



HAL
open science

L'artificialité du décor dans le cinéma de Gregg Araki : Nowhere (1997), Mysterious Skin (2004), White Bird in a Blizzard (2014)

Bernie Poikāne

► To cite this version:

Bernie Poikāne. L'artificialité du décor dans le cinéma de Gregg Araki : Nowhere (1997), Mysterious Skin (2004), White Bird in a Blizzard (2014). Sciences de l'Homme et Société. 2023. dumas-04434697

HAL Id: dumas-04434697

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04434697>

Submitted on 2 Feb 2024

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.

L'artificialité du décor dans le cinéma de Gregg Araki :
Nowhere (1997), *Mysterious Skin* (2004),
White Bird in a Blizzard (2014)

Mémoire de M1 Études Cinématographiques
Présenté par Bernie POIKĀNE
Sous la direction de Pierre JAILLOUX

Année universitaire 2022-2023
UFR LLASIC
Université Grenoble Alpes – Master 1 de Création Artistique, parcours Études
Cinématographiques

Remerciements

Je remercie mon directeur de mémoire M. Pierre Jailloux pour son accompagnement et sa bienveillance.

Je remercie aussi UFR LLASIC et son équipe pédagogique et administrative pour leur travail.

Je remercie Etienne, grâce à qui j'ai découvert le cinéma de Gregg Araki.

Je remercie ma sœur, Anna et ma partenaire, Célia, pour leur soutien pendant l'écriture de ce mémoire.

Note sur l'utilisation de l'écriture inclusive

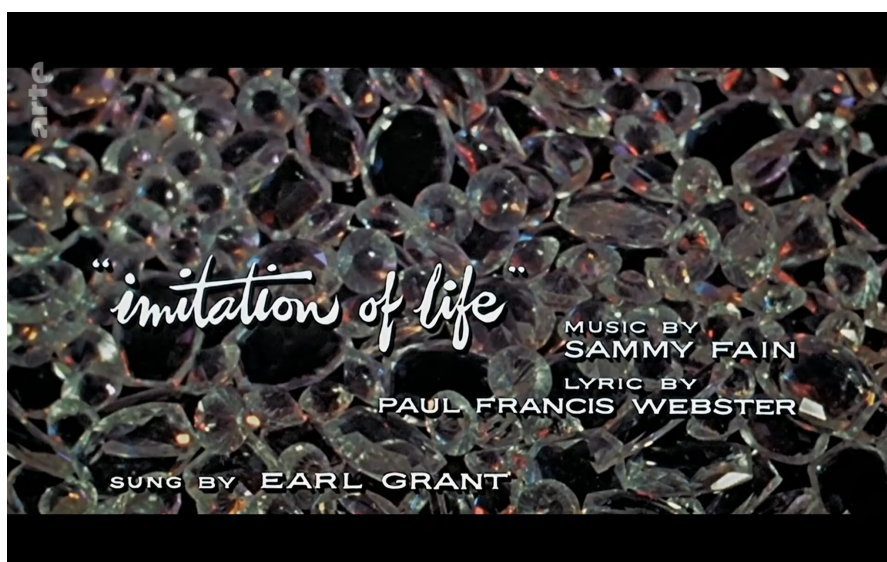
J'ai choisi de rédiger ce mémoire en utilisant l'écriture inclusive. Cette écriture égalitaire permet d'assurer la parité des représentations entre les hommes et les femmes. J'utilise le point médian pour les noms (par exemple humaine.es), pour certains articles (comme le.a), ainsi que pour les accords (par exemple Brian, sa mère et sa sœur sont ébahi.es). J'utilise également les articles iel et iels (pour faire la contraction il/elle et ils/elles) et ciels-ci (pour faire la contraction ceux-ci/celles-ci).

L'artificialité du décor dans le cinéma de Gregg Araki :
Nowhere (1997), *Mysterious Skin* (2004), *White Bird in a Blizzard* (2014),
avec l'aide de Douglas Sirk.

SOMMAIRE

<i>INTRODUCTION : LARMES ARTIFICIELLES</i>	PAGE 6
1. HYPER-ARTIFICIALITÉ DU DÉCOR	PAGE 15
(1) MOYEN NARRATIF JUSQU'À LA CRÉATION D'UNE SURRÉALITÉ.....	PAGE 16
(2) DÉCOR ET DÉCORUM : L'ARTIFICIALITÉ DE L'ESPACE DOMESTIQUE COMME NORMATIVITÉ ÉTOUFFANTE.....	PAGE 24
(3) PAPIER PEINT SUR RÉALITÉ SORDIDE.....	PAGE 31
<i>TRANSITION : CAMP ET MONSTRES</i>	PAGE 40
2. IMAGINAIRE DE L'AILLEURS	PAGE 43
(1) D'UNE MÉLANCOLIE À UNE MÉLANCOLIE QUEER.....	PAGE 44
(2) UN AILLEURS ARTIFICIEL ET SITUÉ.....	PAGE 51
(3) POUVOIR DE MÉTAMORPHOSE.....	PAGE 53
<i>CONCLUSION</i>	PAGE 64
<i>ANNEXE</i>	PAGE 68
<i>BIBLIOGRAPHIE</i>	PAGE 70

INTRODUCTION : LARMES ARTIFICIELLES



Imitation of Life (1959), Douglas Sirk.

director of photography
Steve Gainer, ASC



Mysterious Skin (2004), Gregg Araki.

En 2004, pour *Mysterious Skin*, les couleurs ultra vives qui font habituellement le spectre visible des films de Gregg Araki se muent en une lumière de nuit, essentiellement, le bleu des soucoupes volantes, le blanc des souvenirs et de la neige et le jaune délavé des scènes de jour.

Mysterious Skin s'ouvre sur une pluie de céréales multicolores tombant au ralenti, descendant lentement, suivie par la caméra, sur le visage d'enfant de Neil ; avec en fond la cover de *Golden Hair* (Syd Barrett) par Slowdive. Étrangement, ce générique d'ouverture en rappelle un autre, celui de la pluie de diamants qui ouvre *Imitation of life* (1959) de Douglas Sirk. L'usage commun de couleurs saturées et l'importance du décor chez ces deux cinéastes nous pousse à regarder de plus près ces deux séquences d'ouverture. En les superposant, par transparence, nous pouvons voir plus précisément quels éléments communs et quels éléments divergents apparaissent.

De petits éléments traversent le plan, tombant en une pluie plus lente que nature, au ralenti. Il ne pleut ni des gouttes d'eau, ni des flocons de neige, aucun élément qui pourrait tomber naturellement du ciel : des diamants dans *Imitation of Life*, et des céréales multicolores dans *Mysterious Skin*. Ainsi, par la nature de cette pluie, et par sa lenteur, on remarque l'artificialité commune à ces deux séquences d'ouverture. Ce sont des images fabriquées, de manière évidente.

Regardons plus précisément, qu'est-ce que sont, et qu'est-ce qu'ont en commun des diamants et des céréales multicolores ?

Les diamants, par leur rareté et leur prix sont symboles d'un luxe et d'une richesse extrême. Si l'on parle de diamants en image ou dans le cinéma hollywoodien, on peut citer la chanson *Diamonds Are a Girl's Best Friend* chantée par l'actrice Marilyn Monroe dans le film de 1953 *Gentlemen Prefer Blondes*. Ou encore *Diamants sur Canapé* (*Breakfast at Tiffany's*), bien que sorti deux ans après *Imitation of Life*, en 1961, avec Audrey Hepburn qui rêve devant des vitrines diamantées en ouverture du film. Ces deux actrices sont des icônes glamour et les diamants qui les accompagnent portent eux aussi ce symbole de glamour et de succès. Une pluie de diamants est un rêve de luxe, de richesse, de glamour, on rêve que les diamants tombent du ciel, comme une bénédiction, en abondance. Si l'on regarde cette pluie diamantée à la lumière du déroulé narratif du film qui suit, et notamment des personnages de Lora Meredith, puis de Sarah Jane, on voit effectivement que les

questions d'image, ainsi que les rêves de succès, d'ascension sociale et de luxe en sont le cœur ; et que ces diamants miroitent glamour et succès.

