce court met en scène deux adolescentes qui retombent sur la cabane où elles ont joué petites. L'une est embarquée par la nostalgie, alors que l'autre ne voit qu'une vielle cabane inutile. Le spectateur peut choisir à tout moment de regarder cette histoire du point de vue interne de chacune des deux filles où d'un point de vue neutre et externe. C'est une œuvre qui rend compte de la pluralité des subjectivités et qui offre une nouvelle temporalité de narration. Là où *Rashomon* répétait la situation pour donner tous les points de vue, *Le refuge des Souvenirs* les fait coexister et souligne la qualité mutuellement exclusive des subjectivités humaines en faisant en sorte que le spectateur ne puisse jamais voir la scène de deux points de vue au même temps.

Le jeu-vidéo aussi se prête déjà à mettre en scène la guérison à travers des mécaniques de gameplay. Je cite l'exemple de *Sayonara Wild Hearts*, un jeu vidéo développé par AnnaPurna interactif et sorti en 2019. Dans ce jeu le joueur incarne un personnage au cœur brisé qui doit traverser le deuil de sa relation amoureuse. Le jeu se présente comme un lane-runner croisé avec un jeu de rythme. Le joueur doit se déplacer sur l'écran pour éviter des obstacles dans des mouvement qui correspondent à l'album concept qui forme la bande sonore du jeu. La mécanique du jeu prend le rôle d'un apprentissage de la guérison. Si le jouer ne parvient pas à éviter les obstacles sur le chemin il devra recommencer la section en boucle jusqu'à ce qu'il y arrive. Ainsi le jeu communique que toute progression ne peut venir qu'une fois l'obstacle surmonté. Si, dans la vie, on devient coincé avec un souvenir, un instant qui se déroule en boucle, ce n'est qu'en le maitrisant qu'on avance. L'interactivité du médium apporte un commentaire sur les subjectivités parallèles d'une seule et même expérience. Chaque joueur trouvera ce processus d'avancer dans les niveaux plus ou moins difficiles que d'autres, et se bloquera à des moments différents. De même, le processus de guérison est différent pour tous et chacun, mais se base sur les mécaniques psychologiques identiques chez l'être humain. Ce type d'approche de la part des nouveaux médias ne peut que continuer de contribuer à un monde où l'art peut devenir une démarche thérapeutique pour le plus grand nombre possible en s'adressant à des publics de plus en plus large et variés. Toute forme d'art peut être une interface créative, il suffit que la personne à qui il correspond le crée ou le trouve.

Sayonara Wild Hearts

Filmographie

Bescond, Andréa, et Eric Métayer. *Les chatouilles*. Drama. Les Films du Kiosque, France 2 Cinéma, Orange Studio, 2018.

Cimino, Michael. *The Deer Hunter*. Drama, War. EMI Films, Universal Pictures, 1979.

Eastwood, Clint. *American Sniper*. Action, Biography, Drama, War. Warner Bros., Village Roadshow Pictures, RatPac-Dune Entertainment, 2015.

Folman, Ari. *Vals Im Bashir*. Documentary, Animation, Biography, Drama, History, Mystery, War. Bridgit Folman Film Gang, Les Films d'Ici, Razor Film Produktion GmbH, 2008.

Hitchcock, Alfred. *Marnie*. Crime, Drama, Mystery, Romance, Thriller. Alfred J. Hitchcock Productions, 1964.
———. *Rope*. Crime, Drama, Mystery, Thriller. Warner Bros., Transatlantic Pictures, 1948.
———. *Spellbound*. Film-Noir, Mystery, Romance, Thriller. Selznick International Pictures, Vanguard Films, 1945.

Lee, Ang. *Billy Lynn's Long Halftime Walk*. Action, Drama, Sport, Thriller, War. Bona Film Group, Dune Films, Film4, 2016.
———. *Life of Pi*. Adventure, Drama, Fantasy. Fox 2000 Pictures, Dune Entertainment, Ingenious Media, 2012.

Linklater, Richard. *Last Flag Flying*. Comedy, Drama, War. Amazon Studios, Big Indie Pictures, Cinetic Media, 2017.
———. *Waking Life*. Animation, Drama, Fantasy. Fox Searchlight Pictures, Independent Film Channel (IFC), Thousand Words, 2002.

Lonergan, Kenneth. *Manchester by the Sea*. Drama. Amazon Studios, K Period Media, Pearl Street Films, 2016.

