



**HAL**  
open science

## La texture dans les décors de cinéma

Lea Barret

► **To cite this version:**

Lea Barret. La texture dans les décors de cinéma. Sciences de l'Homme et Société. 2022. dumas-03979352

**HAL Id: dumas-03979352**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03979352>**

Submitted on 8 Feb 2023

**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.

Barret Léa

# La texture dans les décors de cinéma



Sous la direction de  
Isabelle Singer

Aix-Marseille Université

Département Sciences, Arts et Techniques de  
l'Image et du Son (SATIS)

Mémoire de Master « Cinéma et Audiovisuel »

2021-2022

Soutenu en Février 2022



*La texture dans les décors de cinéma*

*Barret Léa*

*Sous la direction de Isabelle Singer*

*Aix Marseille Université*

*Département Sciences, Arts et Technologies de l'Image et du Son (SATIS)*

*Mémoire de Master « Cinéma et Audiovisuel »*

*2021-2022*

*Soutenu en Février 2022*



## Remerciements

Je tiens à remercier tous les professionnels du cinéma qui m'ont accordé de leur temps pour s'exprimer sur ce sujet.

Je remercie particulièrement l'équipe du film *Paula* qui m'a accueilli sur son tournage de manière très chaleureuse et qui m'a permis de découvrir le domaine de la décoration.

Je remercie également Isabelle Singer pour son aide et ses corrections.

Et enfin je remercie ma famille et mes amis pour leur soutien dans cette écriture.



## Introduction

Pour ce mémoire je suis partie des films *Voici nel tempo* et *Il pianeta azzuro* de Franco Piavoli. Ces films sont entièrement muets et ce cinéaste travaille beaucoup avec la nature et les corps humains. Il est dans le travail de la forme pour produire des sensations, et évoquer une histoire au spectateur. Ce qui m'a d'abord intéressée dans le cinéma de Franco Piavoli c'est son rapport à la matière organique et aqueuse. Après plusieurs visionnages de ses films pour comprendre ce qui m'intéressait vraiment, je me suis rendu compte que c'est toute la tension entre les différents aspects de la matière qui créaient les sensations. Dans les premiers visionnages je ne faisais que recevoir ces sensations sans vraiment les comprendre, avec ce genre de cinéma de la contemplation on a tendance à se laisser porter par ce que l'on voit et ce que l'on ressent. C'est le point qui m'intéresse la relation entre la perception et la sensation due à la texture. Dans mes recherches je vais définir la perception de l'image comme étant l'œil qui regarde, qui interprète intellectuellement et la sensation comme étant un phénomène corporel produisant des émotions de manière inconsciente.

Ce que je cherche par cette problématique, c'est approfondir la notion de texture qui est très peu évoquée aujourd'hui. Cette partie du décor est peu



discutée, on parle bien plus souvent de la couleur ou du style. La texture autant que la couleur, provoque des sensations, car son aspect diffère suivant les matériaux et donc l'œil qui perçoit ces informations va les retranscrire au cerveau qui va les classer et ce qui induira plusieurs compréhensions, interprétations de l'élément.

Si la texture est peu abordée lors du processus créatif, elle est bel et bien perçue par l'œil. Cela veut dire que le cerveau inconsciemment fait des choix que nous ne conscientisons pas, qui ne nous apparaissent pas à l'esprit. C'est intégré par notre corps qui depuis sa naissance voit son environnement, il a ainsi fait sa propre expérience des textures courantes, toute nouvelle texture qu'il découvrira l'interrogera. Voir du plastique, du bois, du tissu, etc., n'a plus rien d'exceptionnel pour le cerveau, il ne va pas donc pas chercher de nouvelles informations pour ne pas se surcharger alors que le corps vivant (inconscient), lui va toujours recevoir ces informations et les traiter. Les recherches de Bernard Andrieu nous aideront à développer ces notions dans les parties qui suivent.

Lors de l'écriture d'un scénario, le.la scénariste ou le.la réalisateur.trice formule par des mots toute son histoire, souvent constituée de personnages et d'environnements. En imaginant ses personnages il.elle va établir tout le caractère de ceux-ci. L'intérêt du cinéma est que c'est un art pluridisciplinaire et donc on ne dit pas tout par un seul élément comme le dialogue. De fait pour exprimer le caractère d'un personnage le.la réalisateur.trice va utiliser tous les moyens possibles, il va établir une situation entre les personnages provoquant des émotions, pour moi la texture est une grande ressource pour signifier ces émotions.

Ma problématique est : comment la texture dans un décor de cinéma retranscrit-elle le caractère d'un personnage par le travail de l'inconscient ?

De fait, dans mon plan je parle de l'inconscient, du côté haptique dû à la perception de la texture et de l'étape de l'écriture (scénario), sur le fait de nommer des textures dès l'écriture.

Ensuite je m'oriente plus sur des recherches autour de la décoration, avec des études sur le travail de la mono-texture comme dans le film *Le désert des Tartares* avec une utilisation forte de la terre comme environnement étouffant, ou avec des recherches sur le travail de la pluri-texture avec les films de Reiner W. Fassbinder comme *Le monde sur le fil* avec des matières de verre, de miroir, de fausse fourrure, etc., pour exprimer un environnement emprisonnant et inhospitalier. Je parle aussi des changements d'états des décors évoluant avec l'histoire scénaristique. Et je m'intéresse également au travail du noir et blanc et sur la réflexion à avoir avec ce type de traitement, et sa relation avec la lumière.

Enfin dans ma dernière partie je poursuis mes recherches avec une étude sur la lumière et le cadre par rapport à la texture et au décor.



## 1- Définir la texture par la perception et l'inconscient

Dans cette première partie je tente d'explorer comment notre inconscient perçoit la texture, et comment il peut produire des sensations sans que le corps s'en aperçoive. Je vais m'appuyer sur les recherches faites par Bernard Andrieu sur le corps inconscient. Je vais ensuite voir comment la perception des textures produit des sensations, en essayant de comprendre l'effet haptique de l'image cinématographique. Et pour finir je vais m'appuyer sur le scénario et l'entretien de Angéla Terrail, réalisatrice du film *Paula* pour essayer de comprendre comment elle a écrit, pensé son histoire.

### *a- Le corps vivant, le corps vécu*

Le corps vivant et le corps vécu sont deux notions que Bernard Andrieu (professeur à l'université Paris-Descartes) tente d'expliquer et d'approfondir dans l'ouvrage *Sentir son corps vivant, Emersiologie 1*. Cet ouvrage explore et essaie de démontrer que le corps et l'esprit n'existent pas de manière séparés mais co-existent bel-et-bien, « dualité que nous connaissons depuis la

séparation effectuée par Descartes entre la substance pensante et la substance étendue. »<sup>1</sup>. Par ces recherches Bernard Andrieu tente d'élaborer une nouvelle approche qu'est l'émersiologie pour essayer de concilier la phénoménologie et les sciences cognitives.

« L'émersiologie est une science réflexive née de l'émergence des sensibles vivants dans la conscience du corps vécu. L'émergence est le mouvement involontaire dans notre corps des réseaux, humeurs et images dont notre conscience ne connaît que la partie émergée. Le corps vivant produit des sensibles par son écologisation avec le monde et avec les autres. Mais en raison du temps de transmission nerveuse de 450ms jusqu'à la conscience du corps vécu, le corps vivant n'est connu qu'avec un retard par la conscience du corps vécu »<sup>2</sup>

Ainsi, l'émersiologie peut être appréhendée comme le dialogue entre le corps vivant, le corps vécu et le monde comme environnement dans lequel nous vivons et qui agit de façon déterminante sur notre vie consciente ainsi que sur notre cerveau comme organe en perpétuelle modification.

Bernard Andrieu va s'appuyer sur les recherches de Maurice Merleau-Ponty notamment sur le fait d'avoir donné une place décisive au corps vivant et de ne pas avoir réduit le corps au corps vécu. « C'est assurément une des particularités de Merleau-Ponty que d'avoir su mettre immédiatement en lien les données de la psychologie et la phénoménologie. »<sup>3</sup>

Le corps vivant emmagasine constamment sans qu'on le sache ce qu'il se passe. Il est aussi constitué des actions que l'on fait, les habitudes sont intégrées dans le corps vivant par le fait que l'on ne réfléchit plus à comment on les réalise. Les habitudes sont des actions devenues automatiques, comme marcher, respirer, qui ont été tellement pratiquées qu'elles se sont intégrées au schéma corporel sans que l'on s'en rende compte.

Le corps vivant est en fait un espace d'archives, inconscient en nous, et auquel nous n'avons pas accès directement. Ce sera par l'intermédiaire du corps vécu

---

<sup>1</sup> « Bernard Andrieu : Sentir son corps vivant – ACTU PHILOSOPHIA », s. d. (en ligne : <https://www.actu-philosophia.com/bernard-andrieu-sentir-son-corps-vivant-696/> ; consulté le 14 décembre 2021)

<sup>2</sup> B. ANDRIEU, *Sentir son corps vivant*, Paris, Librairie philosophique J. Vrin, 2016 p.18

<sup>3</sup> « Bernard Andrieu », *op. cit.*

et de la pensée que nous avons accès à ce corps vivant. En passant par exemple par le souvenir, la remémoration, le rêve, l'action modifiée, etc.

Ces habitudes intégrées dans le corps vivant nous simplifient la vie quotidienne, car elles nous permettent d'oublier la construction de l'action, moment difficile et long que nous avons tous pu constater avec par exemple l'apprentissage de la marche, apprendre qu'il faut mettre un pied devant l'autre, garder l'équilibre debout, se muscler pour l'effectuer dans la durée, etc.

Imaginez s'il fallait se le rappeler à chaque pas que nous le faisons, et en plus réfléchir à toutes les habitudes que nous ayons prises, on ne pourrait faire autre chose, nourrir le corps de nouveaux éléments car il serait trop vite saturé de tout ce à quoi il doit penser. Ainsi par cette intégration d'habitudes, d'automatismes dans le corps vivant, nous pouvons chaque jour le faire évoluer sans que l'on en éprouve la difficulté, « cela permet de comprendre de quelle façon le sujet *s'immonde*, c'est-à-dire comment le sujet est affecté par le monde et influe sur celui-ci à travers ses comportements et ses représentations du monde. »<sup>4</sup>

Cette citation m'a fait fortement échos lorsque David Vinez (chef décorateur) m'expliquait sa façon de travailler avec Robert Guédiguian. Il me disait qu'il pouvait construire ses décors parce qu'il connaissait bien Robert, qu'il avait l'habitude de travailler avec, car sinon il aurait eu besoin de plus apprendre qui il était. Cette notion d'habitude comme nous l'avons vu est très importante car les habitudes font que nous ne nous questionnons plus sur ce que nous faisons, on réalise des choses inconsciemment et c'est exactement ce que me disait David. Il laisse libre sa création lui venir car avant il a fait un travail de recherche sur qui était la personne avec qui il allait travailler. Il me racontait même que l'ancien chef décorateur qui travaillait avec Robert discutait peu avec celui-ci, « ils avaient créé des habitudes de travail et de références. »<sup>5</sup>

L'humain est une matière vide à la naissance qui se constitue au fur et à mesure de son évolution, de ces expériences et de son environnement, lui donnant ainsi une personnalité propre et qui peut être modifiable à l'infini.

---

<sup>4</sup> *Id.*

<sup>5</sup> Entretien David Vinez, le 13/01/2022

« Constitué par notre culture matérielle, l'inconscient corporel est fondé sur le concept d'incorporation. Cela pose le problème de la constitution du corps. Il suffirait d'avoir un corps pour incorporer des sensations, des odeurs... Tout ce qui va singulariser la chair (*Leib*), la constitution biosubjective du sujet. »<sup>6</sup>

Regarder des films fait partie des expériences et de l'environnement de l'humain. Ainsi on peut dire que le cinéma modifie la personnalité du spectateur, car lorsque que le spectateur se trouve devant un film, il est plongé dans une histoire, dans un visuel, il va vivre un instant d'un récit créé de toute pièce pour lui.