Les céréales multicolores, les *Fruit Loops*, semblent loin de cette image luxueuse et brillante, dans leur forme peu coûteuse et éphémère.

Pourtant, un élément de l'ouverture de *Mysterious Skin* nous permet de resituer ces céréales à la hauteur de ces diamants, si l'on peut dire. C'est le visage d'enfant souriant de Neil, sur lequel tombe cette pluie de céréales multicolores. Le mouvement de caméra qui descend lentement laisse apparaître l'enfant, fermant les yeux, comme de bonheur de cette surabondance de friandises, c'est presque une publicité ralentie. Et si l'on adopte la perspective d'un enfant, on voit que le point commun entre céréales multicolores et diamants réside dans leur aspect rêvé : une pluie de céréales, d'un point de vue enfant, est aussi un rêve, un rêve de friandises sucrées, ou de l'achat de sa marque de céréales préférée. Ainsi, la pluie de céréales multicolores apparaît ici, en premier lieu, comme le rêve innocent d'un enfant.

Cet aspect rêvé, commun aux deux séquences, se trouve renforcé par leurs fonds abstraits : fond noir pour *Imitation of Life*, fond blanc pour *Mysterious Skin*. Le ralenti, la lenteur de cette pluie aussi renforce cette sensation onirique et fantasmagorique. Les deux séquences sont des images fantasmées.

En effet, dans la séquence de *Mysterious Skin*, l'enfant ferme les yeux. Il ne peut physiquement pas avoir ce souvenir visuel puisque ceux qui capturent les souvenirs visuels, ses yeux, sont fermés. Ce qui laisse donc supposer que ce qu'il voit, et donc que l'on voit, est une image mentale, une image intérieure de Neil, une vision rêvée de lui-même enfant sous cette pluie de céréales multicolores. De plus, l'espace blanc, l'absence de décor réel, appuie l'aspect intérieur, mental de cette image.

Mais, si les deux films s'ouvrent sur une image hautement onirique, cela exacerbe encore plus la désillusion qui habite les deux films respectifs par la suite. Il semblerait que ce caractère illusoire et impossible soit contenu dans chacune des deux ouvertures respectives.

En effet, si l'on repense au caractère artificiel du diamant, il s'agit d'une artificialité relative. C'est plus de leur aspect miroitant que de leur aspect fabriqué que les diamants tirent leur artificialité. La projection du spectre visible des couleurs via la lumière qui traverse ses prismes est un phénomène qui appartient au domaine des illusions d'optique. Leur artificialité se situe donc dans l'illusion d'optique qu'ils

produisent, lumineuse et séduisante. Ce qui n'est pas sans rappeler la traduction française du titre du film de Douglas Sirk : *Mirage de la vie*, le mirage résultant lui aussi d'un effet de réfraction, et donc d'illusion d'optique, mais dans l'atmosphère. Si l'on continue à explorer cette dimension miroitante, dans le texte *Tout ce que les larmes permettent*, Nicolas Maille écrit à propos de cette ouverture : « *Kitsch à souhait, sur une chanson sirupeuse qui clame le pouvoir de l'amour, des rivières de diamants pleuvent sur l'écran comme autant de miroirs aux alouettes* »¹. Le miroir aux alouettes est à l'origine un piège de chasseurs visant à attirer les oiseaux afin de les piéger², d'où il tire son sens figuré : *chose séduisante mais trompeuse*.

Donc, dans cette première accumulation d'évocations miroitantes, réside déjà les jeux de miroirs, illusions d'optique et autres artifices lumineux déployés ensuite dans le film.

S'ajoute à cela, la fixité du plan de *Imitation of Life*, qui laisse s'accumuler les diamants jusqu'à remplir et déborder le cadre. Ce cumul progressif de nombreux petits diamants, avec sa lenteur, est semblable à celui de petits grains de sable dans un sablier, induisant le passage du temps. Un sablier de diamants, à l'image du film et de l'ascension sociale de Lora Meredith. Ainsi, à l'image de ce sablier de diamants, le passage du temps révèle progressivement les artifices et mirages auxquels sont confrontés les personnages. L'aspect miroitant de cette ouverture appuie donc le caractère séduisant, mais illusoire des rêves par lesquels les personnages de *Imitation of Life* se retrouveront piégés par la suite. Le rêve d'une image artificielle et impossible, ainsi que le passage du temps, qui agit comme révélateur, sur ce mirage. Lorsque la lumière varie, le soleil se couche, et le mirage disparaît.

Pour *Mysterious Skin*, aussi, cette première image annonce quelque chose de plus sombre. L'énigme qui nous apparaissait comme étrangement merveilleuse de cette première image impossible est dévoilée plus tard.

C'est à un moment du film où l'on suit encore les narrations séparées de Neil et de Brian, enfants. Neil est le préféré du coach de baseball, ils passent du temps ensemble, rien que tous les deux, Neil ayant un père absent et une mère fatiguée et occupée, il semble trouver dans la compagnie de son coach l'attention adulte qui lui

¹ Maille Nicolas, *Tout ce que les larmes permettent*, In : *Critikat* (en ligne), 04 octobre 2016. Disponible sur : <https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/mirage-de-la-vie/> (consulté le 06 juillet 2023).

² *Dictionnaire de Furetière*, 1690.

manque. Puis arrive l'épisode qui résout l'image première, en même temps qu'il l'entache. Neil et son coach sont dans la cuisine et s'apprêtent à manger des céréales multicolores. La scène commence par l'ouverture d'un placard dans lequel sont cachées plein de sucreries. Neil et le coach commencent à ouvrir les céréales et dans sa maladresse enfantine Neil renverse son paquet, il est attristé, mais le coach se met à agiter le sien aussi, transformant ce geste de maladresse en une pluie joyeuse de céréales, Neil suit le coach et se met à lancer les céréales multicolores aussi, une musique fait s'envoler cet instant puis retombe. Un plan sur les céréales colorées étalées sur le sol, c'est la retombée de ce moment magique en quelque sorte, dans la perspective de Neil. Nous, spectateur.ices, avons en mémoire la première image du film, qui correspond à cet instant, mais dans sa version sublimée, bien que nous ne la re-voyions pas. Il y a un effet d'écho entre ces deux images, qui correspondent au même moment, et l'image première, comme une énigme du passé, nous apparaissait d'abord comme merveilleuse, prend finalement son sens, et perd sa légèreté. Elle est entachée en même temps que dévoilée, le premier abus de Neil par son coach, sur ce même sol de céréales multicolores.

Et c'est ce caractère sombre contenu dans la première image et résolu par la suite du film qui permet de nommer cette pluie de céréales multicolores comme constituée de larmes. En effet, tout comme au cinéma la pluie qui tombe peut-être une prolongation, ou une contamination de l'espace par les larmes qui coulent sur le visage d'un personnage, ici les céréales colorées qui tombent peuvent être vues comme des larmes enrobées de sucre, ou des larmes transformées, à l'image de cette première image sur-travaillée, sur-transformée, sur-sucrée qui contient ou recouvre quelque chose de sordide. La métaphore d'une violence indicible, rendue sourde car enrobée de sucre sur-sucré, sublimée par la perception de Neil. Comme une surface artificielle, un papier peint recouvrant une réalité sordide.

Mais dans l'ouverture de *Mysterious Skin*, il se produit quelque chose de plus vis-à-vis de cette surface première.

Les taches colorées floues sur fond blanc évoluent vers le visage net de Neil sur lequel tombe les céréales, dans une sorte de mise au point générale.