Lyne, Adrian. *Jacob's Ladder*. Drama, Horror, Mystery. Carolco Pictures, 1990.

Maitland, Keith. *Tower*. Documentary, Animation, Crime. Go-Valley, Texas Archive of the Moving Image, Killer Impact, 2017.

Malmberg, Jeff. *Marwencol.* Documentary, Drama, 2010

McKay, Adam. *The Big Short*. Biography, Comedy, Drama, History. Paramount Pictures, Regency Enterprises, Plan B Entertainment, 2015.

Mendes, Sam. *1917*. Drama, War. DreamWorks, Reliance Entertainment, New Republic Pictures, 2020.

Pabst, Georg Wilhelm. *Geheimnisse einer Seele*. Drama. Neumann-Filmproduktion, 1927.

Panh, Rithy. *L'image manquante*. Documentary. Catherine Dussart Productions (CDP), ARTE, Bophana Production, 2013.
———. *S21, la machine de mort khmère rouge*. Documentary, History, War. Arte France Cinéma, Centre National du Cinéma et de l'Image Animée, Ceská Televize, 2004.

Parker, Alan. *Birdy*. Drama, War. A&M Films, TriStar Pictures, 1984.

Sant, Gus Van. *Elephant*. Crime, Drama, Thriller. HBO Films, Fine Line Features, Meno Films, 2003.
———. *Paranoid Park*. Crime, Drama, Mystery. MK2 Productions, Meno Films, Centre National du Cinéma et de l'Image Animée, 2007.

Savona, Stefano. *La strada dei Samouni*. Documentary, Animation. Dugong Production, Picofilms, Alter Ego Production, 2018.

Stone, Oliver. *Born on the Fourth of July*. Biography, Drama, War. Ixtlan, 1990.

Trier, Joachim. *Louder Than Bombs*. Drama. Motlys, Memento Films Production, Nimbus Film Productions, 2015.

Welles, Orson. *Citizen Kane*. Drama, Mystery. RKO Radio Pictures, Mercury Productions, 1941.
———. *Touch of Evil*. Crime, Drama, Film-Noir, Thriller. Universal International Pictures (UI), 1958.

Wilder, Billy. *Sunset Blvd.* Drama, Film-Noir. Paramount Pictures, 1950.

Zemeckis, Robert. *Welcome to Marwen*. Biography, Comedy, Drama, Fantasy, Romance. Canadian Film or Video Production Tax Credit (CPTC), Dentsu, DreamWorks, 2018.

Bibliographie

Livres

ARMSTRONG Richard, *Mourning films: a critical study of loss and grieving in cinema*, Jefferson, N.C, McFarland, 2012, 212 p.

BLETON Isabelle, GODEAU Florence, DUMONTET Fabienne, COELHO Maria da Conceição et ÉCOLE NORMALE SUPÉRIEURE DE LYON (éd.), *Constructions comparées de la mémoire: littérature et cinéma post-traumatiques des années 1980 à nos jours*, Paris, Hermann, « Échanges littéraires », 2018, 309 p.

CAMPBELL Joseph, *The hero with a thousand faces*, 2. ed., 3. print., Princeton, NJ, Princeton Univ. Pr, « Bollingen series », 1973, 416 p.

CLOUARD Chantal et LEIBOVICI Myriam (éd.), *Psychanalyse et cinéma: du visible et du dicible*, Paris, Hermann, 2019, 339 p.

DANEY Serge et ROGER Philippe, *Devant la recrudescence des vols de sacs à main, cinéma, télévision, information: 1988-1991*, Lyon, Aléas, 1991, 270 p.

DURANT Philippe, *Filmothérapie: 52 films qui font du bien*, Lausanne, Favre, 2014.

FAUCHEUX Nathalie, *Cinémathérapie: quand les films font du bien*, Paris, Enrick B., 2019.
___, *Le Cinema Comme Outil Therapeutique ou comment changer sa vie avec des films*, Saarbrücken, Éditions Universitaires Européenes, 2012.

GILLY Patrice, *Le cinéma, une douce thérapie de soi à l'écran, de l'écran à soi*, Lyon, Chronique sociale, 2015.

KERNBERG OTTO, *Severe Personality Disorders*, s.l., Yale University Press, 1986.
METZ Christian, *Le signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma*, Nachdr., Paris, Bourgois, 2002, 370 p.