### *b- Le côté haptique de la texture perçue*

L'haptique c'est la sensation du touché par le visuel, dans le cinéma c'est le visuel et le sonore qui sont le plus sollicités. Le spectateur perçoit une image sur un écran, il est statique et la réalité qui a construit les images lui est inaccessible, le spectateur est physiquement passif devant ces images. De fait le cerveau interprète, au contact de ces images perçues le cerveau et le corps vont éprouver des sensations. Faire révéler au corps la sensation propre au toucher à travers la vision est ce qui est intéressant dans l'échange spectateur / images animées. Ainsi comme l'explique Romain Chareyron dans son article sur le toucher et en référence à Sara Ahmed et son ouvrage *The Cultural Politics of Emotions*, « il nous faut repenser les émotions, non plus comme

---

<sup>6</sup> B. ANDRIEU, *Sentir son corps vivant*, op. cit.

correspondant à l'extériorisation d'un ressenti individuel, mais comme naissant du contact entre les corps, ainsi que de la forme que prend ce contact. »<sup>7</sup>

Dans la revue *Entrelacs* il y a un numéro sur « Le toucher », dans celui-ci beaucoup d'articles définissent l'haptique au cinéma. Dans l'article de Sophie Walon « Le toucher dans le cinéma français des sensations », elle parle du « cinéma des sensations » qui est un mouvement français datant des années quatre-vingt-dix et qui « place le corps et ses sensations au cœur de son propos et de son esthétique »<sup>8</sup>. Elle définit deux niveaux d'expériences tactiles, le premier qui est le toucher des personnages à l'intérieur d'un film, où elle traite de la caresse à la déchirure et de la fusion à la destruction, et le deuxième qui est le toucher du film et la tactilité des spectateurs, elle traite ici le côté synesthésique des images. La première partie de cet article est intéressante mais c'est un sujet que je vais peu aborder étant donné qu'il est plus de l'ordre de la mise en scène ; filmer les gestes, la chair des corps procurent au spectateur des désirs de toucher aussi mais ce qui va m'intéresser c'est la deuxième partie sur tout ce qui est de l'ordre de l'objet, de l'inerte.

Le cinéma ne se caractérise pas que par la mise en scène mais aussi par tout un environnement visuel et sonore. Cet environnement qui ne peut que, être perçu par la vue ou l'ouïe, provoque chez le spectateur des sensations qui sont d'ordinaire perçues à travers notre contact tactile, physique avec le monde. Étant donné que je fais une recherche sur la texture dans les décors de cinéma, je ne vais pas explorer le côté sonore mais je vais rester sur le côté visuel.

---

<sup>7</sup> R. CHAREYRON, « Comprendre par les sens : Pour une approche tactile de L'Apollonide », *Entrelacs. Cinéma et audiovisuel*, n° 10, Téraèdre, 31 juillet 2013 (DOI : 10.4000/entrelacs.528 consulté le 21 novembre 2021)

<sup>8</sup> S. WALON, « Le toucher dans le cinéma français des sensations », *Entrelacs. Cinéma et audiovisuel*, n° 10, Téraèdre, 31 juillet 2013 (DOI : 10.4000/entrelacs.530 consulté le 21 novembre 2021)



En lisant les différents articles de ce numéro je me suis rendu compte que tous impliquaient énormément le corps des personnages filmés pour que le spectateur éprouve des sensations haptiques. Je pense que cette manière de faire, marche directement sur le spectateur car le cerveau s'identifie au geste, à la chair, aux formes corporelles. Mais éprouver des sensations haptiques par la texture est je pense, quelque chose qui se travaille au niveau de l'inconscient.

«Le terme « perception » (du latin percipio, « saisir ») désigne ces capacités de reconnaître les personnes, les objets, les couleurs, les odeurs, les bruits et les sons de notre environnement, c'est-à-dire de mettre en relation notre expérience présente de l'environnement avec les expériences passées stockées en mémoire.»<sup>9</sup>

Cette citation est intéressante à mettre en parallèle avec les recherches de Bernard Andrieu sur le corps vivant, le corps vécu et le monde. Car pour lui ces trois éléments sont en perpétuelles liaisons et ne se distinguent pas l'un sans l'autre. Ainsi cette définition de la perception tend vers ce même argument que les informations s'échangent dans notre corps et circulent librement. La mémoire et notre passé sont des facteurs déterminant dans notre construction, dans notre façon de voir et de comprendre le monde, ou plus précisément si on revient à mon sujet, à la texture.

« Les manières de voir, de sentir ou de penser les objets du monde social sont façonnées par un ensemble d'institutions qui nous pré-existent (familiale, scolaire, professionnelle, bureaucratique, etc.) et contribuent à l'intériorisation des contraintes sociales. [...] Les expériences constituées en système de dispositions – l'habitus dans la théorie de Pierre Bourdieu – produisent des

---

<sup>9</sup> P. BARTOLOMEO, « PERCEPTION », Encyclopædia Universalis, s. d. (en ligne : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/perception/> ; consulté le 30 octobre 2021)

schèmes de perception et d'appréciation non conscients qui sont ajustés à leurs conditions sociales de production et structurent les pratiques ultérieures. »<sup>10</sup>

C'est ainsi que notre rapport à la texture est inégal suivant comment notre corps vivant a été « nourri », mais celui-ci pour autant intègre ce genre de détail. Le spectateur lorsqu'il fait l'expérience d'un film, a sa sensibilité propre et va faire remonter consciemment ce à quoi il est sensible, ce qui a interpellé son corps vivant. La texture est un détail auquel on fait rarement attention, c'est intégré dans le concept de l'objet, c'est-à-dire qu'un objet a forcément une texture, il ne peut exister sans être construit par des matériaux. La texture de ces matériaux fait partie de cet ensemble, de fait le spectateur pour comprendre rapidement l'environnement du film, va dans son cerveau créer une globalité et ne va pas s'attarder au détail de la texture, car il va beaucoup prêter attention aux dialogues, aux acteurs, etc.

### *c- Conscientiser pour écrire un environnement*

Nommer la texture c'est comme nommer la couleur ou tout ce qui procure des sensations propres à chacun, où la subjectivité et la sensibilité de l'individu est convoquée. C'est une étape complexe car elle est définie par des variables qui sont infinies et très subjectives.

Lorsque que j'ai lu pour la première fois le scénario du film *Paula* (Angela Terrail, en production), je me suis rendu compte que dès les premières lignes la texture des éléments avaient une véritable place dans le récit. Angela a pensé

---

<sup>10</sup> G. FRADOIS, « PERCEPTION (sociologie) », Encyclopædia Universalis, s. d. (en ligne : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/perception-sociologie/> ; consulté le 30 octobre 2021)

un décor qui évolue avec les personnages suivant leurs états émotionnels. Son intérêt pour l'espace aquatique m'a paru très intéressant car la terre prend des aspects de boue régénératrice, de marécage létal, d'engrais fertile...

En fait elle n'a pas de pensée préalable, elle dit elle-même que c'est un travail inconscient. « J'ai un rapport à mon imaginaire, où je le laisse un peu tranquille pendant qu'il est en train de fabriquer, et je ne le juge pas. »<sup>11</sup>, elle laisse son inconscient amener des éléments, et travaille par couche, elle revient tout le temps sur ces couches, elle cherche ce qui correspond à ses sensations dont elle ne définit pas les critères. Elle est dans un travail de conscientisation lorsqu'elle pose son écriture car en laissant libre son imaginaire et par la suite en mettant des mots, des formes dessus, elle essaye de comprendre et de construire une histoire.

Quand elle écrit, des images lui apparaissent mais elle pense de manière un peu inconsciente, elle dit qu'elle est « habitée par des images sans le savoir »<sup>12</sup>. Elle collecte beaucoup d'images, constitue des archives d'inspiration. Elle n'est pas « dans une organisation référencée consciente »<sup>13</sup>. Elle se laisse la liberté que l'inspiration vienne seule. Elle cumule des images, qu'elle oublie et qui reviennent inconsciemment. (Voir annexe 1)

Lorsqu'elle a écrit le film *Paula* elle a d'abord pensé les quatre personnages principaux (Le père Joseph, la mère, la fille Paula et Achille l'ami de Paula). L'environnement lui est venu après mais l'idée du huis-clos avec la fille était là dès le début, elle ne savait juste pas si le père enfermerait sa fille dans l'appartement parisien ou dans un autre endroit. Ce qu'elle voulait retranscrire dans son film c'était le sentiment de l'emprisonnement et c'est comme cela

---

<sup>11</sup> « Entretien Angéla Terrail, le 07/01/2022 », 2021

<sup>12</sup> *Id.*

<sup>13</sup> *Id.*

qu'elle a pensé son décor. De fait, elle a décidé que cela se passerait dans une maison rêvée par la petite fille.

La maison Kinder lui est venue par rapport à des souvenirs d'enfance, elle l'a vraiment pensé comme une maison de poupée. « Quand j'étais enfant, j'ai volé de l'argent à ma mère pour m'acheter une maison de poupée. Je ne jouais pas vraiment avec mais je la regardais et elle incarnait pour moi la maison du bonheur familial. [...] C'est pourquoi j'ai appelé dans le film, la représentation de la maison du bonheur familial : la maison Kinder. »<sup>14</sup>

Comme une représentation figée. Elle a voulu que cet enfant ait ce même fantasme, ce même manque, ce même besoin. Elle rapproche beaucoup son cinéma de son propre rapport aux objets et aux jeux de quand elle était enfant. Dans son film, elle fait la même chose mais en grand, elle joue avec des personnages, des êtres humains, et avec des décors tailles réelles.

Dans son film elle parle de ses expériences personnelles mais qu'elle transforme. Elle parle d'elle mais par déplacement, c'est sa manière de dépasser, de comprendre ce qu'elle ressent. Ce qui l'intéresse dans ses expériences vécues et ce qu'elle a envie de raconter ce sont les émotions, les sensations pour les transformer et les adapter sur des personnages, des décors et des ambiances qu'elle invente.

Le sujet est venu de manière métaphorique, elle avait besoin de parler du sujet de l'emprise, de manière déplacée par rapport à ce qu'elle pouvait connaître personnellement. La première matière qu'elle a interrogée c'est la matière du corps, « du corps vivant, du corps mort, du corps qu'on abime, du corps qui se solidifie, du corps qui grandit mais de manière un peu contrainte »<sup>15</sup>. Et de cette matière première elle a pensé les autres matières en interaction avec toutes

---

<sup>14</sup> *Id.*

<sup>15</sup> *Id.*

ces modalités de corps. C'est à dire « le plastique qui rentre dans le nez de Joseph, la forêt qui est hostile avec le corps de Paula, tout est pensé autour du corps, l'eau qui est douce avec le corps de Paula, la boue qui salit le corps. »<sup>16</sup>

C'est une maison piège, racontée par les matériaux, entre bas de gamme et doux. La moquette, le satin, le verre avec la transparence racontent beaucoup son imaginaire de la maison familiale, de la douceur familiale. La maison devient une allégorie de sa fantasmagorie, c'est la famille, elle incarne la famille Kinder, elle est maternante, elle est nian-nian, elle est rassurante, elle est douce. Mais lorsque les personnages vont vivre à l'intérieur on se rend compte qu'elle est fausse, tout est mort dedans, tous les objets en forme d'animaux ou de légumes sont figés, ils rappellent le côté piège de cette maison et annoncent quelque part la mort.

Elle a beaucoup voulu travailler sur des contraires, car le caractère de ses personnages représentait cela. Entre ce que veut le père pour sa fille (son épanouissement) et ce qu'il arrive à faire (il finit par mettre de plus en plus de règles bloquant son épanouissement) ; entre le père qui est contre la consommation et la mère qui lui offre plein de choses synthétiques et inutiles, l'enfant est constamment dans une ambivalence et le décor va aussi pousser cette sensation : « c'est de l'organique mais c'est de la pierre, c'est des formes d'animaux mais ils sont morts, ils sont solidifiés, ce sont des représentations. »<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> *Id.*

<sup>17</sup> *Id.*

Ce qui est très intéressant d'ailleurs c'est ce lien que Paula a avec sa mère qui est très particulier puisqu'elles ne correspondent que par appel téléphonique. La mère étant à l'étranger ne lui offre que des éléments synthétiques, plastiques par l'intermédiaire de colis et je trouve que cela représente très bien la relation qu'elles ont, car finalement Paula aime sa mère mais celle-ci n'existe pas vraiment pour le spectateur, cela donne ainsi la sensation que c'est un amour factice, synthétique.

Le rapport à l'eau qu'elle a avec son père est très étrange puisque lui n'arrive pas à respirer et encore moins dans l'eau. Il va lui donner les outils, lui faire découvrir des choses, avec par exemple le milieu de l'eau qui va devenir son émancipation à elle, et où lui ne va pas pouvoir survivre. L'eau est en apparence un milieu où on ne respire pas, où on est mal et où lui d'ailleurs est mal, mais en réalité c'est un milieu qu'elle s'est appropriée, où elle est bien et qui va lui permettre de lui échapper, lui survivre quand lui va y mourir. C'est un lieu sans entrave pour elle, où elle peut s'exprimer à l'inverse de tous les autres, où elle est sous le contrôle de son père, sous son emprise.

Par cet entretien c'était intéressant de voir comment Angéla avait poussé le caractère de ses personnages et de leur environnement. Comprendre comment elle a pensé son film a fait lien avec les recherches sur le corps vivant, vécu et en lien avec le monde, car Angéla avait conscience qu'elle s'inspirait elle-même de ses propres expériences, et qu'elle emmagasine beaucoup d'images pour se créer un environnement d'archive et d'inspiration. Elle a ainsi créé un décor ambivalent avec beaucoup de contradictions et de complexités.