Le plan est d'abord fixe, les taches colorées tombent au ralenti, venant perturber le générique sur fond blanc et les noms du film qui s'affichent tour à tour. Puis lorsque le titre du film apparaît et que la musique s'accélère, la caméra se met à descendre doucement, suivant le mouvement de ces taches colorées. Ce mouvement et

l'arrivée progressive à la vitesse « réelle » de l'image sont simultanés. C'est comme si le flou du début de cette séquence était général, aussi bien sonore (crescendo musical) que visuel (du flou à la mise au point) et temporel (du ralenti à la vitesse réelle). Ce triple mouvement crée cette sensation de mise au point, en réalité, nous trouvons simplement le sujet de focalisation de la caméra, invisible au début du plan : Neil. L'effet de mise au point progressif qui se produit dans l'ouverture de *Mysterious Skin* transforme ce fond uni en une atmosphère autour de Neil, plutôt qu'un aplatissement de couleur. Elle dépasse l'abstraction et la planéité premières de cette séquence. La mise au point sur le visage de Neil nous permet de voir que ces taches colorées sont des céréales multicolores et la présence de Neil fait de ce fond blanc non plus un fond, mais un espace blanc, dont Neil est le centre.

Cette séquence produit donc un passage d'une planéité à un espace. Et, c'est comme si cette mise au point nous faisait entrer dans l'image, et par continuation, dans le film, et dans l'intériorité de son premier protagoniste. Ainsi, cette artificialité et le dépassement de cette première surface nous permettent aussi d'accéder à la subjectivité et la sensibilité de Neil.

Dans *Imitation of Life*, il n'y a pas cet effet de mise au point, et bien que l'image soit nette tout au long de sa pluie diamantée, le mur de diamants qui se construit sous nos yeux ne crée pas une entrée dans l'image, au contraire, les miroitements séduisants et le ralenti nous maintiennent dans une vision fantasmagorique.

Ainsi, dans ces deux ouvertures, l'image rêvée et ce qu'elle contient de désillusions est plus généralement un rapport entre une surface sucrée, artificielle et séduisante, et une réalité sordide. Ce sur-travail des images, exagéré, ouvertement artificiel, Gregg Araki le revendique pour sa filmographie entière. Cette relation de surface séduisante déguisant un contenu ignominieux est particulièrement travaillée à travers le décor de ses films. En effet, c'est notamment l'artificialité du décor qui semble farder ce contenu infect, même lorsque le décor se fait abstrait comme dans les deux séquences que nous avons vues, puisque leur abstraction est de nature fantasmagorique, et donc, idéalisée. Une absence ou une extrême abstraction de décor est aussi une hyper-artificialité.

Cette relation d'artificialité dissimulant une pourriture fétide existe chez d'autres cinéastes, chez Lynch par exemple, comme l'écrit Hervé Aubron dans son

texte *Le bleu et la boue*³. Mais chez Araki cette relation de surface artificielle, de décor artificiel à une réalité sordide se précise, notamment comme en lien à une hétéronormativité.

L'artificiel, et le décor, sont reliés à l'art de l'illusion et semblent toujours se situer vis-à-vis d'une définition de ce que serait la nature. Et, la conception philosophique de l'espace ou du décor du film, de son artificialité ou de son naturel, est donc un positionnement, notamment idéologique :

« La pratique du décor mérite donc d'être interrogée à l'aune des conceptions de la « nature », dans ses évolutions culturelles, historiques et idéologiques. Conceptions qui influenceraient profondément la pratique des professionnels soumis de la sorte aux innovations industrielles, aux évolutions culturelles voire philosophiques, et ayant des conséquences quant à leur espace de travail même.»⁴

Dans le cas de Gregg Araki, son artificialité revendiquée, semble reliée à un contexte culturel qu'il faut prendre en compte. Les *Cultural Studies* et plus précisément les *Queer Studies*, et le *New Queer Cinema* dans lequel il s'inscrit, qui sont des « mutations culturelles importantes », sont donc à prendre en compte pour étudier son travail du décor. En effet, ce qui est perçu comme naturel et artificiel est un des enjeux du travail du décor, mais également des *Queers Studies*. Ceci laisse avancer que l'artificialité revendiquée des films de Gregg Araki est, sur de multiples niveaux, reliée au queer. Cet aspect queer pourrait donc ouvrir autre chose vis-à-vis de cette artificialité.

De plus, enrober de sucre l'image d'un enfant abusé peut apparaître comme amoral, mais cette artificialité permet aussi d'accéder au plus près de la sensibilité de son personnage et d'accéder à ce contenu sordide. S'il n'était pas déguisé, pourrait-on le raconter ? Ce déguisement, même s'il apparaît comme amoralement enjolivé, s'il est si artificiel, n'est-ce pas aussi pour attirer l'œil, et nous pousser à regarder ce qu'il recouvre ? Cette image a-t-elle une autre modalité d'existence possible pour ses personnages ?

Nous avons donc choisi trois films dans lesquels l'hyper-artificialité du décor prend différentes formes en lien à une réalité sordide, tout en semblant se conjuguer

³ Hervé Aubron (2020) « *Le bleu et la boue*. » *Blue Velvet un film de David Lynch*. Capricci.

⁴ *Ibid.*

à d'autres possibilités : *Nowhere*(1997), *Mysterious Skin*(2004), et *White Bird in a Blizzard*(2014).

Également, une généalogie plus resserrée qu'il n'y paraît, de prime abord, s'ouvre entre Douglas Sirk et Gregg Araki. Bien qu'appartenant à des périodes et mouvements artistiques différents - respectivement, l'un à la fin du classicisme hollywoodien avec ses mélodrames flamboyants, l'autre au *New Queer Cinema* des années 90- leur utilisation commune des couleurs saturées, par lesquelles on reconnaît, notamment, les films des deux cinéastes, pousse à regarder de plus près les usages communs qu'ils en font. Ainsi, nous pouvons apprendre sur le cinéma de Gregg Araki en regardant celui de Douglas Sirk (et cela nous sera utile par la suite).

1 . HYPER-ARTIFICIALITÉ DU DÉCOR



Mysterious Skin (2004), Gregg Araki.

(1) *COMME MOYEN NARRATIF JUSQU'À LA CRÉATION D'UNE SURRÉALITÉ*

Dans l'ouverture de *Mysterious Skin* et de *Imitation of Life*, nous avons vu que la pluie de céréales multicolores ou de diamants apparaissait comme des larmes enrobées de sucre envahissant l'espace du cadre, l'espace filmique. Dans la séquence de *Mysterious Skin* apparaissait plus clairement le lien de ces larmes à leur personnage, grâce à la présence de Neil enfant, sous cette pluie artificielle. La mise en scène semble suivre l'état intérieur, émotionnel de son personnage.

Mais, si l'on regarde plus largement chez Sirk, on voit que la mise en scène et le décor est aussi un moyen narratif fort au service de ses personnages, et que c'est même un des ressorts principaux de ses mélodrames flamboyants. Dans son essai *Purple seduction in Sirk's Written on the Wind*, Douglas McFarland dit que « the interplay of colors, in their intensities and subtleties, generated an understanding, even empathy, for the characters of the film who had earlier seemed cartoonish caricatures »⁵. L'usage des couleurs et l'environnement qu'elles constituent permettent une meilleure compréhension et une empathie pour ses personnages.

Nous pouvons regarder une séquence de *All That Heaven Allows* (1955) où il semble se jouer une partition entre les variations de couleurs et de lumière du décor et les émotions des personnages. C'est une séquence entre la mère et la fille, Cary et Kay Scott, dans laquelle elles sont éclairées par la fenêtre qui filtre la lumière du jour. Sur cette fenêtre ronde et colorée se déploient toutes les couleurs du spectre visible, et ainsi, selon les mouvements de Kay, les couleurs se projettent sur son corps à l'image des différentes émotions qui l'agitent. Sa mère, Cary, plus en réserve, en position d'écoute, reste éclairée constamment d'une lumière plus naturelle, comme signifiant sa position émotionnelle pour la séquence. Il semble ainsi que le spectre de couleurs de cette fenêtre ronde corresponde à un spectre d'émotions, et que les couleurs qui sont projetées sur les personnages traduisent les diverses émotions par lesquelles elles sont traversées. On peut voir que sur Kay les couleurs s'agitent et varient, passant par le vert, le bleu, le rouge. Cary reste calme, son visage est éclairé de la même lumière

⁵ « Le jeu des couleurs, dans leurs intensités et leurs subtilités, a généré une compréhension, voire une empathie, pour les personnages du film qui semblaient auparavant des caricatures caricaturales » McFarland, Douglas. « Purple seduction in Sirk's *Written on the Wind* ». *New Review of Film and Television Studies* 15, n° 1 (2 janvier 2017): 70-80. <https://doi.org/10.1080/17400309.2017.1265423>.