MORIN Edgar, *Le cinéma ou l'homme imaginaire: essai d'anthropologie sociologique*, Nouvelle ed., Paris, Minuit, « Collections Arguments », 2013, 250 p.

TISSERON Serge, *Comment Hitchcock m'a guéri: que cherchons-nous dans les images?*,

Paris, Hachette Littératures, 2005.
VAN DER KOLK Bessel A., *The Body keeps the score: brain, mind and body in the healing of trauma*, New York, NY, Penguin Books, 2015, 445 p.

VÉZINA Jean-François, *Se réaliser dans un monde d'images: à la recherche de son originalité*, Montréal, Éditions de l'Homme, 2004.

Articles

ATARIA Yochai, « I Am Not My Body, This Is Not My Body », in *Human Studies*, n° 2, vol. 39, 2016, p. 217-229.

BERTON Mireille, « Freud et l'« intuition cinégraphique » : psychanalyse, cinéma et épistémologie », in *Cinémas*, n° 2-3, vol. 14, 4 mai 2005, p. 53-73.

BORDWELL David, « Intensified Continuity Visual Style in Contemporary American Film », in *Film Quarterly*, n° 3, vol. 55, mars 2002, p. 16-28.

BREMNER J. Douglas, « Traumatic stress: effects on the brain », in *Dialogues in Clinical Neuroscience*, n° 4, vol. 8, décembre 2006, p. 445-461.

BREMNER J. Douglas, ELZINGA Bernet, SCHMAHL Christian et VERMETTEN Eric, « Structural and functional plasticity of the human brain in posttraumatic stress disorder », in *Progress in brain research*, vol. 167, 2008, p. 171-186.

HARNER Devin, « Memory, Metatextuality and the Music of War », in *Revue LISA/LISA e-journal. Littératures, Histoire des Idées, Images, Sociétés du Monde Anglophone – Literature, History of Ideas, Images and Societies of the English-speaking World*, Vol. X – n° 1, 13 mars 2012, p. 319-336.

JONES Edgar, « War neuroses and Arthur Hurst: a pioneering medical film about the treatment of psychiatric battle casualties », in *Journal of the History of Medicine and Allied Sciences*, n° 3, vol. 67, juillet 2012, p. 345-373.

JULLIER Laurent, « « L'esprit, et peut-être même le cerveau… » La question psychologique dans la Revue internationale de filmologie, 1947-1962 », in *Cinémas*, n° 2-3, vol. 19, 29 juin 2009, p. 143-167.

LOFTUS Elizabeth F., « The Malleability of Human Memory: Information introduced after we view an incident can transform memory », in *American Scientist*, n° 3, vol. 67, 1979, p. 312-320.

O'BRIEN Charles R. et JOHNSON Josephine L., « Cinema Therapy », in *The School Counselor*, n° 1, vol. 24, 1976, p. 39-42.

PENNEBAKER James W., « Writing about Emotional Experiences as a Therapeutic Process », in *Psychological Science*, n° 3, vol. 8, 1997, p. 162-166.

PHAY Soko, « L'Image manquante de Rithy Panh. Le cinéma comme expérience de l'Histoire », in *Écrire l'histoire. Histoire, Littérature, Esthétique*, n° 13-14, 10 octobre 2014, p. 157-167.

REGENT UNIVERSITY, KECK Brenda, COMPTON Lisa, REGENT UNIVERSITY, SCHOENEBERG Corie, REGENT UNIVERSITY, COMPTON Tucker et TRINITY EPISCOPAL SCHOOL, « Trauma Recovery: A Heroic Journey », in *Heroism Science: An Interdisciplinary Journal*, n° 1, vol. 2, 2017, p. 1-17.

SAMUELSON Kristin W., « Post-traumatic stress disorder and declarative memory functioning: a review », in *Dialogues in Clinical Neuroscience*, n° 3, vol. 13, septembre 2011, p. 346-351.

SLOAN Denise M., SAWYER Alice T., LOWMASTER Sara E., WERNICK Jeremy et MARX Brian P., « Efficacy of Narrative Writing as an Intervention for PTSD: Does the Evidence Support Its Use? », in *Journal of contemporary psychotherapy*, n° 4, vol. 45, décembre 2015, p. 215-225.

VAN DER KOLK B. A. et VAN DER HART ONNO, « The Intrusive Past: the Flexibility of Memory and the Engraving of Trauma », in *American Imago*, n° 4, vol. 48, 1991, p. 425-454.
WEYL Dimitri, « Analyse filmique et psychanalyse, une histoire de rencontre », in *Topique*, n° 2, n° 131, 15 septembre 2015, p. 89-106.