## 2- Composer avec la texture dans le but de retranscrire le caractère d'un personnage

### *a- Créer des tensions par la mono-texture*

Le travail de la texture comme monochrome, c'est-à-dire l'utilisation d'une seule catégorie de texture pour faire ressortir en sensation unique et forte comme dans le film *Le désert des tartares* (Valerio Zurlini), l'utilisation de la terre avec toujours des surfaces rugueuses et sèches pour représenter l'attente, l'ennui et la pauvreté des relations humaines.

### LE DESERT DES TARTARES, VALERIO ZURLINI, 1976

Le début du film dénote avec le reste car le personnage principal est dans un environnement de verdure, des espaces vivants, et dans un environnement construit, de terre travaillée par l'humain. Durant toute la suite du film, le personnage est dans un désert complètement aride. La première rencontre qu'il fait dans ce désert va lui donner un avant-gout de là où il va :

« Lieutenant Drogo : Je commençais à désespérer de trouver cette forteresse (dit de manière enthousiaste)



Capitaine Ortiz : Bastiano est une frontière morte, [temps mort], comme vous le constaterez vous-même... (Dit avec lassitude) »<sup>18</sup>

Lorsque le Lieutenant Drogo fait la remarque encore toute enthousiaste sur le fait qu'il commence à désespérer et que le Capitaine Ortiz lui annonce qu'il n'a pas tout à fait tort, la texture environnante nous confirme en effet que Drogo entre dans un espace hostile dépourvu de vie, contrairement à l'environnement que l'on vient de quitter. Tout est poussière, quelques herbes sont présentes mais elles sont recouvertes de cette terre jaunâtre, elle-même présente dans l'air, cette texture poussiéreuse paraît étouffante, asphyxiante.



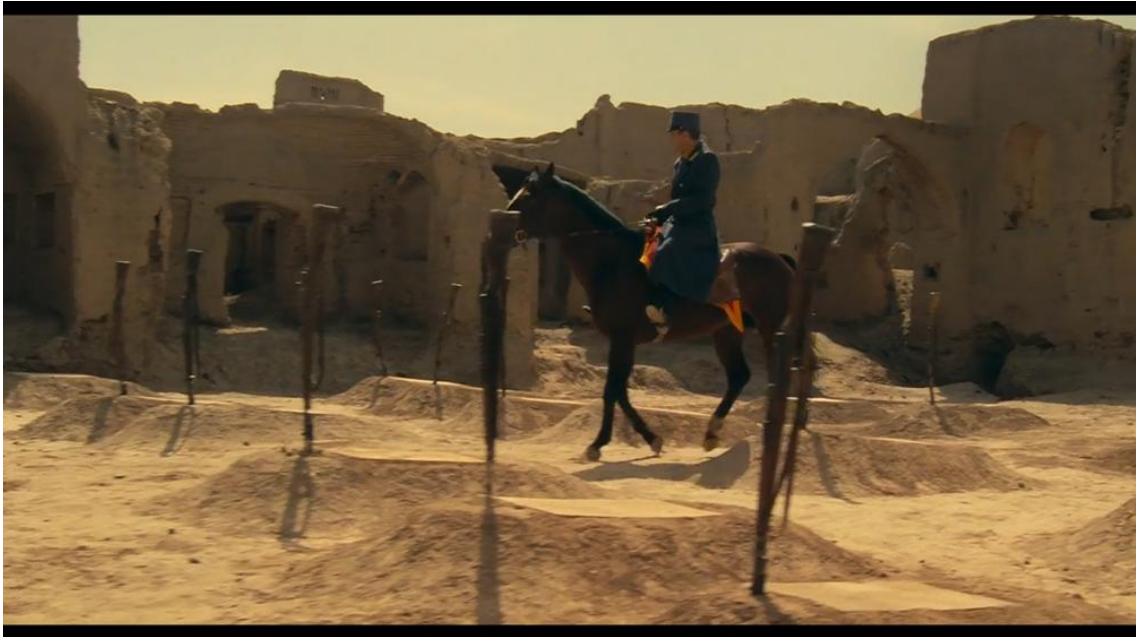
1 Capture écran film *Le désert des Tartares* de Valerio Zurlini, 1976

Ensuite le Lieutenant Drogo traverse un ancien village en ruine avant d'entrer dans la forteresse. Ce village en ruine contraste bien évidemment avec le village qu'il vient de quitter. La terre est encore très poussiéreuse et les murs sont complètement rongés par le vent et le temps. Dans ces ruines il va aussi traverser un cimetière où les corps sont seulement recouverts de cette même

---

<sup>18</sup> Valerio ZURLINI, *Il deserto dei tartari* (*Le désert des Tartares*), 1976. 08'30''

terre formant des petites buttes, aucun artifice mis à part les armes plantées dans le sol. La texture de la terre occupe les trois quarts de l'image et enferme ainsi le spectateur dans un pressentiment inquiétant, car pour l'instant le personnage n'a pas l'air d'avoir ce sentiment, il est dans la découverte de son arrivée.



2 Capture écran film *Le désert des Tartares* de Valerio Zurlini, 1976

Le premier changement d'état de la terre que l'on rencontre, c'est lorsque le premier évènement anormal surgit. La terre devient mouillée, boueuse car la pluie tombe à torrent. Un des soldats ramène un cheval suspect (il est soupçonné d'appartenir au camp ennemi) et il se fait tuer car il n'a pas le mot de passe pour entrer dans la forteresse. Bien que la terre devienne plus molle et vivante grâce à l'eau, l'environnement reste tout aussi étouffant par le fait que l'eau tombe en déluge et empêche la respiration, la visibilité comme le fait habituellement la présence de la terre aride.

Plus tard dans le film le Médecin Major Rovine explique que ce qu'il y a dans l'argile, et de fait dans les murs, les empoisonne car le Lieutenant Drogo

souhaite partir et donc faire une attestation de maladie comme quoi il n'est pas apte à rester dans cet environnement.

« Medecin Major Rovine : Bastiano n'est certainement fait pour personne je pense que Dieu lui-même ne pourrait y vivre.

Lieutenant Drogo : Vous pensez à la maladie d'Hamerling ?

Medecin Major Rovine : A celle d'Hamerling et à celle des autres. Une petite saleté pétrifiée dans ces murs d'argile depuis des siècles. Tous les remèdes sont impuissants. Impossible de découvrir l'origine du mal. Même les spécialistes de la capitale s'y sont cassés les dents. Vous faites bien de partir »<sup>19</sup>

Cette « saleté pétrifiée » comme l'appelle le médecin Rovine est ce qui détruit au fur et à mesure la garde de Bastiano. Alors quand par la suite le Général se rend à cette forteresse pour une visite et qu'il dit « vous avez les meilleures prises d'armes, les meilleurs officiers, la meilleure table de l'empire, je me demande où peut bien être la faiblesse de Bastiano ! »<sup>20</sup>, il ne s'imagine pas, comme Drogo à son arrivée, à quel point cette terre envahissante visuellement, s'empare de leur santé et les détruit de l'intérieur.

Ce qui est intéressant quand on lit le livre original de Dino Buzzati, c'est que la description du décor n'est pas aussi précise sur cette terre pauvre dans le film. On a des termes comme désert, paysage à perte de vue, « édifice inhospitalier »<sup>21</sup>, etc. Par contre les sensations du personnage sont souvent écrites, avec notamment le sentiment de solitude qui est très fort au début de l'ouvrage lorsqu'il arrive au fort. En quelques pages ce genre de description revient très souvent :

« Il se sentit brusquement **seul** : sa belle assurance de soldat si désinvolte jusqu'alors, tant qu'avaient les calmes expériences de la vie de garnison, tant qu'il avait une maison confortable, des amis joyeux, et les petites aventures

---

<sup>19</sup> *Id.* 56'00''

<sup>20</sup> *Id.*

<sup>21</sup> D. BUZZATI, *Le désert des Tartares*, Paris, Pocket, 1949 p.24

nocturnes dans les jardins endormis, cette belle assurance et toute sa confiance en soi venaient tout d'un coup de lui faire défaut. »<sup>22</sup>

« **Personne**, au cours de cette longue nuit, ne viendrait lui rendre visite ; personne, dans tout le fort, ne pensait à lui, et, non seulement dans le fort, mais probablement aussi dans le monde entier, il n'y avait [aucun] être humain qui pensât à Drogo... »<sup>23</sup>

« Il était assis, donc, sur le rebord du lit, la tête un peu penchée en avant, le dos courbé, le regard éteint et lourd, et il se sentait **seul** comme jamais il ne l'avait autant été. »<sup>24</sup>

« "Chère maman", commença-t-il d'écrire et, immédiatement, il se sentit comme lorsqu'il était enfant. Tout **seul**, à la lueur d'une lanterne, maintenant que personne ne le voyait, au cœur de ce fort inconnu de lui, loin de sa maison, loin de toutes les choses familières et bonnes ; il avait le sentiment que c'était une consolation que de pouvoir au moins ouvrir complètement son cœur. »<sup>25</sup>

« Jusqu'à ce que Drogo reste complètement **seul** et qu'à l'horizon apparaisse la ligne d'une mer démesurée, immobile, couleur de plomb. »<sup>26</sup>

Par toute ces répétitions du sentiment de solitude, on comprend bien que le personnage n'est pas dans son élément, que cet espace qui est étranger et qu'il a du mal à s'intégrer. Dans le film ce qui est intéressant, c'est que son sentiment de solitude n'est jamais exprimé verbalement. Mais de fait le décor va le faire ressentir puisqu'il est sec, hostile, impénétrable. La terre qui est habituellement une matière fertile, est ici rendue terne, étouffante et oppressante.

L'analyse du livre est intéressante pour voir comment le réalisateur Valerio Zurlini a interprété l'ouvrage en terme de décor. Son choix d'une seule texture

---

<sup>22</sup> *Id.* p.24

<sup>23</sup> *Id.* p.37

<sup>24</sup> *Id.* p.38

<sup>25</sup> *Id.* p.51

<sup>26</sup> *Id.* p.57

sèche, poudreuse et envahissante, est très fort pour exprimer ce sentiment de solitude.

LE MONDE SUR LE FIL, REINER W. FASSBONDER, 1973

Le film de Fassbinder est un miroir sur le monde. Remettant en cause la réalité de celui-ci durant tout le film, le réalisateur parvient par une mise en scène à double sens à questionner le spectateur sur le monde qui entoure le personnage principal.

Au début du film on assiste à une présentation d'un projet conçu par le Professeur Henri Vollmer. Lorsque celui-ci se met à parler, il demande à son interlocuteur s'il a un miroir sur lui, il lui en sort un et le présente devant lui en lui demandant ce qu'il voit et il lui dit « c'est l'image que les autres ont de vous. »<sup>27</sup> Tout le film va jouer de ces jeux de miroir et d'identité.

Stiller, le héros du film, est au départ un agent parmi d'autres de l'institut de recherche en cybernétique et futurologie instigateur du projet « *Simulacron 3* », programme de réalité virtuelle centré sur la simulation d'évènements socio-politiques plus vrais que nature. Suite à un préambule exposant les circonstances de la mort subite du professeur Vollmer, Günther Lause, chef de la sécurité de l'institut, l'informe de la potentielle « irréalité » du monde dans lequel ils vivent, avant de se volatiliser purement et simplement. C'est le point de départ de l'aventure intérieure (innombrables interrogations du réel, du quotidien, mise en doute de toute connaissance) puis extérieure (fuite solitaire, tentative désespérée d'évasion de ce monde) de Stiller.

---

<sup>27</sup> Reiner Werner FASSBINDER, *Welt am Draht (Le monde sur le fil)*, 1973. 3'52''

Le film évolue dans un décor froid et mécanique composé de verre, de métal, de miroir, de plastique, etc. Tous matériaux donnent des textures lisses et rigides. Les personnages se regardent à travers une vitre ou par le biais d'un miroir, les discussions sont présentées au spectateur à travers différents mondes entre réel et irréel. Parfois on ne comprend même plus comment l'espace est composé, avec l'exemple de ce photogramme : chaque visage est dans son miroir mais on ne les voit pas dans leur espace réel, on ne voit que leur reflet.



3 Capture écran film *Le monde sur le fil* de R.W. Fassbinder, 1973

Chaque conversation et chaque personnage est dans des zones différentes pour se parler, les espaces sont très segmentés mais en même temps très ouverts par ce travail de la transparence et du jeu de miroir. Ce paradoxe comme nous l'avons pour le film *Paula* de Angela Terrail est intéressant, car on peut donner une information d'espace ouvert, clair mais en même temps par le travail de texture froide, rigide et lisse on se trouve mal à l'aise dans cet espace, il devient inconfortable et inhospitalier. Cet environnement donne l'impression que le personnage est constamment surveillé, et c'est aussi l'impression qu'il a. Tout le monde le regarde par une vitre ou par un reflet, tous ses faits et gestes sont vus et constatés.