All That Heaven Allows (1955), Douglas Sirk.

naturelle que si elle était dans une autre pièce, et en quelque sorte elle est dans une autre pièce émotionnelle. Mais, si l'on regarde bien sur son buste, à l'endroit où se situe le cœur, des couleurs passent, comme ses émotions, contenues à l'intérieur. Les couleurs du décor se projettent sur les personnages, appuyant leurs états d'âme. Les mouvements des personnages sont coordonnés afin de recevoir une certaine teinte colorée à un certain moment narratif. Par le procédé de cette fenêtre multicolore, les couleurs suivent littéralement les émotions des personnages. Le décor, et donc l'espace filmique, se modulent et se colorent au gré des sentiments des personnages. On retrouve ici l'idée d'un décor en tant qu'*enveloppe sensible du récit*⁶.

C'est ce rapport analogique entre la narration et le décor, qui permet à McFarland, en se référant au livre *Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative*, d'énoncer l'appartenance des mélodrames de Sirk à la catégorie de l'embellissement :

«Charles and Affron (1995) have asserted that there are four categories of mise- en-scène: denotation, punctuation, embellishment, and artifice. It is the third of these, embellishments, that speaks to Sirk's use of color in his so-called melodramas. 'The sets of these films,' they argue, call upon décor for the powerful images that serve either to organize the narrative or as analogies to aspects of the narrative(38)»⁷

Chez Araki il semble que le curseur du travail du décor en lien à la narration soit poussé plus loin. Dans la continuité de cette séquence de *All That Heaven Allows*, regardons donc à présent une séquence de notre corpus principal où la relation du décor, des couleurs et de la narration semblent reliés, où le décor est l'enveloppe sensible du récit, un organe dramatique.

L'ouverture de *Mysterious Skin*, placée comme première image dans le film semble en faire l'image référentielle de Neil. Brian, l'autre protagoniste de *Mysterious Skin*, lui aussi a une image référentielle, où un rapport de couleurs, d'artificialité dans le décor semble avoir un lien fort à son personnage et sa narration.

⁶ Causse, Pierre, Léa Chevalier, et Valérie Vignaux. « Introduction : Regards sur le décor de théâtre et de cinéma ». *Double Jeu Théâtre / Cinéma*, n° 18 (18 novembre 2021): 7. <https://doi.org/10.4000/doublejeu.2813>.

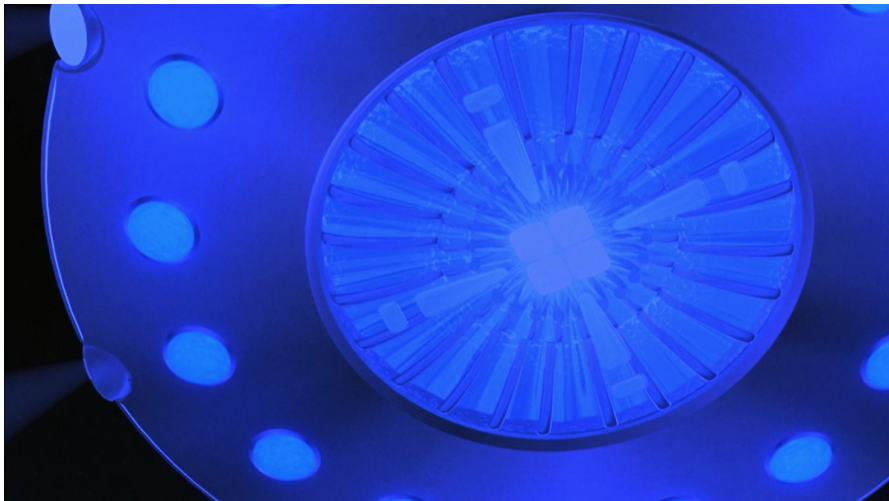
⁷ « Charles et Affron (1995) ont affirmé qu'il existe quatre catégories de mise en scène : la dénotation, la ponctuation, l'embellissement et l'artifice. C'est la troisième catégorie, celle des embellissements, qui concerne l'utilisation de la couleur par Sirk dans ses soi-disant mélodrames. Les décors de ces films font appel à des images puissantes qui servent soit à organiser le récit, soit à établir des analogies avec certains aspects du récit(38).»

Charles Affron and Mirella Jona Affron . 1995. *Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.

C'est aussi une mémoire transformée, mais d'une manière plus engloutie que pour Neil. Son image référentielle aussi est placée au tout début de son fil de narration, le moment d'apparition de l'ovni bleu-luminescent. Une apparition de l'Ailleurs, de nuit, de cette lumière bleue dont on imagine les apparitions extra-terrestres en lisant les magazines d'ovnis en étant enfant. Une intrusion surnaturelle, comme tout droit sortie d'une lubie de soucoupes volantes des années 70.

La scène commence dans le salon familial, dans lequel sont réunies Brian, sa mère et sa sœur, Deborah. La télévision dysfonctionnelle grésille de noir et blanc. Deborah se lève pour aider sa mère en disant que c'est sans doute à cause de l'orage. Brian regarde par la fenêtre, le jardin éclairé par une lumière blanche qui projette des rayons lumineux de derrière les arbres. Puis, cette lumière évolue et change, devenant bleue et son rayonnement s'intensifiant, annonçant un phénomène, quelque chose à venir, c'est le début de l'apparition lumineuse. Deborah et la mère rejoignent Brian, leurs profils s'alignant avec celui de Brian et regardent avec lui ce qui se passe par la fenêtre. Et c'est comme si ce triple regard donnait de la force à cette apparition, car dans le jardin inondé de lumière bleue, l'OVNI apparaît et avance en notre direction. La télévision continue de clignoter entre images bleutées et grésillement de noir et blanc, comme animée ou dérangée par une force surnaturelle. L'OVNI dépasse déjà du bord supérieur du cadre, s'approchant de la maison. Les enfants se précipitent, suivis de leur mère, pour voir la soucoupe volante dehors, et là, une coupure noire nous sépare de la suite de la séquence. Dans le jardin, les trois petites silhouettes se tiennent ébahies devant cette apparition lumineuse d'un bleu aveuglant, le même bleu que celui de la télévision.

Que ce soit à l'intérieur de la maison, ou à l'extérieur dans le jardin, le montage alterné de la séquence permet un face-à-face sans contact réel : l'OVNI n'est jamais dans le même plan que Brian ou que sa famille. Humain.es et OVNI n'habitent jamais la même image, ce qui les unit, c'est la lumière bleue qui inonde peu à peu les plans. Cela laisse donc la possibilité aux plans où l'on voit l'OVNI d'être subjectifs, transformés, et plus précisément d'être le point de vue de Brian. Il est le premier à voir la lumière bleue, et sa mère et sa sœur semblent la voir par contamination, lorsque leurs profils s'alignent au sien. De plus, plus tard dans le film, Brian est le seul pensant avoir été enlevé par des aliens, alors que dans cette séquence, sa mère et sa sœur sont elles aussi éclairées de la lumière bleue de cette apparition.



Mysterious Skin (2004), Gregg Araki.

Tout comme chez Neil, cette image référentielle apparaît comme un souvenir impossible, et se présente donc comme une image intérieure. Cette sensation est renforcée par la voix off de Brian, c'est bien lui qui guide la narration, et la mise en scène se modèle donc à l'image de sa subjectivité. Ce point de vue subjectif explique l'étrangeté de cette apparition fantastique dans un film qui n'appartient pas au genre fantastique en soi. C'est comme si on rejouait les souvenirs de Brian, mais transformés par sa vision, ses affects, et sa perspective science-fictionnelle. Il y a comme une contamination ou une inondation par son psychisme de l'espace de la mise en scène, la lumière bleue inonde le jardin, sa mère et sa sœur, et nous aussi, voyons apparaître cet ovni bleu, bouche bée.