Internet

FRODON Jean-Michel, *«J'étais en colère contre les médias qui racontaient la guerre»*, http://www.slate.fr/story/169368/samouni-road-entretien-stefano-savona-realisateur-documentaire-gaza , 5 novembre 2018, consulté le 11 juin 2020.

MURIE Michael, *Using Interviews and Animation to Bring the Sniper Documentary Tower to Life*, https://filmmakermagazine.com/101655-using-interviews-and-animation-to-bring-the-sniper-documentary-tower-to-life/, consulté le 11 juin 2020.

PATHÉ British, *War Neuroses Version B Reel 2*, https://www.britishpathe.com/video/war-neuroses-version-b-reel-2, consulté le 24 avril 2020.

SALMONA Docteur Muriel, *Stop aux violences familiales, conjugales et sexuelles: La mémoire traumatique, pour en savoir plus sur ses mécanismes, ses conséquences et son traitement, article Dre Muriel SALMONA, janvier 2020*, https://stopauxviolences.blogspot.com/2020/02/la-memoire-traumatique-ses-mecanismes.html , samedi février 2020, consulté le 3 mars 2020.

SCHNELBACH Leah, *A Quiet Hero's Journey: Processing Trauma in Fantasy*, https://www.tor.com/2019/09/18/a-quiet-heros-journey-processing-trauma-in-fantasy/ , 18 septembre 2019, consulté le 7 décembre 2019.

SEPTEMBER 14 Garai et AM 2016 at 8:10, *Using « Inside Out » to discuss emotions with children in therapy*, https://ct.counseling.org/2016/03/using-inside-out-to-discuss-emotions-with-children-in-therapy/ , 25 mars 2016, consulté le 11 juin 2020.

Interview: 'Tower' director Keith Maitland talks his unique documentary, https://www.stanforddaily.com/2016/11/11/tower-director-keith-meithland-talks-his-unique-documentary/ , 11 novembre 2016, consulté le 10 juin 2020.
All things connect: The integration of mindfulness, cinema and psychotherapy, https://ct.counseling.org/2016/03/all-things-connect-the-integration-of-mindfulness-cinema-and-psychotherapy/ , 29 mars 2016, consulté le 7 décembre 2019.

How They Did It: Waltz With Bashir, https://www.studiodaily.com/2008/12/how-they-did-it-waltz-with-bashir/ , 18 décembre 2008, consulté le 11 juin 2020.

Waking Life: An Interview with Richard Linklater, https://www.popmatters.com/linklater-richard-2496101376.html , 19 octobre 2001, consulté le 11 juin 2020.

Cinema Therapy Resources for Psychologists, MFTs, Counselors, LPCs and Social Workers, https://www.zurinstitute.com/resources/cinema-therapy/, consulté le 7 décembre 2019.

Read More About Keith Maitland As He Goes Back to 1966 to Tell the Story of Victims and Heroes of the Texas Shooting, https://www.pbs.org/independentlens/blog/keith-maitland-tells-story-of-victims-heroes-of-texas-shooting/, consulté le 11 juin 2020.

"*L'Image manquante", de Rithy Panh, vu par Boris Cyrulnik*, https://www.telerama.fr/television/regardez-l-image-manquante-de-rithy-panh-sur-telerama-fr,118349.php, consulté le 30 mars 2020.

Cinematherapy.com Film Index, http://www.cinematherapy.com/filmindex.html, consulté le 7 décembre 2019.

How They Did It: Waltz With Bashir - Studio Daily, https://www.studiodaily.com/2008/12/how-they-did-it-waltz-with-bashir/, consulté le 10 juin 2020.

Narrator | the living handbook of narratology, https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/44.html, consulté le 11 juin 2020.

The Hero's Journey: A Narrative Model For the Treatment of PTSD, https://medium.com/@flowlab1/the-heros-journey-a-narrative-model-for-the-treatment-of-ptsd-f3d4de994257, consulté le 7 décembre 2019.

« Tower » Pays Tribute To A 1966 Campus Shooting That Was « Pushed Aside », https://www.npr.org/2017/02/08/514001421/tower-pays-tribute-to-a-1966-campus-shooting-that-was-pushed-aside, consulté le 11 juin 2020.