4 Capture écran film *Le monde sur le fil* de R.W. Fassbinder, 1973

De fait le personnage va se mettre à le fuir pour trouver un environnement plus naturel et vivant mais il va quand même se retrouver bloqué dans cet espace. La forêt prend des allures inquiétantes et hostiles, le bois de son chalet est vieux, sec, sombre, grisâtre, son toit est recouvert de métal, cela n'a rien d'accueillant et Stiller reste vulnérable.



5 Capture écran film *Le monde sur le fil* de R.W. Fassbinder, 1973



Le visage des personnages est parfois brouillé par de la matière comme pour questionner le spectateur sur leur véritable existence. Dans ce photogramme le patron a le visage complètement caché par un objet en verre déformant, comme si Stiller parlait à un personnage fictif.



6 Capture écran film *Le monde sur le fil* de R.W. Fassbinder, 1973

Dans ce film nous sommes bien dans un travail de la mono-texture car il y a plusieurs matières utilisées mais elles sont toutes lisses, rigides et froides. Au contraire de ce que nous allons voir avec le travail de la pluri-texture et le travail de plusieurs aspects de matière dans un même décor.

*b- Créer des tensions par la pluri-texture*

Le travail de la texture comme composition de plusieurs catégories, mélange de sensations peut exprimer une certaine complexité psychologique. Une discussion avec la cheffe décoratrice Gabrielle Desjean était très intéressante à ce sujet. Nous allons aussi voir les exemples de plusieurs films comme *Paula* de Angéla Terrail avec un travail sur des formes anthropomorphique entre céramique, fausse fourrure, similicuir, verre, etc. Le film *Les larmes amères de Petra von Kant* de Reiner W. Fassbinder avec des matières entre textile, plastique et impression photographique (des matériaux lisses et austères).

J'ai pu discuter avec Gabrielle Desjean (cheffe décoratrice pour B. Mandico, Y. Gonzalez et autres réalisateur.trice.s avec un travail plus réaliste) sur son rapport à la matière et comment elle y réfléchissait en relation avec les personnages. Souvent elle a peu d'information sur les goûts, les histoires des personnages, du coup elle le demande toujours pour essayer de préciser. Par exemple sur le film *Rodéo* de Lola Quivoron (création 2022) sur lequel elle était cheffe décoratrice, il y avait plusieurs personnages. Le personnage principal habite dans des HLM, c'est un personnage avec beaucoup de violence en elle, et donc le décor est un désordre visuel, avec une accumulation d'objets métalliques, sales, huileux. Elle a utilisé beaucoup d'huile, « huile sur métal car c'est une fille qui fait beaucoup de moto cross »<sup>28</sup>, donc elle a utilisé tout ce qui rappelait la crasse de la moto, la saleté du cambouis. Elle a aussi travaillé l'opposition avec beaucoup de brillances pour faire échos à la carrosserie en métal brillant, galvanisé, en aluminium brossé.

Le décor était complètement différent pour un autre personnage qui vivait chez les parents de son petit-ami, qui était lui-même en prison, dans une maison des années 70 de style « vieillot ». Ce personnage est une fille assez girly, très féminine avec des faux ongles, et qui est aussi très enfermée dans un mode de

---

<sup>28</sup> « Entretien Gabrielle Desjean, le 14/01/2022 », 2022

vie qui ne lui correspond pas. De fait Gabrielle a travaillé avec des stores pour rappeler le côté barricade et créer des stries sur le visage. Le sentiment qu'elle voulait c'était celui de l'étouffement, de fait elle a utilisé des matières avec des textures mates, poudreuses comme de la moquette.

LES LARMES AMÈRES DE PETRA VON KANT, REINER W. FASSBINDER, 1972

*Les Larmes amères de Petra von Kant* est un éloge de la faiblesse. Le film est réalisé sous la forme du huis-clos et du temps réel se concentrant sur les sentiments humains. Dans *Les Larmes amères de Petra von Kant* il n'existe que des rapports de force. Petra impose une discipline tyrannique à sa secrétaire, qui la suit aveuglément, supposément par amour. Et Petra tombe à son tour amoureuse d'une jeune femme, qui abusera bientôt de sa bonté. Chez Fassbinder, les gens sont bons, trop bons et c'est toujours ce qui finit par les perdre. Histoire d'amour à sens unique, d'une tristesse absolue.

Le décor du film est seulement la chambre de Petra, celle-ci va ainsi être filmée dans tous les recoins. Ce décor est travaillé avec beaucoup de textures différentes mais qui mènent au même sentiment, la porosité émotionnelle de l'humain et la pauvreté sentimentale du personnage principal.

La pièce est fermée par des murs composés de bois, de brique brillante au niveau du lit, de fenêtre recouverte de store métallique et de rideaux épais et mats, d'une immense impression photographique d'une œuvre de peinture représentant des corps nus, et d'un sol recouvert d'une moquette épaisse en fourrure. Cet espace qui est petit est donc séparé en deux utilisations, l'espace du lit où circulent tous les protagonistes et l'espace où la servante finit le dessin.

La zone où agissent Pétra et ses amies est composée de textures sèches et figées, la brique lisse et repoussante, la moquette en fourrure où les pieds et

les corps s'enlisent dans cette matière inerte, une photographie gigantesque représentant des corps nus figés eux aussi, des stores métalliques rappelant les briques et bloquant partiellement la vision, des rideaux lourds et absorbant toute lumière, un lit métallique rappelant les barreaux peu accueillant d'une prison, des draps blancs dignes d'un hôpital, et des objets en plastique durs et lisses comme le téléphone représentant l'austérité de ses communications, les mannequins complètement dépouillés de tout vêtements, Petra et ses sentiments sont bien mis à nu dans cette pièce...

Dans ce décor il y a plusieurs effets de textures dans une même pièce, c'est ce qui rend compte de la complexité du caractère et des émotions du personnage principal.



7 Capture écran film *Les larmes amères de Pétra von Kant* de R.W. Fassbinder, 1972

PAULA, ANGELA TERRAIL, EN POST-PRODUCTION

Lors de mon stage, on a eu plusieurs discussions avec Yasmina Chavanne (cheffe décoratrice) sur ses inspirations et sur sa conception du décor. Elle m'a parlé de son envie de mélanger des objets inertes qui habituellement sont vivants comme l'utilisation de fruits en plastique, d'animaux en céramique, ou encore de fourrure en textile synthétique, avec des plantes vivantes et les corps des comédiens dans le but de créer un chaos, une ambiguïté et une instabilité visuelle.

Pour Yasmina la pluri-texture représente la vie, le positif et au fur et à mesure on se dirige vers une mono-texture, du monochrome, on perd toutes les aspérités, la complexité dans l'image, on perd de la lumière, on perd de la couleur. Dès le début elle a prévu des textures qui ont un potentiel évolutif.

On passe de quelque chose de vivant à quelque chose de morne, on passe de l'hétérogène à l'homogène. Au début quand la maison est remplie, il y a une tension de base, c'est un leurre, une illusion, c'est à la fois joyeux mais il y a ce potentiel malsain, car suivant comment on perçoit le décor il peut être accueillant comme angoissant. Le décor perd en complexité. Les jeux de brillance, les éléments synthétiques, faisant échos au vivant vont disparaître au fur et mesure pour laisser place au vide, aux matières brutes, lisses et ternes.

Toutes ces textures figées comme les matières animales, ou les vaisselles en céramique en forme de légumes renferment des choses dépouillées, brutes. Par exemple, la vaisselle attrayante en forme de légume était présentée comme un festin, c'était une illusion que le père voulait créer pour son enfant, pour lui



8 Photographie personnelle film *Paula* de A. Terrail, en Post-production

faire manger des aliments naturels, très diététiques, comme des haricots verts cuits simplement à la vapeur, ou encore des coquillettes sans même une pointe de beurre. Tous ces aliments qui donneraient envie à personne et encore moins à un enfant étaient cachés sous une couche d'artifice.

Yasmina a la vision que les chef.fe.s décorateur.trice.s partent du principe qu'un décor c'est l'extension d'un personnage, il porte les marques de sa manière de vivre, les anomalies, on y décèle ses goûts, c'est la traduction des traits psychologiques d'un personnage. Dans le décor parisien on retrouve plutôt des éléments masculins, il y a une sorte de négligence au niveau de la décoration, où les meubles proviendraient d'un héritage montrant son niveau social mais par son inapplication décorative on y comprend que le père n'est pas matérialiste.

La maison Kinder devait refléter un personnage d'une vieille dame, et en même temps ça devait être une maison de location, donc un peu figée. Elle représente aussi l'idéal de l'enfant, son jouet devenant un asile.

En ce qui concerne les matières des différents espaces, elle a voulu une moquette texturée qui marquent les mouvements, les passages, pour que le décor porte les marques des actions qui s'y passent, et de fait cela montre quelque part la surveillance du père envers sa fille. La moquette va même être taché de sang, les murs salis de terre, etc., pour que quand l'ami de Paula arrive dans la maison, il se rende compte de la gravité de la situation de son amie.

Le lino c'était pour créer des motifs réguliers, par aplats, donner un effet plastique, synthétique et étouffant. Elle a voulu faire des espaces très schématiques, avec des délimitations fortes, et travailler les différentes textures

de sol étaient une des solutions. Le lino utilisé ce sont des faux carreaux de marbre réalisés en plastique et ça se voit, de fait cela participait à donner l'impression de leurre et de maison de poupée. La moquette en fourrure invitait à se plonger dedans et à y rester emprisonné. Toutes ces matières vont se salir au fur et à mesure du film donnant un aspect inquiétant, sombre, menaçant et amenant des textures grattées et granuleuses, alors qu'au début c'étaient des matières joyeuses, propres, lisses. (Voir annexe 4)

Pour l'aspect du chalet Yasmina avait voulu travailler la façade extérieure en peinture pour le plastifier, le transformer en bungalow, et ne pas voir la matière naturelle pour ainsi créer un fort contraste avec l'environnement autour. Alors que par exemple une des premières cheffes décoratrice l'avait interprété différemment, en bois lasuré laissant paraître la texture du bois brut, ce qui ne convenait pas à la réalisatrice car pour un rêve d'enfant et notamment celui de Paula, il fallait que ce chalet soit artificiel, qu'il y ait une couche de plastique, de faux sur la matière première. Cette intention de couche artificielle sur le chalet donne au spectateur une sensation de gaité, de neuf, alors que par la suite il va plus le ressentir comme une couche de faux semblant, d'une texture figée qui va emprisonner la petite fille dans son idéal.

Ce qui est intéressant dans l'approche de Yasmina pour ce décor c'est que dès le départ elle a créé une possible évolution dans les textures. Travailler dans un premier temps la pluri-texture, pour au fur et à mesure enlever la matière même de la maison et arriver à la mono-texture, était une façon d'interpréter le scénario de base de Angéla par les matières.

### *c- Créer une progression scénaristique par le changement d'état de la matière*

Dans cette partie ce qui m'intéresse c'est l'évolution des décors dans un récit, comme si le décor était un personnage. Je vais m'intéresser au film *Paula*, car comme dit précédemment la réalisatrice et la cheffe décoratrice ont travaillé cet aspect par l'évolution d'une maison en cohérence avec le caractère d'un personnage. Le film *Les méduses* a un aspect intéressant avec l'eau, car c'est une matière qui va suivre un des personnages principaux. Je vais aussi aborder un film que j'ai réalisé dans le but d'expérimenter ce processus avec un essai sur l'évolution d'un ventre de grossesse confectionné en argile, en traitant différents aspects comme l'argile lisse et brillante, sèche et craquelée, humide et déformée... Dans le but de retranscrire l'état d'âme de mes personnages et leurs désirs.

#### PAULA, ANGELA TERRAIL, EN POST-PRODUCTION

Lors de l'écriture de la note d'intention, Angéla Terrail a eu une image qui lui est venue qui était assez représentative du film, elle s'est créé un tableau surréaliste, où « la peinture n'étant pas sèche et épaisse était en train de couler, couler, couler... »<sup>29</sup> Pour elle le film raconte ça, toute cette première couche qui coule, laisse apparaître derrière quelque chose qui est caché, et qui est la réalité de ce que l'on regarde, qui est noire et terrible.