Au-delà de sa dimension fantastique, ce qu'il y a de particulier dans cette scène c'est qu'elle semble exactement se dérouler de la manière dont on imagine l'arrivée d'une soucoupe volante dans le jardin d'une famille nucléaire américaine en ayant vu des films d'extra-terrestres américains tels qu' *E.T., l'extra-terrestre*, ou *Rencontres du troisième type*. Avec ceci, il y a cette lumière bleue qui est à la fois celle de la télévision et celle de l'apparition de la soucoupe volante : elle induit que la vision de ce vaisseau extra-terrestre mainstream semblant sortir d'un film de Spielberg, est bel et bien modelée par les médias science-fictionnels mainstream. Cela semble à la fois situer et confirmer qu'il s'agit de la vision imaginative et subjective de Brian, un enfant américain grandissant avec les médias mainstream américains.

Ainsi, encore une fois, l'artificialité des couleurs et des événements narratifs de la séquence semble refléter l'état intérieur de son personnage. Mais ici, pour mieux servir la narration et être plus proche de la sensibilité de ses personnages, le travail de la mise en scène d'Araki va au-delà de l'usage narratif des couleurs saturées, jusqu'à échapper aux lois logiques du réel, comme dans cette scène de l'apparition de l'OVNI. Gregg Araki confirme cette idée en parlant de son travail de mise en scène comme de la création d'un « hyper-real world » que l'on peut sûrement traduire et comprendre par la qualité surréelle de ses films : «The characters in my other movies exist in this kind of hyper-real world, where colors are brighter than normal and actions are more vibrant and more extreme». Donc un espace filmique dans lequel tous les curseurs sont poussés plus loin. Par exemple, Araki parle de *Nowhere* (1997) comme d'un « Beverly Hills apocalyptique sous acide ». On retrouve cette idée dans la séquence de la soucoupe volante bleue de *Mysterious Skin*.

Là où les couleurs suivent les mouvements des émotions des personnages chez Douglas Sirk, le décor étant un véritable et puissant moyen narratif, Gregg Araki va jusqu'à la création d'une surréalité, c'est-à-dire « *une réalité qui dépasse l'expérience pratique, qui relève de l'imagination, du rêve, et qui paraît plus vraie que le réel ordinaire* »⁸. L'apparition d'un OVNI qui semble tout droit sorti d'un film de Spielberg est irrationnelle. Comme nous l'avons dit, c'est comme si l'imagination, la psychée des personnages, débordait de leur intériorité et contaminait ainsi l'espace du film, pour mieux servir les personnages et leurs narrations. Mais pourquoi une réalité qui relève de l'imagination et du rêve peut-elle nous apparaître comme plus vraie que le réel ordinaire ? C'est peut-être parce que nous ne vivons pas le réel comme un point de vue objectif, mais à travers un prisme bien précis, le nôtre, auquel nous ne pouvons échapper. Et ce, avec toutes les pensées de l'ordre de l'imagination qui en font partie, et donc des images, des formes irrationnelles, magiques, fantastiques parfois, qui peuvent modeler notre environnement. Il n'existe qu'une objectivité relative. Ici, c'est parce que nous regardons à travers le regard de Brian que nous voyons cet OVNI, c'est son imagination qui donne à cette scène sa qualité surréelle.

Paradoxalement, nous supposons que l'artificialité extrême des films d'Araki contribuerait à créer une forme plus réelle que le réel. Puisqu'il s'agit d'un point de vue subjectif, il est plus proche de la subjectivité de Brian, donc plus réel, de représenter aussi son imaginaire et la manière dont il contamine sa vision. C'est la manière la plus proche de lui pour montrer son point de vue subjectif. Donner à cette scène cette dimension fantastique, en même temps que laissant entendre que c'est une vision modelée par les médias, c'est être au plus proche de la sensibilité, des doutes et de la nécessité de la quête de Brian.

Ainsi, Gregg Araki pousse plus loin le lien entre un personnage, son intériorité mentale et son décor, en déployant plus largement le prisme de l'artificialité que ne le fait Douglas Sirk. Il semble même se positionner dans le post-modernisme en greffant des éléments issus de médias mainstream et en incluant une dimension fantastique dans l'intériorité et le décor de ses personnages.

⁸ Trésor de la Langue Française Informatisé.

Pourtant, cette scène, tout comme pour Neil, est aussi une mémoire sublimée et contient, elle aussi, le souvenir traumatique qui unit Neil et Brian. Il semble se jouer quelque chose de plus complexe qu'un simple rapport analogique d'un décor qui suit l'intériorité des personnages. Que ce soit chez Sirk ou chez Araki le décor sert la narration d'autres manières.

(2) DÉCOR ET DÉCORUM : L'ESPACE DOMESTIQUE COMME NORMATIVITÉ ÉTOUFFANTE

Pour Douglas Sirk, c'est en comparant son travail des couleurs à celui de peintres comme Cézanne que McFarland fait émerger l'enjeu du travail des couleurs, notamment de la relation entre les figures (personnages, costumes) et leurs fonds (espace, décor) :

« Sirk's otherwise almost expressionist use of saturated colors, as well as the idyllic lavenders that contrast with these tones, give way to a modernist setting invocative of Cezanne's proto-Cubist work in which foreground and background have lost their distinctions, in which exaggerated boundaries create geometric planes, and in which color tones merge almost imperceptibly into one another. »⁹

Donc, chez Sirk, si l'on regarde le rapport entre les intérieurs et les personnages qui y évoluent, que voit-on ?

Dans *All That Heaven Allows*, Cary décore un très grand et maigre sapin de Noël, seule chez elle. Ses enfants, qu'elle attendait à la gare, n'ont pas pu la rejoindre pour la veille de Noël. Ceux qui lui ont demandé de ne pas se marier avec Ron, son amant, un homme plus jeune et de classe inférieure, ne sont pas là. Elle croise ce dernier en achetant son sapin de Noël. Elle s'est séparée de lui pour satisfaire ses enfants et les conventions sociales. Maintenant que c'est la veille de Noël, elle se retrouve seule, sans les personnes qu'elle aime, à décorer cet immense sapin. Les guirlandes et ornements de Noël exacerbent sa solitude dans cet intérieur. Le plan large ajoute aussi à la solitude de cette scène, grandissant l'espace. Plus l'intérieur remplit le plan, plus la silhouette de Cary nous apparaît solitaire et entourée de vide surchargé. Le plan large fait aussi apparaître les fauteuils vides au premier plan, qui appuient l'absence d'autres humains que Cary. On entend les chœurs d'enfants qui chantent des chants de Noël. Puis, un changement de plan, on est dehors, sous la neige, on voit passer le traîneau des enfants qui chantent. Ensuite, un plan sur Cary, vue de l'extérieur, derrière sa fenêtre. La lumière bleue de la neige l'éclaire, elle regarde

⁹ « L'utilisation presque expressionniste des couleurs saturées par Sirk, ainsi que les lavandes idylliques qui contrastent avec ces tons, cèdent la place à un décor moderniste qui évoque le travail proto-cubiste de Cézanne, dans lequel le premier plan et l'arrière-plan ont perdu leurs distinctions, dans lequel des limites exagérées créent des plans géométriques et dans lequel les tons de couleur se fondent presque imperceptiblement l'un dans l'autre »
Ibid.

dehors. À nouveau un plan sur les enfants qui chantent, puis à nouveau Cary derrière la cadrure de la fenêtre, qui suit du regard la petite procession. Le plan se resserre doucement autour de son visage, avec un zoom avant. Ses joues sont humides de larmes. Les carreaux de sa fenêtre apparaissent comme des barreaux derrière lesquels elle se tient. Elle semble emprisonnée dans cet intérieur. Elle est seule et prisonnière dans le décor.



All That Heaven Allows (1955), Douglas Sirk.