Il y avait aussi le désir de déplacer la violence, elle n'avait pas envie de montrer un père qui viole sa fille, qui la brutalise. Elle avait envie que la violence prenne

---

<sup>29</sup> « Entretien Angéla Terrail, le 07/01/2022 », *op. cit.*



des formes de biais, d'où le fait qu'il s'attaque à son corps par le biais de la nourriture, l'absence de sommeil. Le fait qu'il s'attaque aussi à cette maison, c'est s'attaquer à elle, à ce qui lui fait du bien, à ses fantasmes, et c'est aussi pour raconter d'autre part son rapport au monde par rapport à la consommation, mais cela vient en deuxième couche, en deuxième temps. Le film raconte cet homme qui pense qu'il va pouvoir jouer le jeu, faire semblant, qui pense son amour si grand qu'il va pouvoir supporter ce lieu, alors que petit à petit sa haine, sa noirceur prend le pas, et c'est ce qu'il détruit, l'endroit de sa perversion. Il lui offre un cadeau, il le détruit, il le remplace par un autre qu'il détruit et ainsi de suite, il détruit la maison, il lui offre un téléphone, il le détruit, il fait venir Achille, il le bat.

La maison se dégrade en même temps que la santé de Joseph. C'est le miroir de sa santé et de sa folie. Avec toujours l'idée du piège, l'espace s'ouvre mais il fait plus peur avec les barreaux des cloisons enlevées... Le décor se vide mais en même temps de nouvelles choses apparaissent, comme la personnalité de Joseph (il fait tout pour sa fille mais il craque). Cette maison c'est comme du décorum qui s'enlève et tout à coup un squelette apparaît qui est aussi l'essence de ce personnage et de ce lieu. Comme lorsqu'il dépèce le lapin, on ouvre pour voir l'intérieur de quelque chose qu'on ne connaît pas, on gratte la belle peinture pour découvrir la véritable intériorité. Les textures se transforment, elles prennent des aspects vieillis, sales, abimés en même temps que les personnages s'enferment dans la folie et la peur. (Voir annexe 4)

Angéla voulait un décor à plusieurs couches pour exprimer les différentes étapes de la psychologie du père. Dans le dépouillement les intentions des étapes de la maison étaient clairement définies et de fait le décor les a matérialisées.

Etape 1 : le décor est intact, les personnages arrivent dans la maison, c'est « l'incarnation du bonheur pour elle : tout ce dont elle a rêvé jusqu'ici. Lui est très heureux de lui faire plaisir, elle est comblée. Amour filial très fort. »<sup>30</sup> Le décor ressemble à une maison de location où tout est bien rangé à sa place.

Etape 2 : fissure, petit désordre de vie, le père commence à mettre en place des règles. « Il est là : encore là, il est là à son insu. Encore une fois elle dit que cela ne va pas, elle n'est pas entendue. Il est intrusif ici, donc intrusif dans les plans. On raconte sa solitude à elle, surveillance. » Dans le décor du désordre de vie a commencé à être mis en place, des vêtements sur les fauteuils, des objets déplacés, du désordre dans la chambre avec des peluches, etc.

Etape 3 : le passage à la vie dure, « Il se sent autorisé à ne plus avoir de limite... », la maison change très vite d'allure. « Trip avant la chute libre. Une libération intense, on ne sait pas si c'est de la joie ou de la folie. On doit avoir peur et être excité à la fois. » Les textures ont commencé à se modifier, car tous les bibelots superflus ont été mis au feu, dans la maison il ne reste plus rien, elle est vide et adopte une texture plate et lisse.

Etape 4 : l'enfer, « Fantôme d'une vie meilleure : traces de ce qu'il y avait qu'il n'y a plus. Quelques restes de violences à peine perceptibles. »<sup>31</sup> La maison se vide encore plus, car le père enlève les cloisons, des textures de stigmates apparaissent donnant encore plus la sensation de danger, le lino est brûlé, la moquette est tachée de sang, les tapisseries sont tachées de terre, les fenêtres sont barricadées.

Par ces descriptions très précises en terme de sensation, Angéla a fourni beaucoup d'éléments servant à la construction du décor.

#### LES MEDUSES, SHIRA GEFFEN ET ETGAR KERET, 2007

---

<sup>30</sup> « Dépouillement film *Paula*, Angéla Terrail, en post-production », s. d.

<sup>31</sup> Dépouillement film *Paula*, Angéla Terrail, en post-production

J'ai choisi ce film car c'est l'histoire de trois femmes à Tel-Aviv aujourd'hui, avec trois récits, trois destins, trois environnements différents qui s'entrecroisent de manière poétique. Dans ce joyeux désordre, chacune cherche sa place, l'amour, l'oubli ou sa mémoire...

Pour cette partie sur l'évolution du décor je ne vais parler que d'un seul personnage, celui de Batia, car c'est le seul personnage qui est rattaché à une matière, celle de l'eau, et dont la texture va évoluer. Pour le personnage de Joy son environnement change constamment car elle rêve d'être chez elle, aux Philippines, à l'opposé de celui de Keren qui rêve aussi d'un ailleurs, celui de son voyage de noce, mais qui est coincée dans un hôtel et où elle a beau changer de chambre, elle n'est pas bien, ce sont toutes les mêmes chambres.

Ce qui est intéressant dans l'environnement de Batia c'est que la présence de l'eau est évidente et sous différentes formes. Dès le départ du film on voit ce personnage avec en arrière-plan une image de fond représentant de l'eau, cette représentation est très forte car c'est une eau statique, lisse et plate, c'est une image, dès le départ le personnage est montré sous l'eau stagnante. De plus à la fin de la séquence cette image d'eau la quitte puisque c'est une image collée sur un camion de déménagement et qu'il s'en va. Elle vient de quitter son compagnon, elle n'a l'air d'avoir aucun regret mais on la sent très peu présente, elle reste ainsi plantée sur place, bloquée sans parole, tandis que l'eau devient



9 Capture écran film *Les méduses* de S. Geffen et E. Keret, 2007

vivante laissant derrière elle un mur béton, sombre et sale.

La deuxième fois que l'on voit le personnage c'est au travail, on la trouve complètement perdue, dépassé par celui-ci. Lorsqu'on découvre son

appartement on la voit en train de regarder son mur détérioré, écaillé par l'humidité et les infiltrations d'eau avec un ver qui se balade sur le mur. Le reste de son appartement est presque vide, il se remplira peu à peu d'eau. Elle met un sceau en dessous d'une fuite, elle essaie de parler avec son propriétaire mais il n'est pas du tout à l'écoute comme son patron que l'on a vu dans une séquence précédente ou ses parents que nous rencontrerons dans des séquences d'après. On voit vite que c'est un personnage qui communique peu et qui n'est pas écouté, c'est un personnage flottant, qui n'est pas vraiment ancré dans sa vie.



10 Capture écran film *Les méduses* de S. Geffen et E. Keret, 2007

Par la suite Batia se trouve sur la plage et une enfant venant de la mer va venir à elle. Cette enfant qui ne parle pas est en fait son miroir et va lui faire traverser des épreuves qui vont la réveiller de son coma. Au fur et à mesure des évènements elle va s'attacher à l'enfant et va comprendre, affronter des souvenirs, sa famille et ainsi elle va être active de sa vie. Son appartement qui a été vidé par le déménagement de son compagnon la laissant complètement désœuvrée va se dégrader, il va se remplir d'eau au même titre que sa vie va complètement être chamboulée. Elle ne pourra ainsi plus vivre dans cet appartement qui fait maintenant partie du passé. Cette eau qui la submerge est une montée en puissance des évènements qui lui arrivent. Cette eau qui l'envahit l'aide à retrouver ses sources, lorsqu'elle revient de l'hôpital après un accident, elle retrouve son appartement rempli d'eau, elle décide de ne pas rentrer à l'intérieur, et quand elle arrive dans la rue, elle s'arrête, il se met à pleuvoir, elle est juste en dessous d'une affiche représentant sa mère, les mains formant un toit au-dessus de sa tête, cette eau qui tombe du ciel vient comme un soulagement, elle vient la purifier.



11 Capture écran film *Les méduses* de S. Geffen et E. Keret, 2007

A la fin elle va se jeter dans la mer pour se confronter à l'enfant qu'elle observait, elle va être sauvée par une autre femme, c'est une renaissance.

Cette eau qui passe par plusieurs aspects, l'image lisse et plate, les craquelures fragiles et sales, l'inondation étouffante et liquoreuse, la pluie fine et purificatrice et enfin la mer mouvante et régénératrice, montrent bien toutes les étapes, toutes les émotions de ce que traverse le personnage de Batia.

*DE LARMES ET D'ARGILE, LEA BARRET, 2021*<sup>32</sup>

*De larmes et d'argile* est un court-métrage d'environ 7 minutes. Le scénario est né d'une envie personnelle de réalisation, et a été écrit à quatre. Ce processus d'écriture collective a permis de nourrir la réflexion sur un thème complexe, de

---

<sup>32</sup> L. BARRET, *De larmes et d'argile*, 2021

faire évoluer les échanges et grandir le projet tout en prenant du recul, et en questionnant le sujet sous différents aspects.

Ce scénario met en scène un couple, et plus particulièrement une femme désirant un enfant. Par leurs difficultés à en obtenir un, elle va somatiser ce désir de grossesse par un ventre de terre. Par ce film, je souhaite traduire une émotion en un objet sensible, et travailler la question de la matière ; ici c'est le désir de grossesse qui se transforme au travers de l'argile. Ce ventre de terre représente la fécondité et évolue en plusieurs étapes pour exprimer les différents sentiments des personnages. L'argile a ainsi plusieurs aspects, entre lisse et humide pour la fertilité, déformée et visqueuse pour le conflit, sèche et craquelée pour l'infécondité...

Le matériau de la terre me semble particulièrement intéressant à travailler, à explorer, et les lectures de Gaston Bachelard m'ont fortement inspirée.

“La juste argile devrait déjà avoir assez de terre et assez d'eau. Qu'elle est belle cette page où O.V. de L.-Milosz nous dit que nous sommes faits uniquement d'argile et de larmes. Un déficit de peines et de larmes, l'homme est sec, pauvre, maudit. Un peu trop de larmes, un manque de courage et de raidissement dans l'argile, c'est une autre misère.”<sup>33</sup>

Cette citation invite à assimiler l'humain à cette matière meuble, malléable, en continuelle formation et métamorphose. Cette pâte d'argile peut être source de construction à condition d'une bonne texture, d'un bon mélange ; un trop d'eau ou une insuffisance aqueuse entraîne sa perte. Cette plasticité de la matière est à la fois le reflet de l'évolution du/des personnage.s, et le centre de notre exploration poétique et audio-visuelle.

---

<sup>33</sup> G. BACHELARD, *L'eau et les rêves*, Paris, Librairie Générale Française, 1942, p.129

Ce couple évolue dans un environnement à la fois sec et humide essayant de créer un équilibre, mais en vain. La première partie du film se passe dans un appartement. Au début du film on trouve les personnages allongés dans un lit, ce qui m'intéressait dans la séquence d'introduction c'était d'avoir le ventre humide et lisse, en contraste avec les draps secs, rêches. Dès le départ on peut comprendre que ce ventre n'a aucun espoir puisqu'il est entouré dans ces



12 Capture écran film *De larmes et d'argile* de L. Barret, 2021

draps inertes.

Dans les séquences qui suivent on découvre un appartement encombré, avec un travail sur le métal brillant, le cuir lisse, la fausse fourrure, le velours côtelé, le végétal, la terre cuite. Lors de la deuxième partie du film on trouve une séquence de danse se déroulant dans un environnement aride. Elle n'a plus ce ventre boueux c'est un espace de rêve, libérateur pour la femme, où elle va



essayer de se détacher de cet enfant désiré. Et d'autres séquences en intérieur avec notamment celle de la douche où elle détruit complètement son ventre de terre, devenant ainsi une boue qu'elle s'écrase sur le corps.

A la base ce que je désirais faire c'était un va et vient des différentes formes du ventre pour exprimer les hauts et les bas de l'espoir d'avoir cet enfant. Mais au final la première partie est trop courte pour montrer cela, on a dû supprimer des séquences pour ne pas casser le rythme du film et de fait le ventre ne fait qu'évoluer en mal.



13 Capture écran film *De larmes et d'argile* de L. Barret, 2021

*d- Le travail du noir et blanc*

Pourquoi la brillance donne une impression de vivant ? C'est une question que je me suis posée lorsque j'ai fait l'entretien avec Mila Preli (cheffe décoratrice *Les Olympiades*). Elle comparait le noir et blanc du film *Les Olympiades* avec le noir et blanc du film *Roma*. Le réalisateur Jacques Audiard voulait un noir et blanc brillant alors que dans le film de Alfonso Cuarón on a un noir et blanc peu contrasté, sans brillance. Les deux films parlent de la vie de personnages, pour l'un de jeunes dans un milieu urbain et pour l'autre d'une famille dans un quartier résidentiel. Dans *Les Olympiades* j'interprète la brillance par l'envie de stimuler ces personnages qui sont perdus dans leur vie, l'envie de mettre un environnement vivant, presque pétillant, pour montrer que la lumière est présente dans leur espace. Alors que dans le film *Roma* je comprends qu'il n'y est pas de brillance par le fait que le réalisateur nous montre une histoire de femmes qui subissent leur vie. Elles vont finir par rebondir mais leur environnement ne les aide pas, il reste terne, figé.