Si l'on replace cette séquence dans le film, il semble que ce ne soit pas le seul moment où le décor apparaît comme emprisonnant ses personnages. En effet, la relation de Cary et Ron met à mal l'ordre établi. Ses enfants sont en désaccord avec elle, à l'annonce de son mariage à venir avec Ron, initialement leur jardinier. Dû à leur différence de classe et d'âge, toute la ville, et même ses enfants, n'acceptent pas leur

union. Lorsque le couple se rend à des réceptions, elles aussi, très artificielles et saturées de décorations sophistiquées et de costumes et robes d'apparat, les commérages vont bon train. Le poids des conventions sociales sépare le couple, avant leur réunion finale.

L'artificialité des intérieurs apparaît comme la normativité étouffante des conventions sociales, qui va presque jusqu'à étouffer l'amour qui unit Cary et Ron. Ainsi, Douglas Sirk lie savamment les termes de décor et de décorum, et fait de son travail du décor un travail plus profond de sa signification, une métaphore du décorum. En effet, l'étymologie commune de ces deux termes (du latin *decere* : *convenir*) confirme cet étouffement par les conventions sociales. Le décorum¹⁰ peut être « ce qui orne, ce qui décore » dans un sens positif « beauté de l'aspect extérieur » et dans un sens péjoratif l'« éclat pompeux des apparences, luxe ostentatoire ». Et le décorum est aussi « ce qui sied, ce qui convient » avec l'« ensemble des règles de bienséance qu'il convient d'observer dans une bonne société ou dans certaines circonstances » et l'« étiquette, protocole, cérémonial, formalités auxquels sont astreints les personnages officiels ». On voit apparaître le décor sous forme d'un corset social qui étouffe ses personnages. Cette idée semble confirmée dans l'introduction de la revue *Double Jeu Théâtre/Cinéma* :

« le décor concourt à tous les aspects de la narration, il s'apparente aux conventions tout en les renouvelant, retrouvant de la sorte le sens étymologique du terme décor, venant du latin *decere* : convenir, être convenable. »¹¹

Ce lien décor-décorum, la nécessité d'être convenable, de suivre les conventions et la manière dont cela étouffe les personnages est au cœur d'un film de notre corpus principal : *White Bird in a Blizzard*.

C'est le dernier film de Gregg Araki à ce jour. C'est sans doute celui dans lequel l'influence de Douglas Sirk est la plus présente dans son aspect visuel. Gregg Araki dit dans plusieurs interviews à propos de ce film qu'il a travaillé dans ce sens avec son directeur de la photographie afin de créer une atmosphère qui se situe entre un mélodrame de Douglas Sirk et un film de Wong Kar Wai. En effet, l'atmosphère est verdâtre, comme mentholée, et les intérieurs domestiques et les costumes arborent des couleurs vives qui rappellent Sirk.

¹⁰ Trésor de la Langue Française informatisé :

¹¹ Causse, Pierre, Léa Chevalier, et Valérie Vignaux. « Introduction : Regards sur le décor de théâtre et de cinéma ». *Double Jeu Théâtre / Cinéma*, n° 18 (18 novembre 2021): 7.
<https://doi.org/10.4000/doublejeu.2813>.



White Bird in a Blizzard (2014), Gregg Araki

Pendant tout le film, entremêlé au rythme du récit *coming-of-age* de Kat, est démantelé le dysfonctionnement d'une famille nucléaire dans les États-Unis des années 80.

Principalement, une mère au foyer malheureuse qui a disparu, et à laquelle nous accédons à travers les visions de sa fille, Kat. Visions à la surface nostalgique, artificiellement sucrées, dans lesquelles on voit la mère, Eve, disparaître doucement, s'évaporer dans l'eau de javel de l'ennui domestique ou repose nue dans un espace enneigé. Nous reviendrons sur cette nostalgie artificielle ensuite, car elle ouvre autre chose que ce qui nous intéresse ici, l'artificialité de cet espace domestique comme normativité étouffante.

D'abord, comme dans *All That Heaven Allows*, l'intérieur domestique vide, les ornements et l'artificialité des couleurs saturées appuie la solitude du personnage de la mère au foyer dans son décor domestique. Et, comme nous l'avions vu chez Sirk, dans la suite d'images ménagères de *White Bird* le décor prend aussi la forme d'une prison pour son personnage : dans la dernière image dans laquelle on voit Eve à la fenêtre, en train de nettoyer la vitre. Le cadre de la fenêtre, et le mur extérieur de la maison autour d'Eve, comme nous l'avions vu pour Cary, semble l'emprisonner. Elle semble captive d'une boîte, et comme pour accentuer cette domesticité étouffante, son regard se balade au-delà de la vitre, l'espace extérieur, comme si c'était un espace inaccessible. La voix off de sa fille aussi la raconte comme un fantôme captif, pourtant elle ne cesse de prendre soin de cette jolie prison aux surfaces brillantes.

Eve apparaît pourtant d'abord comme un personnage qui semble se fondre dans son décor, dans le sens où elle n'entre pas en contraste avec celui-ci. En termes de couleurs, elle semble en harmonie avec l'espace domestique, ses tenues étant aussi soignées que son intérieur, les couleurs des robes sont assorties aux différentes pièces dans lesquelles on la voit nettoyer minutieusement un tapis ou cirer une table. Ainsi, elle semble se fondre dans ce décor. Ce principe est poussé plus loin puisque dans deux séquences, elle devient transparente, invisible, comme si son corps s'évaporait ou se dissolvait dans l'atmosphère.

Une première fois c'est un plan rapproché sur le visage de la mère en regard-caméra, au début du film, qui se touche lentement le cou, et le visage, comme si elle doutait elle-même de sa consistance réelle. Puis doucement, par un fondu elle disparaît lentement du cadre. Cette disparition douce à l'image contraste avec la voix off de Kat qui raconte que sa mère a disparu lorsqu'elle avait 17 ans. Étrangement, l'image suit littéralement la narration dans cette image.

Une deuxième fois, bien plus tard dans le film, dans un rêve de Kat, on voit à nouveau cette évaporation, mais cette fois-ci, partielle. Kat avance lentement dans la maison, comme si elle voyait quelque chose d'inhabituel. On voit alors sa mère, de dos, statique, vêtue d'une longue robe de chambre blanche, elle ressemble déjà à une sorte d'apparition fantomatique. Puis elle se tourne légèrement vers sa fille et lui dit « I put my hands in the water and they disappeared ». Puis en se retournant entièrement, elle se tient statique dans sa longue robe blanche devant sa fille et raconte qu'il y avait



White Bird in a Blizzard (2014), Gregg Araki

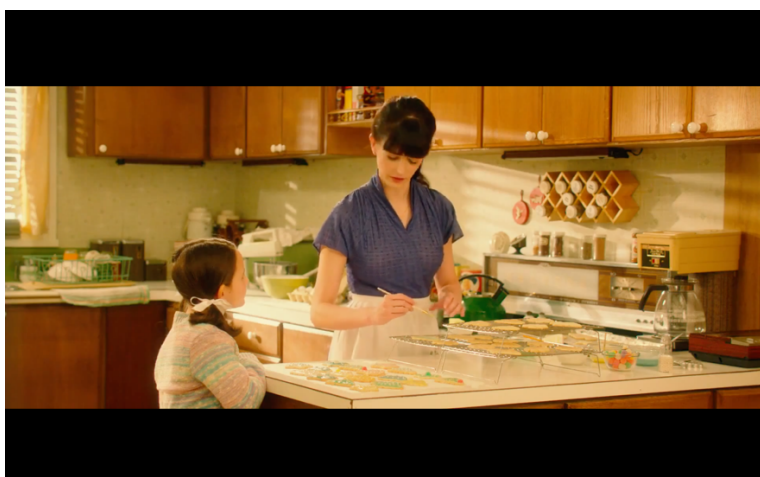
une cuillère au fond de l'évier et que lorsqu'elle a voulu sortir ses mains de l'eau elles avaient disparu. Kat est bouche bée, puis nous voyons à nouveau Eve, le cadre s'est resserré autour d'elle, elle montre ses bras devant elle, sans mains, comme un fantôme. L'atmosphère domestique nocturne et la lumière de la cuisine renforcent l'aspect fantomatique de la mère qui se tient debout dans sa robe blanche, avec des mains invisibles. S'ajoute à cela le récit de Kat, qui parle de sa mère comme d'un fantôme.

Dans ces deux séquences, c'est comme si elle se dissolvait doucement, presque discrètement, dans le décor domestique qu'elle passait ses journées à astiquer. Comme si à force de nettoyer hygiéniquement ce décor, afin de maintenir propres les surfaces, d'anéantir poussière et bactérie, les produits ménagers avaient fini par la manger

aussi. Comme si, plus généralement, cet entretien à la perfection de toutes les surfaces du décor de sa vie, ainsi qu'elle-même, avait fini par la ronger de l'intérieur.

Dans ces images, c'est presque comme si Eve faisait partie du décor, la maison se présentant comme une cage dorée. Ici, ce décor-décorum propre et lisse l'étouffe tellement qu'elle finit par s'évaporer littéralement au profit de ce décor.

(3) UN PAPIER PEINT SUR UNE RÉALITÉ SORDIDE



White Bird in a Blizzard (2014), Gregg Araki.

L'artificialité des images et du décor dans *White Bird* ouvre autre chose que le lien entre décor et décorum. En effet, dans certaines images, la surface colorée et l'aspect très artificiel des souvenirs d'enfance de Kat crée une nostalgie artificielle de la réalité dysfonctionnelle de la famille nucléaire dans laquelle elle grandit.

Les couleurs de ces souvenirs sont très lumineuses, comme surexposées, et rappellent les vidéos clips de musique pop des années 2010. Elles sont douces et sucrées, et semblent induire quelque chose de tendre, de féminin et de domestique. Ce sont des images très retouchées, des scènes domestiques aux couleurs édulcorées et artificielles. Tout semble très propre, comme dans une publicité. L'aspect délavé et jauni de l'atmosphère donne une dimension nostalgique à ses souvenirs. Mais cet aspect nostalgique apparaît comme très artificiel, les scènes semblent très fausses, et viennent se mêler au récit de Kat, ce qui crée un étrange mélange de souvenirs mi-tendres, mi-sordides. Elle raconte que sa mère l'avait nommée Kat car elle avait

toujours voulu avoir un animal domestique. Dans une autre scène, la mère et la fille sont devant des petits biscuits qu'Eve décore de couleurs pastel et interdit à sa fille de manger du sucre, de peur qu'elle ne prenne du poids. Ainsi, la surface des images, du décor et des souvenirs apparaît comme idyllique, mais la *voix off* de Kat vient glacer ces souvenirs en racontant des choses étranges sur sa relation à sa mère.

Au fur et à mesure que ces souvenirs nous parviennent durant le film, entrecoupés par le récit *teen movie* du passage à l'âge adulte de Kat, de souvenirs plus récents de sa mère et de sa difficulté à voir sa fille devenir la jeune femme qu'elle était un jour, et, de l'avancée du mystère de cette disparition, l'évidence de la dysfonctionnalité de ce foyer grandit à nos yeux. Ainsi, il y a un effet d'effeuillage de cette accumulation de multiples couches.

Tout comme nous l'avions vu pour les larmes artificielles, larmes enrobées de sucre de la pluie de *Fruit Loops* sur Neil enfant dans *Mysterious Skin*, ici le décor artificiel des souvenirs de Kat crée des images sucrées, tout en surface, qui recouvrent le récit d'une famille nucléaire défectueuse. D'ailleurs, cette nostalgie artificielle déguisant une réalité sordide, reliée à un rêve américain raté, semble présente aussi dans *Mysterious Skin*, au-delà de sa séquence d'ouverture. Dans son texte *Regarder les années 1980*, Emiliano Morreale parle de *Mysterious Skin*, et de *Donnie Darko* (2001) de Richard Kelly, comme revisitant les années 80 avec une sensibilité « néotragique » et utilisant la nostalgie contemporaine de manière critique. Plus spécifiquement à propos du film d'Araki il écrit :

« Le film d'Araki fait encore le lien entre les années 1980 et l'enfance, mais il utilise le modèle, classiquement américain, de la « perte de l'innocence » comme un parcours à travers les produits de la culture de masse, un monde entièrement artificiel dès le départ, sans retour possible à une quelconque nature perdue. Plus exactement, les années 1980 ne sont pas la décennie de la crise de l'innocence, mais de l'impossibilité de l'innocence. Toute nostalgie pour cette période, nous dit le film, est aussi un paradoxal et lugubre amour pour des années qui en réalité nous ont tout enlevé, qui ne sont jamais passées et avec lesquelles nous devons encore régler nos comptes. »¹²

Ainsi, en explorant la nostalgie artificielle pour les années 80 au cinéma, il fait lui aussi le lien, en parlant de *Mysterious Skin* entre un décor artificiel déployant une nostalgie artificielle et impossible car reliée à une réalité sordide.

¹² Morreale, Emiliano. « Regarder les années 1980. *Vintage*, mise en abyme et romans d'apprentissage », *Vertigo*, vol. 44, no. 3, 2012, pp. 77-82.



He buried her up in the mountains.
Since it'd been frozen for so long,



White Bird in a Blizzard (2014), Gregg Araki.

Que ce soit pour *White Bird* ou pour *Mysterious Skin*, Gregg Araki utilise l'artificialité de son décor pour créer une nostalgie fausse qui, tout en servant de masque, exacerbe ce qui y est dissimulé en dessous. Si l'on continue sur les images à la surface artificielle de *White Bird*, Kat a également des visions rêvées, qui se situent dans des grands espaces blancs et enneigés, dont l'abstraction de l'atmosphère blanche peut rappeler l'ouverture de *Mysterious Skin*. Elle marche dans cet espace à la lumière blanche aveuglante. La neige a un aspect très artificiel, très faux, une fois de plus comme dans un vidéo clip. Ces rêves blancs luminescents reviennent plusieurs fois et sont reliés à sa mère, qu'elle appelle, puis qu'elle découvre reposant nue sous la neige. Petit à petit, ils finissent par se relier au congélateur de la cave de la maison familiale, congélateur dans lequel la viande pourrit dans un souvenir de Kat, qu'elle se met plus tard à vider frénétiquement, et où l'on découvre finalement que reposait le corps découpé de la mère de Kat, assassinée par son mari. Ainsi, ce congélateur qui ne fonctionne pas, qui devrait conserver hygiéniquement, mais qui laisse pourrir la viande, est le signe qu'en dessous des surfaces bien entretenues quelque chose de fétide pourrit : le mariage des parents de Kat, et plus généralement ce qu'il y a en dessous de cet échec du rêve américain. On notera aussi, en écho à ce rêve américain raté évoqué en parlant de *White Bird*, que Dark, au début de *Nowhere*, porte une serviette aux couleurs du drapeau américain, la laisse tomber et marche négligemment dessus.

Nous l'avons évoqué en introduction, ce rêve américain raté et son artificialité lisse est quelque chose qui existe chez d'autres cinéastes, comme chez Lynch. D'après la lecture que fait Hervé Aubron de l'usage du bleu chez David Lynch, le bleu est la couleur la plus artificielle, et est utilisée par Lynch pour éluder la merde :

« Quand je dis que le bleu est pour Lynch la couleur de la couleur, c'est celle de la couleur la plus artificielle, fabriquée. Abstraction faite du ciel, parfois de l'océan et des yeux, le bleu est en effet la couleur que l'on trouve le plus rarement à l'état pur sur le plancher des vaches. Ainsi que le relève Michel Pastoureau dans son fameux livre faisant l'histoire de cette couleur, le bleu est même fantomatique sinon absent jusqu'au XIIe siècle, où il s'impose comme teinte associée à la Vierge et plus largement à l'éthéré et au spirituel. C'est déjà une couleur qui sert à éluder la matière et la chair. On pourrait même la concevoir comme l'anti-merde, la couleur de la civilisation et de son nécessaire refoulement : elle est aujourd'hui étroitement associée au neutre et à l'hygiène. »¹³

¹³ Hervé Aubron (2020) « *Le bleu et la boue.* » *Blue Velvet un film de David Lynch.* Capricci.