14 Capture écran film *Roma*, A. Cuarón, 2018

Pour le film *Les Olympiades* Jacques Audiard avait pour référence les photographies de Anders Petersen. Ses photographies sont très contrastées « souvent, [...] en photographiant des scènes, où la lumière, où la texture, elles-mêmes sont souvent argentées, brillantes. »<sup>34</sup>



15 Photographie de Anders Petersen,  
<https://www.lemondedelaphoto.com/Anders-Petersen-de-retour-a-la-BnF,8957.html>



« Le couloir a été recouvert de liège (seule une partie dans l'appartement existant l'était) offrant une matière très matte et texturée en éclairage de face, et très brillante dès qu'on passe à contre-jour. Des accessoires comme les draps du lit, satinés, ou la coque d'ordinateur, également, sont autant d'occasions de rajouter des éléments brillants à l'image. »<sup>35</sup>

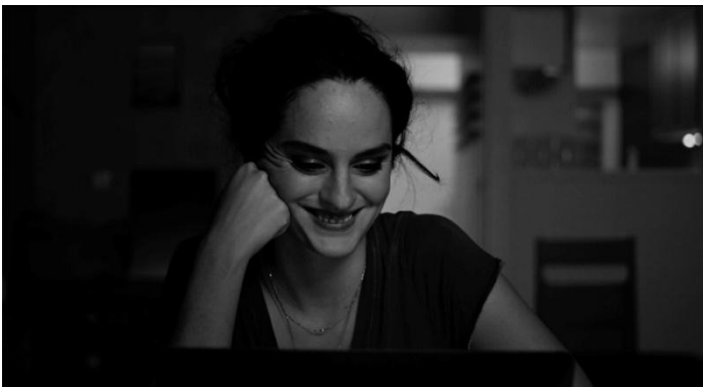
---

<sup>34</sup> CST, *Interview Hors-Champ CST - Les Olympiades - Paul Guillaume, directeur de la photographie*, 12 août 2021, 8:22 (en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=HIZtI09Vr8E> ; consulté le 5 février 2022)

<sup>35</sup> AFCINEMA, « Paul Guillaume, AFC, revient sur le tournage du film de Jacques Audiard, "Les Olympiades" », sur *Afcinema*, 20 décembre 2021 (en ligne : <https://www.afcinema.com/Paul->

L'intérêt de ce noir et blanc contrasté est de créer une épaisseur, une profondeur. Ainsi les personnages sont dans des décors avec des perspectives, ils ne sont pas ancrés dans un vide sidéral. Chaque cadre était pensé comme une photographie, les brillances dans le décor sont composées en fonction des brillances sur les comédiens.

« Il ne fallait pas d'aplat, il fallait qu'il y ait tout le temps une petite matière, une petite rugosité, que ça accroche la lumière. Si par exemple un personnage était devant un mur lisse, sans motif, sans texture, sans rien, ça rendait un vide, c'est pour ça qu'on ramenait toujours une texture. Pour que le personnage soit calé, qu'il ressorte, qu'il soit mis en lumière, mais finalement c'était surtout pour



16 Capture écran bande annonce film *Les Olympiades* de J. Audiard, 2021

un rendu d'image. »<sup>36</sup>

Ce besoin de combler le fond à l'arrière des personnages exprime aussi qu'ils.elles sont seul.es, qu'ils.elles ont besoin, cherchent à combler leur vie, par des expériences, des personnes. Dans le film ces quatre personnages vont finalement s'entraider, sans le savoir, à se dévoiler et à devenir qui ils ont envie d'être.

---

Guillaume-AFC-revient-sur-le-tournage-du-film-de-Jacques-Audiard-Les-Olympiades.html ; consulté le 20 décembre 2021)

<sup>36</sup> « Entretien Mila Preli, le 02/02/2022 », s. d.



### 3- Jouer avec la texture dans le but de soutenir, accentuer le caractère d'un personnage

#### *a- Révéler la texture par la lumière*

« Cette tache rouge que je vois sur le tapis, elle n'est rouge que compte tenu de l'ombre qui la traverse, sa qualité n'apparaît qu'en rapport avec les jeux de la lumière, et donc comme élément d'une configuration spatiale. »<sup>37</sup>

Cette citation est intéressante car c'est ce que me disait Lucie Baudinaud (cheffe opératrice du film *Paula*). Elle travaille sa lumière en fonction des couleurs et des textures, pour modeler le décor, donner des perspectives. Par exemple sur le film *Paula*, le salon avait un papier peint de couleur violette, pour garder l'idée de la transformation de la maison, elle a choisi d'avoir des lumière plus froides (et aussi par le travail de l'étalonnage) pour transformer ce violet en gris au fur et mesure de l'histoire. C'était un peu la même chose avec la texture, elle les réfléchit en fonction de leurs capacités à absorber plus ou moins la lumière, « par exemple les canapés, souvent de par le volume et par le fait qu'ils fonctionnaient beaucoup en brillance, je faisais des taches autour et quand je ne voulais pas trop les rendre présents, je coupais la lumière dessus,

---

<sup>37</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Phénoméologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945, p.10

pour qu'il est plus de volume dans le décor. »<sup>38</sup> L'histoire devenant de plus en plus sombre et de plus en plus inquiétante, Lucie a évité d'éclairer certains matériaux pour ne pas avoir de texture brillante à l'image, comme si l'environnement devenait fade, mortuaire.

---

<sup>38</sup> Entretien Lucie Baudinaud, le 17/01/21

Lors de la préparation il n'y a pas eu le temps d'avoir un véritable échange entre Yasmina (cheffe décoratrice) et Lucie (cheffe opératrice) sur le choix des couleurs ou des textures. « Mais étant donné que tout le monde travaillait dans le même sens, cela fonctionnait »<sup>39</sup>, c'est-à-dire que Yasmina avait choisi des



17 Capture écran film *Paula*, A. Terrail, en post-production

textures brillantes qui au fur et à mesure disparaissaient pour laisser place à un monochrome de texture, et la lumière s'est servi de cela et a travaillé dans le même sens d'évolution. Par exemple au fur et à mesure de la relation entre les personnages de Joseph et de Paula, la lumière disparaît. Au début, il y a du soleil et ce qui fait briller certains éléments, met en avant des textures, des couleurs, c'est un environnement joyeux. Plus le temps passe, moins le soleil rentre ce qui rend l'environnement beaucoup plus mat, triste. Car étant donné que le personnage de Paula est sous l'emprise de son père il n'y a plus la notion de temps, de saison, on ne sent plus le temps qui passe, on est complètement sous la cloche du père comme dans une boîte seulement éclairée par des lumières artificielles homogènes, ne laissant plus aucun contraste, tout est plat, sans relief. A la fin du film seul le néon blanc éclaire l'espace donnant cette sensation de froideur et d'aplat.

---

<sup>39</sup> *Id.*



Lors de mon entretien avec Lucie Baudinaud, j'ai eu du mal à approfondir comment elle faisait ses choix entre une lumière plus ou moins brillante, « c'est le résultat d'une envie visuelle du réalisateur. »<sup>40</sup> « Je ne le réfléchis pas à l'échelle d'un personnage, je le réfléchis à l'échelle du film, mais j'avoue que jusqu'ici je ne l'ai jamais conscientisé. »<sup>41</sup> C'était intéressant qu'elle dise cela car c'est dans ce type de moment que l'on se rend compte que notre inconscient fait des choix que nous ne conscientisons pas, alors que par exemple la brillance est un parti fort par sa plus ou moins grande présence. Pour le film *Paula* elle pensait la brillance à l'échelle d'un plan, ce que l'on doit voir c'est le visage du personnage, par exemple la comédienne qui jouait Paula avait la peau mate, de fait il ne pouvait pas y avoir d'élément brillant dans le même plan sinon son visage allait se perdre dans l'image. La lumière sur ce décor était réfléchiée en terme de lumière entrante ou non, en terme de contraste mais la brillance se réfléchissait en terme de cadre. Et finalement c'est ce que me disait aussi Mila Preli pour le film *Les Olympiades*, le chef opérateur Paul Guilhaume voulait des brillances en fonction du cadre et des visages des comédiens. Les brillances sont utilisées pour modeler l'arrière-plan mais il ne faut pas que ça prenne le dessus sur les comédiens, le décor doit toujours être invisible, il est là pour soutenir, rehausser les personnages.

Pour une série Netflix Lucie a travaillé avec un décor qui avait énormément de brillance et elle ne l'explique pas vraiment, c'était une ambiance voulue mais dans le fond elle ne sait pas trop d'où cela vient. En discutant plus tard, elle m'explique en fait que l'histoire était ancrée dans les années 90 un peu pop, de fait l'utilisation de la brillance vient de ce choix d'époque et en effet ce n'était pas par rapport à des personnages ou des situations, mais par rapport à une envie de reconstituer l'esthétique d'une époque.

---

<sup>40</sup> *Id.*

<sup>41</sup> *Id.*

J'ai eu la même réponse quand elle a parlé d'un autre film sur le thème du flou d'arrière-plan. Pour ce film elle voulait les traiter en monochrome car c'était le look qu'ils cherchaient avec le réalisateur mais sans donner plus d'explication. Par la suite elle m'a dit l'histoire du film et les films références et c'est à ce moment qu'elle a compris elle-même pourquoi ils allaient dans cette direction :

L'histoire du film c'est un personnage qui revient dans son village après un long départ, c'est un village fantomatique dans lequel il n'a plus envie de vivre, de fait les lumières sont pensées dans des tons fades et monochromes. Ensuite pour raconter cela le réalisateur a donné deux références filmiques *Foxcatcher* et *Drive my car*. *Foxcatcher* étant celui qui exprime le plus la direction artistique avec un style très sobre. Les photogrammes, qu'ils ont chacun choisis, reprenaient l'idée d'avoir des textures en arrière-plan. La nuit, les fonds ont tendance à être plus éclairés que les personnages, de fait les personnages sont perçus car ils sont devinés, et pour cela il faut que le fond soit monochrome ou du moins sobre pour que malgré le fait qu'il soit éclairé, ce soit quand même le personnage que le spectateur voit.

Cette recherche de la texture lumineuse, floue et lisse en arrière-plan est intéressante car finalement on montre un personnage qui est moins éclairé



18 Capture écran film *Foxcatcher* de B. Miller, 2015

mais le spectateur le regarde quand même.

Au final la lumière aide à percevoir différents aspects, textures de la matière, c'est comme l'éclairage des visages, suivant où on place la lumière on a des sensations complètement différentes. Le travail du modelé, des ombres est aussi important sur le décor, et c'est ce que me disait Lucie, elle accorde autant d'importance entre l'éclairage des comédiens et l'éclairage du décor.



19 <https://www.diyphotography.net/here-is-how-the-position-of-light-changes-your-portraits/>

### *b- Orienter la perception par le cadre*

Lors du SIRAR *Wolf* réalisé par Nicolas Mouren, où j'étais cheffe décoratrice, je me suis beaucoup appuyée aux valeurs de cadre et aux axes caméra. Car étant donné que je n'avais pas beaucoup de budget et de temps et aux vues des repérages, je ne pouvais pas couvrir le décor sur 360° et il me fallait absolument des axes morts.

Lorsque j'ai appris qu'un objectif 12mm allait être utilisé, j'ai tout de suite compris qu'on allait voir les espaces du sol au plafond mais qu'il allait aussi couvrir une grande largeur des pièces. J'ai de fait pensé mon décor en fonction de cette connaissance mais aussi à l'aide du découpage, car en assistant à une réunion découpage, j'ai pu dire quels axes je ne pouvais pas couvrir en décoration et du coup on a essayé de trouver des compromis ensemble. J'ai compris avec les entretiens que cette manière de travailler était très rare, et que la plupart du temps les chef.fes décorateur.trices concevaient les décors dans leur entièreté pour ne pas contraindre le.la réalisateur.trice lors du tournage. Car à ce moment du film, de nouvelles variantes apparaissent, une fois les cadres vraiment posés et validés par la mise en scène, il faut retravailler, réajuster la décoration en fonction de celui-ci. Ce moment est intéressant car le cadre donne une nouvelle vision du décor, il recadre notre vision humaine qui elle est très large.

David Vinez (chef décorateur du prochain film de Robert Guédiguian), me disait qu'il n'avait pas toujours le découpage ou le storyboard en préparation. Il savait par exemple que Robert pensait ses films en trois plans (champ, contre-champ, large), il aime le plan tableau comme une vision de théâtre. Lorsque David pense son décor, il le pense en un seul axe, il cherche une perspective pour créer ce fameux tableau avec toutes les actions. En quelque sorte il oriente l'axe caméra par ses choix de décoration.

Pour le film *Rodéo*, Gabrielle Desjean (cheffe décoratrice) a travaillé à l'inverse, ne connaissant pas forcément le découpage en amont, elle a pensé l'entièreté des décors. « Le fait de le créer en 360°, procure parfois des frustrations quand il y a que sur 10° qui est filmé car c'est du travail pour rien avec du temps et de l'argent, mais malheureusement parfois ce n'est pas prévisible. »<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Entretien Gabrielle Desjean, le 14/01/2022

Mais si les décors sont conçus pour couvrir tous les axes c'est pour laisser la liberté à la mise en scène de placer la caméra où ils veulent car ce qui est pensé en préparation doit pouvoir être malléable au tournage.

Lorsque j'ai commencé mes recherches je suis partie sur l'apriori que sur le travail de la texture le cadre est important car si tout le film est pensé en plan large, il faut penser la texture avec des gros détails pour qu'à l'image ce soit visible. Par exemple dans ces cas-là on pourrait dire qu'un travail en plans toujours serrés induirait une texture dans de fins détails, mais si on la travaille en gros détails l'effet est différent. En plan large on pourrait dire que ce qui est petit ne se voit pas alors qu'il peut donner une tout autre sensation... Mais lorsque j'en ai discuté avec Gabrielle Desjean, elle avait un discours tout à fait différent et c'était très intéressant d'avoir son avis professionnel. Elle ne sait pas forcément à l'avance l'ampleur du décor qui va être filmé. Pour le film *Rodéo* elle savait que c'était filmé en gros plan très souvent sur les personnages. Du coup les décors étaient moins travaillés dans la finesse, par exemple les patines étaient grossières car ils savaient que l'arrière-plan allait être flou. Et plus le plan est large plus le décor est travaillé finement, car le spectateur voit l'entièreté, le décor prend une place importante et c'est lui qui est filmé parce qu'il est au même plan que les personnages. Finalement lorsque c'est en gros plan le décor devient une sorte de matière, d'ombre, de masse.

Lorsque j'en ai discuté avec Lucie Baudinaud sur son travail du cadre pour le film *Paula*, elle me disait qu'avec Angéla elles ne pensaient pas au cadre en fonction des textures mais en fonction du sens de la scène. Si les personnages mangeaient, ils étaient placés à table mais par contre elles choisissaient le fond, entre chambre, baie vitrée, cuisine, salon, en quelque sorte elles choisissaient les perspectives. Ce qui est intéressant c'est que Angéla Terrail

aime beaucoup le cadre, et elle avait une approche différente. Un découpage technique avait été fait en préparation, mais chaque jour la réalisatrice avec sa première assistante et la cheffe opératrice venait en avance sur le décor pour revoir les plans. Lorsque Angéla Terrail composait le cadre, elle le composait sans les comédiens, elle se plaçait d'abord dans le décor et elle voyait ce qu'elle voulait filmer, la chambre, le salon, la baie vitrée, etc. L'assistante réalisatrice faisait les actions des comédiens, mais Angéla avait besoin d'être dans le décor pour réfléchir aux cadres, de fait elle pouvait ajuster les déplacements des comédiens suivant l'emplacement qu'elle voulait de la caméra.



20 Capture écran film *Paula*, A. Terrail, en post-production

Par exemple dans ce plan on voit bien que les deux personnages sont placés à un endroit stratégique de la table pour avoir en fond la chambre complètement vidée et l'ancienne structure des cloisons. Toutes ces lignes verticales de la fenêtre, de la structure et des chaises les enferment dans le cadre lui aussi très serré sur leur visage. Cet axe caméra montre bien qu'ils n'ont aucune issue, car

en choisissant cet arrière-plan avec la fenêtre barricadée et les lignes verticales, Angéla accentue la notion d'emprisonnement.

La lumière et le cadre sont deux éléments qui viennent souligner, accentuer le travail de la décoration. C'est ce qui va déterminer comment le décor va être vu et ressenti par le spectateur, car il n'aura jamais accès aux véritables décors. Le fait de savoir cet aspect donne une plus grande liberté dans la construction des décors mais donne aussi la possibilité au spectateur d'entrer dans un univers centré et organisé dans le but d'exprimer des sensations.





## Conclusion

Dans ce mémoire j'ai tenté de chercher comment la texture dans un décor de cinéma retranscrit le caractère d'un personnage, par le travail de l'inconscient.

Dans une première partie nous avons défini l'inconscient pour comprendre son fonctionnement. La texture est perçue par le spectateur et celle-ci a un côté haptique, car le simple fait de voir les textures procurent des émotions. Pour finir cette partie j'ai interrogé Angéla Terrail (réalisatrice du film *Paula*) pour comprendre comment elle avait pensé le décor, si elle faisait un lien avec ses personnages, et son environnement d'inspiration.

Dans une seconde partie, j'ai orienté mes recherches sur la décoration, avec des études sur le travail de la mono-texture comme dans le film *Le désert des Tartares* avec une utilisation forte de la terre comme environnement étouffant, ou avec des recherches sur le travail de la pluri-texture avec les films de Reiner W. Fassbinder comme *Les larmes amères de Petra von Kant* avec des textures sèches, froides, lisses, etc., pour exprimer un environnement emprisonnant et inhospitalier. Je parle aussi des changements d'états des décors évoluant avec l'histoire scénaristique. Et je m'intéresse également au travail du noir et blanc et sur la réflexion à avoir avec ce type de traitement, et sa relation avec la lumière.

Enfin dans ma dernière partie j'ai poursuivi mes recherches avec un point de vue de l'image avec une étude sur la lumière et la cadre par rapport à la texture et le décor. Plusieurs entretiens m'ont permis de comprendre comment se faisait la relation entre la partie décoration et la partie lumière/cadre.

Lors de mes entretiens, je me suis rendu compte que j'avais du mal à parler de la texture. Finalement mes questions et les conversations s'orientaient beaucoup plus sur la décoration en général, sur les inspirations, la préparation, leurs manières de créer et sur les relations entre les métiers. J'avais du mal à être précise car je me rendais compte que parfois c'était trop flou pour eux, qu'ils.elles ne pensaient pas vraiment à la texture consciemment, ils.elles ne travaillent pas de cette manière. Ce qui était difficile dans mes explications c'était la frontière entre matière et texture. Je pense que je ne m'exprimais pas assez bien sur la différence et sur ce que j'entendais par le terme « texture », car finalement on parlait beaucoup de matière. La texture c'est l'aspect de la matière, je pense que j'aurais dû établir un lexique de texture (rugosité, brillance, lisse, humidité, etc.) pour faciliter les échanges.

Je me suis aussi rendu compte que les approches étaient vraiment différentes suivant les personnes. C'était intéressant car ils.elles étaient tous différents sur leur parcours d'études et.ou professionnels. J'ai pu discuter avec Gabrielle Desjean qui venait d'un parcours plastique, Yasmina Chavanne avait les mêmes logiques de création, ensuite j'ai discuté avec Angéla Terrail qui elle a un fait des études en philosophie et arts appliqués, Lucie Baudinaud a fait la Femis et David lui a commencé par la mise en scène et la régie, il n'a pas de parcours en art. Je trouve que toutes ces particularités se ressentent dans la manière dont ils.elles me répondaient, chacun avait une approche différente avec une pensée plus ou moins sur la texture et surtout une habitude ou non de théoriser sa pensée.

Pour revenir au travail de la texture dans les décors de cinéma Yasmina Chavanne m'a dit une chose qui est importante à garder à l'esprit : « le décor se réfléchit autant selon la symbolique que selon des contraintes, et c'est à ce moment que cela sort des analyses filmiques littéraires. La décoration c'est réussir à composer entre ces deux aspects. »<sup>43</sup>

Il y a plusieurs strates dans la création, avec la partie recherches et introspective du film et de ses personnages pendant la préparation. Cette partie-là va donner lieu à des choix et à des partis pris, qui vont être ce dont l'équipe va disposer pendant le tournage, et qui de manière plus ou moins inconsciente vont aller dans le sens du film. Ensuite il y a la partie plus pragmatique du tournage où le tout s'agence en suivant plus ou moins les intentions faites en préparation. Par exemple Lucie Baudinaud ne pense plus à l'univers de Paula quand elle doit filmer une partie de son visage. Finalement la phase de préparation sert à organiser un certain lâcher prise, l'instinct pour créer de manière fluide lors du tournage. Un peu comme expliqué dans la première partie, on travaille dur pour apprendre à marcher pour par la suite, le faire sans y réfléchir et pouvoir penser à autre chose.

Finalement dans ce mémoire je me suis beaucoup référée à des films qui utilisaient des textures sèches, rigides, froides pour évoquer des sentiments d'austérité, d'angoisse, de pauvreté et je n'ai que peu parlé de textures molles, liquides, et chaleureuses, donnant des sensations de réconfort, de paix, mais aussi d'étouffement. C'est finalement étonnant puisqu'au départ je voulais travailler sur la texture de l'eau avec comme principale source, le travail de Franco Piavoli. De fait est-ce qu'on peut établir deux catégories de texture ?

---

<sup>43</sup> « Entretien Yasmina Chavanne, le 16/01/21 », 2021



## Annexe 1

### *Extraits du scénario Paula en rapport avec les matières et les textures.*

Seq 1 : « nagent au milieu des pousses vertes », « fonds opaques d'un lac », « multitude de particules »

Seq 3 : « Le ciel terne de Paris, l'asphalte au sol, deux trois arbres chétifs au milieu d'une cour d'école coincée entre d'immenses tours. »

Seq 5 : « Son corps est extrêmement à l'aise, en apesanteur et comme chez lui au milieu du liquide. »

Seq 7 : « Dans une cuisine quelconque, meublée au minimum »

Seq 12 : « L'eau est au bout de leurs pieds, noire comme le goudron qui tapisse la cuve »

Seq 23 : « les plats ont des formes de légumes. »

Seq 24 : « rive marécageuse »

Seq 25 : « fond boueux, circule entre les algues. L'eau est chargée de mille particules »

Seq 29 : « La forêt du début de l'été, verte de bas en haut, joyeuse et grouillante, le soleil apparait à l'horizon. »

Seq 35 : « La chambre de Paula n'est plus complètement nickel, il y a un peu de bordel, de la poussière. »

Seq 36 : « les herbes sont ternes, la terre sèche. », « les arbres sont collés les uns aux autres, les ronces omniprésentes », « Des raies de lumière tombent du ciel à travers les feuillages, on pourrait être sous l'eau. »

Seq 46 : « La plupart sont en plastique, ils fondent, deviennent presque liquides. », « La structure métallique du Magimix rougeie, elle est à nu, le plastique dur qui

l'entourait forme une petite flaque au milieu des flammes. »

Seq 48 : « L'espace est épuré, plus clair, l'agencement minimal le rend spacieux, plus paisible. »

Seq 50 : « Les sous-bois d'automne, une pluie fine et continue »

Seq 57 : « en train d'enlever les dernières portes de la maison. »

Seq 59 : « une berge où l'eau est directement accessible, sans vase ni marécage. »

Seq 63 : « le bois mort craque doucement sous ses pas. »

Seq 67 : « gazon fatigué »

Seq 72 : « La lumière entre par les fenêtres sans filtre quand elle n'est pas arrêtée par les bardages extérieurs. Tous les objets semblent sales ou vieux. La maison Kinder est devenue si grise, poussiéreuse. »

Seq 74 : « Le sol est humide, boueux. »

Seq 79 : « Achille est allongé dans les feuilles mortes », « chaque élément recouvert de boue et déchiqueté. »

Seq 80 : « ils s'accrochent aux épines, déchirent leurs vêtements », « Il se cogne brutalement à une racine et tombe dans la boue. », « La pluie rend la visibilité difficile »

Seq 83 : « L'eau est calme, éclairée par la lune. », « Il y a cent mètres jusqu'à la rive, cent mètres de marécages et de boue. »

Seq 84 : « Paula s'est extraite de la vase et elle nage à présent dans l'eau trouble. »

Seq 85 : « Tout est paisible, calme. La surface de l'eau est entièrement lisse. »

Seq 86 : « Paula marche dans la vase jusqu'à eux

## Annexe 2

*Extrait Moodboard de Angéla Terrail (réalisatrice) pour le film Paula, axé sur la décoration.*

### LA MAISON KINDER PROLOGUE



21 Extrait moodboard Angéla Terrail



Clichés de la famille kinder.





## LA MAISON KINDER EXTÉRIEUR



22 Extrait moodboard Angéla Terrail

## LA MAISON KINDER INTÉRIEUR



## Annexe 3

*Extrait Moodboard Yasmina Chavanne (cheffe décoratrice) pour le film Paula.*



23 Capture écran film *Safe* de T. Haynes, 1995

Référence au film *Safe*, Todd Haynes, 1995



24 Extrait moodboard Yasmina Chavanne

Style Maison de poupée



25 Extrait moodboard Yasmina Chavanne

Inspirations eithgies



26 Capture écran Sketchup

Visualisation 3D

## Annexe 4

*Décor du film Paula // étape 1*



27 Photographie personnelle film *Paula* de A. Terrail, en post-production





*Décor du film Paula // étape 3*



29 Capture écran film *Paula* de A. Terrail, en post-production



*Décor du film Paula // étape 4*



30 Photographie personnelle film Paula de A. Terrail, en post-production

# BIBLIOGRAPHIE

## *Ouvrages cités*

ANDRIEU Bernard, *Sentir son corps vivant*, Paris, Librairie philosophique J. Vrin, Émersiologie, n° 1, 2016.

BUZZATI Dino, *Le désert des Tartares*, édition Robert Laffont, 1949

MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, 1945, édition Gallimard

## *Autres ouvrages lus*

BACHELARD Gaston, *L'eau et les rêves*, 1942, édition Librairie Générale Française

BACHELARD Gaston, *La terre et les rêveries de la volonté*, 1948

DELEUZE Gilles, *Francis Bacon, logique de la sensation*, 2002, édition Seuil

CUROT Franck, *L'eau et la terre dans les films de Jean Renoir*, 1990, édition Lettres modernes Minard

DUFOUR Eric, *David Lynch, matière, temps et image*, 2008, édition Vrin

MARTIN Jessie, *Le cinéma en couleurs*, 2013, édition Armand Colin

METZ Christian, *Le signifiant imaginaire*, 2002, édition Christian Bourgeois

MOUREN Yannick, *La couleur au cinéma*, 2012, édition CNRS

SCHEFER Olivier, *Les eaux de la mort*, 2016, édition Rouge Profond

TARKOVSKI Andreï, *Le temps scellé*, édition Philippe Rey, 2014



# ARTICLES

## Andrei Tarkoski

BAYON, Estelle, « Le cinéma de l'humilité : un imaginaire environnemental cinématographique », *Raison publique*, vol. 17, no. 2, 2012, pp. 93-104.

URL : <https://www.cairn.info/revue-raison-publique1-2012-2-page-93.htm>

MADSON Ryan, «Post-Stalker notes on post-industrial environments and aesthetics», 30.04.2019, *New Urban Conditions*, consulté le 14.06.2021.

URL : <https://strelkamag.com/en/article/post-stalker-notes-on-post-industrial-environments-and-aesthetics>

OVTCHINNIKOVA Macha, « Le concept du « kinoobraz » dans le cinéma et la théorie d'Andrei Tarkovski », *Les chantiers de la création* [En ligne], 9 | 2016, mis en ligne le 28 décembre 2016, consulté le 14 juin 2021.

URL : <http://journals.openedition.org/lcc/1222>

POLIN Greg, «Stalker's meaning in terms of temporality and spatial relations», consulté le 14.06.2021.

URL : [http://www.nostalghia.com/TheTopics/Stalker\\_GP.html](http://www.nostalghia.com/TheTopics/Stalker_GP.html)

«Stalker – Andrei Tarkovsky and the art of cinematic ambience», 14.09.2015, consulté le 14.06.2021.

URL : <https://www.getintothis.co.uk/2015/09/stalker-andrei-tarkovsky-art-cinematic-ambience/>

## Perception

Paolo BARTOLOMEO, « PERCEPTION », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 30 octobre 2021.

URL : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/perception/>

BEYAERT, A. (2003). « Texture, couleur, lumière et autres arrangements de la perception ». *Protée*, 31(3), 81–90.

URL : <https://doi.org/10.7202/008439ar>

Gauthier FRADOIS, « PERCEPTION (sociologie) », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 30 octobre 2021.

URL : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/perception-sociologie/>

Arlette STRERI, « PERCEPTION TACTILE », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 30 octobre 2021.

URL : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/perception-tactile/>

## Haptique

Anna MUSLEWSKI, « L'image-coupable : haptique du regard dans le cinéma de Larry Clark », Entrelacs [En ligne], 10 | 2013, mis en ligne le 12 septembre 2013, consulté le 30 avril 2019.

URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/526>

Romain CHAREYRON, « Comprendre par les sens : Pour une approche tactile de L'Apollonide », Entrelacs [En ligne], 10 | 2013, mis en ligne le 12 septembre 2013, consulté le 21 avril 2019.

URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/528>

Sophie WALON, « Le toucher dans le cinéma français des sensations », Entrelacs [En ligne], 10 | 2013, mis en ligne le 12 septembre 2013, consulté le 21 septembre 2021.

URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/530>

# PODCAST - VIDEO

## **Bertrand Mandico**

Angelier François, «Les Garçons sauvages : rencontre avec Bertrand Mandico»,  
Mauvais Genre, 03.03.2018, écouté le 11.06.2021,

<https://www.franceculture.fr/emissions/mauvais-genres/les-garcons-sauvages-rencontre-avec-bertrand-mandico>

Angelier François, «L'appeau aux chimères : rencontre avec le cinéaste Bertrand Mandico», Mauvais Genre, 18.02.2017, écouté le 12.06.2021,

<https://www.franceculture.fr/emissions/mauvais-genres/lappeau-aux-chimeres-rencontre-avec-le-cineaste-bertrand-mandico>

## **Mila Préli**

Aldo Bearzatto, « MILA PRELI - Interview en intégralité », Festival Close-up, 18.10.21,  
regardé le 24.01.22,

[https://www.youtube.com/watch?v=FJSL1RHS1\\_c&ab\\_channel=FestivalClose-Up](https://www.youtube.com/watch?v=FJSL1RHS1_c&ab_channel=FestivalClose-Up)

## **Paul Guillaume**

Ferry Ilan, « Interview Hors-Champ CST - Les Olympiades - Paul Guillaume, directeur de la photographie », CST, 12.08.2021, regardé le 05.02.2022

<https://www.youtube.com/watch?v=HIZtl09Vr8E>





# FILMOGRAPHIE

ANDERSSON Roy, *En Duva Satt På En Gren Och Funderade På Tillvaron (Un pigeon perché sur une branche philosophait sur l'existence)*, 2014

AUDIARD Jacques, *Les Olympiades*, 2021

BERGMAN Ingmar, *Viskningar och rop (Cris et chuchotements)*, 1972

CUARON Alfonso, *Roma*, 2018

FASSBINDER Rainer Werner, *Die bitteren Tränen der Petra von Kant (Les larmes amères de Pétra von Kant)*, 1972

FASSBINDER Rainer Werner, *Die Ehe der Maria Braun (Le mariage de Maria Braun)*, 1979 + BONUS

FASSBINDER Rainer Werner, *Welt am Draht (Le monde sur le fil)*, 1973

GEFFEN Shira et KERET Etgar, *Meduzot (Les méduses)*, 2007

GUIRAUDIE Alain, *L'inconnu du lac*, 2013

GONDRY Michel, *L'écume des jours*, 2013

LESZCZYLOWSKI Michal, *Mise en scène : Andrei Tarkovski*, 1988

LEVINSON Sam, *Malcom & Marie*, 2021

MANDICO Bertrand, *Les garçons sauvages*, 2017

MANDICO Bertrand, *Ultra pulpe*, 2018

MILLER Bennett, *Foxcatcher*, 2015

KLIMOV Elem, *Idi i smotri (Requiem pour un massacre)*, 1985

PARADJANOV Sergei, *Ambavi Suramis tsikhitsa (La légende de la forteresse de Souram)*, 1986

PARADJANOV Sergei, *Sayat Nova*, 1969

PARADJANOV Sergei, *Tini zabutykh predkiv (Les chevaux de feu)*, 1965

PAINLEVE Jean, HAMON Genevieve, *Acéra ou Le Bal des sorcières*, 1972

PAINLEVE Jean, HAMON Genevieve, *Les amours de la pieuvre*, 1965

PIAVOLI Franco, *Voci nel tempo (Le chant des saisons)*, 1996

PIAVOLI Franco, *Nostos il ritorno*, 1989

PIAVOLI Franco, *Il pianeta azzuro*, 1981

ROHMER Eric, *4 aventures de Reinette et Mirabelle*, 1987

ROHMER Eric, *L'ami de mon ami*, 1987

ROHMER Eric, *Ma nuit chez Maud*, 1969

TARKOVSKI Andrei, *Nostalghia*, 1983

TARKOVSKI Andrei, *Сталкер (Stalker)*, 1979

TARKOVSKI Andrei, *Zerkalo (Le miroir)*, 1975

TARKOVSKI Andrei, *Solyaris (Solaris)*, 1972

TERRAIL Angéla, *Paula*, en cours de post-production

SCHWENTKE Robert, *Der Hauptmann (The Captain - L'Usurpateur)*, 2018

ZURLINI Valerio, *Il deserto dei tartari (Le désert des Tartares)*, 1976

# CONTACTS

## **Chef.fe décorateur.trice**

### **Yasmina Chavanne**

Film *Paula*, en post-production

### **Mila Preli**

Film *Les Olympiades*, 2021, travail sur le noir et blanc.

<https://milapreli.com/>

### **Gabrielle Desjean**

Film de Bertrand Mandico, travail sur la plasticité.

<http://cargocollective.com/gabrielledesjean>

### **David Nez**

Film de Robert Guédiguian

## **Réalisateur.trice**

### **Angela Terrail**

Film *Paula*, en post-production

## **Chef.fe opérateur.trice**

### **Lucie Baudinard**

Film *Paula*, en post-production



# TABLE DES MATIERES

<b>Remerciements.....</b>	<b>03</b>
<b>Introduction.....</b>	<b>05</b>
<b>1- Définir la texture par la perception et l'inconscient.....</b>	<b>09</b>
<i>a- Le corps vivant, le corps vécu.....</i>	<i>09</i>
<i>b- Le côté haptique de la texture perçue.....</i>	<i>12</i>
<i>c- Conscientiser pour écrire un environnement.....</i>	<i>15</i>
<b>2- Composer avec la texture dans le but de retranscrire le caractère d'un personnage.....</b>	<b>21</b>
<i>a- Créer des tensions par la mono-texture.....</i>	<i>21</i>
<i>b- Créer des tensions par la pluri-texture.....</i>	<i>29</i>
<i>c- Créer une progression scénaristique par le changement d'état de la matière.....</i>	<i>36</i>
<i>d- Le travail du noir et blanc.....</i>	<i>45</i>
<b>3- Jouer avec la texture dans le but de soutenir, accentuer le caractère d'un personnage.....</b>	<b>49</b>
<i>a- Révéler la texture par la lumière.....</i>	<i>49</i>
<i>b- Orienter la perception par le cadre.....</i>	<i>54</i>
<b>Conclusion.....</b>	<b>59</b>

<b>Annexes.....</b>	<b>63</b>
<b>Bibliographie, webographie, Filmographie.....</b>	<b>75</b>
<b>Contacts.....</b>	<b>83</b>









## *La texture dans les décors de cinéma*

*Ce mémoire a pour but d'explorer la texture dans les décors de cinéma sous un angle qui tend à la compréhension du caractère d'un personnage. La texture étant un aspect qui se fond dans le décor au même titre que la couleur, des informations s'intègrent au spectateur mais de manière inconsciente.*

*Par différents entretiens et analyses filmiques, cette recherche montre que la création est tout aussi instinctive et inconsciente pour le créateur que pour le spectateur, et que peu de personnes théorisent leurs pensées, créations. Cet acte d'intuition est intéressant à décrypter pour essayer de comprendre comment créer des émotions, sensations particulières. Tout en ayant à l'esprit qu'il n'y a pas de règle générale puisque l'on parle de ressenti personnel et propre à chacun et que les contraintes d'un tournage sont autres que les contraintes de la pensée.*

*INCONSCIENT – TEXTURE – DECOR – CINEMA – CARACTERE – PERSONNAGE – ENVIRONNEMENT – SENSATION – MATIERE – LUMIERE*

*Texture in a movie set*

*The purpose of this thesis is to explore texture in film sets from an angle that tends to understand the psychology of a character. Texture being an aspect that blends into the set in the same way as color, information is integrated into the viewer but in an unconscious way.*

*Through various interviews and filmic analyses, this research shows that creation is just as instinctive and unconscious for the creator as it is for the spectator, and that few people theorize their thoughts, creations. This act of intuition is interesting to decipher in order to try to understand how to create particular emotions and sensations. While keeping in mind that there is no general rule since we are talking about personal and individual feelings and that the constraints of a shooting are other than the constraints of the thought.*

*UNCONSCIOUS – TEXTURE – DECOR – CINEMA – PERSONALITY – CHARACTER – ENVIRONMENT – SENSATION – MATTER – LIGHT*

*Image de couverture : capture écran film Nostos : il ritorno de Franci Piavoli, 1989*