Il dit que chez Lynch le bleu artificiel signale et dissimule souvent le plus haut degré de pourriture. Chez Araki, un bleu artificiel circule aussi, dans la plupart de ses films, et est souvent associé à des scènes mélancoliques. Elles sont mélancoliques de manière très évidente, et si ce sont les scènes qui portent la tristesse des personnages, cela peut paraître étrange de supposer là une artificialité extrême. Mais comme nous avons l'avons vu pour *White Bird*, chez Araki l'artificiel déguise et assourdit une violence, une sordidité. Donc, chez Araki, ce bleu est peut-être aussi la couleur de l'artificialité, la couleur la plus fabriquée et fonctionner comme anti-merde. Pourtant, cela ne signifie pas nécessairement que les émotions par lesquelles sont traversés les personnages soient artificielles. Hervé Aubron écrit « *Le fardage bleu exacerbe la facticité du spectacle social et ce faisant, bizarrement, met à nu des corps vulnérables.* » Ce bleu mélancolique dans lequel s'isolent à certains moments les personnages de Araki exacerbe ainsi leur vulnérabilité et leur solitude face à l'artificialité du spectacle social. Le bleu étant l'anti-chair, l'anti-merde même, les scènes bleues chez Araki portent ainsi cette mélancolie et cette solitude.

Regardons *Nowhere*, dans lequel on note plusieurs séquences bleues, vis-à-vis de ces corps vulnérables mis à nu par la facticité du spectacle social. Il y a une séquence qui croise le désespoir et la solitude extrême de deux personnages avant leurs suicides respectifs. Il s'agit de la séquence où l'on voit Egg et Bart rejoindre leurs chambres. Egg a été violée par le *teen idol* et rejoint sa chambre fleurie, ensanglantée. Bart, drogué à outrance, qui n'arrive pas à sortir de son addiction à l'héroïne vient de se faire quitter par son copain Cow-boy. Chacun.e se retrouve dans sa chambre, désespéré.e. Leurs chambres sont inondées de la lumière bleue de télévision, à laquelle on voit un prêtre prêcher la religion chrétienne et la foi. Dans un montage alterné, les deux personnages se remettent à cette émission chrétienne qui dénonçait plus tôt dans le film la jeunesse déviante des États-Unis. Iels répètent avec le prêtre « *We Believe, we believe, we believe* ». Le bleu accentue leur solitude et leur désespoir, chacune.e isolé.e dans sa chambre. Un peu plus tard, leurs parents retrouvent respectivement le corps de chacun.e : Bart la tête dans le four, Egg dans sa chambre. Dans une explosion de sang qui a giclé sur les murs, des lumières bleues s'agitent dans l'espace de manière frénétique, les parents paniqués crient au téléphone.



Nowhere (1997), Gregg Araki.

Ces scènes sont inondées du bleu artificiel dont parle Hervé Aubron. Plus tard, avant la séquence finale de *Nowhere*, il y a une bagarre à la fête à laquelle se sont rendu.e.s les personnages. Elvis se bat avec Handjob et le frappe jusqu'à sa mort avec une boîte de conserve de sauce tomate. Le sang mélangé à la sauce tomate gicle sur les murs et les personnages, la scène est ici aussi baignée de bleu. Ensuite, Dark trouve lui aussi refuge dans sa chambre bleutée.

Ainsi les événements les plus violents du film et leurs après sont colorés d'un bleu intense et saturé. Ce qui semble confirmer l'hypothèse que le bleu artificiel chez Araki fonctionne d'une manière proche à celle de Lynch, comme anti-merde, couvrant la violence, l'ignominie, et la vulnérabilité extrême dans laquelle se retrouvent les personnages au milieu de ce décor ultra-artificiel, et au milieu du spectacle social constant qui se déroule dans *Nowhere*.

Cette artificialité du bleu est peut-être plus particulière dans *Mysterious Skin*. Si chez Lynch, le bleu artificiel semble indiquer l'artifice nécessaire à éluder, dissimuler le plus haut degré de pourriture et de sordide, on peut appliquer ce bleu artificiel anti-merde à *Mysterious Skin*. En effet, nous le verrons, le film révèle progressivement le souvenir traumatique transformé derrière cette première apparition lumineuse.

Dans *Mysterious Skin*, le bleu artificiel suit de manière évidente le personnage de Brian, mais pour Neil, l'artificialité sucrée qui entoure ses souvenirs traumatiques semble le suivre comme adulte, bien qu'il n'ait pas le même rapport que Brian à ses souvenirs. Le premier plan où l'on voit Neil en tant que jeune adulte, et apparemment non plus comme enfant, se situe sur une aire de jeux, Neil attendant sur la balançoire qu'un potentiel client apparaisse, pourtant nous allons voir que différents éléments le rattachent encore à un territoire plus infantile, auquel il semble encore partiellement appartenir. Lorsqu'il monte dans la voiture, un plan rapproché sur le petit nounours qui se balance au rétroviseur du conducteur, petit nounours tenant un cœur au centre duquel on peut lire *daddy*. La succession de plans entre Neil et le conducteur plus âgé répète une suite de plans vue précédemment dans le film, dans une autre voiture, celle du coach de baseball qui vient chercher Neil enfant chez lui. Ces deux suites de plans sensiblement en écho, en résonance, se répétant, semblent correspondre au cercle de répétitions de schémas dans lesquels Neil reste coincé, il cherche à retrouver une intensité première, bien qu'elle soit traumatique. On aperçoit à l'arrière de la voiture

des confiseries en masse, rappel aux friandises multicolores que le coach avait dans ses placards, rappel aux pluies de céréales du tout début aussi.

Tous les éléments, aire de jeux abandonnée, petit ours, *daddy* manquant, confiseries en quantité, homme plus âgé, nous relie à ce que le film nous a donné à voir plus tôt et l'image référentielle de Neil.

Ce sucre édulcore la violence subie par Neil et l'empêche d'avancer et de voir l'impossibilité de l'image des larmes artificielles. Tom O' Connor écrit à propos du caractère impossible de cette image qui laisse Neil enfermé dans un schéma aliénant :

« One of the most striking visual details in the film occurs when Neil accidentally spills cereal in his coach's kitchen. Instead of yelling about the mess his coach starts dumping the cereal over his head and on the floor. In fact the film's opening credits are a slow-motion shot of the falling Fruit Loops in white frame, an image that metaphorically conjures up the feeling of an idealized, saccharine fantasy—one that a child does not understand clearly enough to see its alienating, impossible nature. The cereal is presented as manna from heaven, which reveals just how intensely sexual abuse distorts the child perceptions. »¹⁴

Ainsi, chez Gregg Araki lorsque l'artificialité du décor est poussée à son extrême, elle recouvre souvent une réalité sordide, créant la sensation d'une violence sourde et aliénante pour ses personnages.

¹⁴ « L'un des détails visuels les plus frappants du film se produit lorsque Neil renverse accidentellement des céréales dans la cuisine de son entraîneur. Au lieu de crier à propos du désordre, son entraîneur commence à jeter les céréales au-dessus de sa tête et sur le sol. En fait, le générique de début du film est un plan au ralenti des Fruit Loops qui tombent dans un cadre blanc, une image qui évoque métaphoriquement le sentiment d'une fantaisie idéalisée et saccharine, qu'un enfant ne comprend pas assez clairement pour en percevoir la nature aliénante et impossible. Les céréales sont présentées comme une manne tombée du ciel, ce qui révèle à quel point les abus sexuels déforment les perceptions de l'enfant. »
O'Connor, Tom. « Trauma and Becoming-Art in Gregg Araki's "Mysterious Skin" and Asia Argento's "The Heart Is Deceitful above All Things" ». *Journal of the Fantastic in the Arts* 21, n° 1 (78) (2010): 54-76. <https://www.jstor.org/stable/24352337>.

TRANSITION : CAMP ET MONSTRES

Le mystère de la disparition de la mère de Kat n'est pas résolu avant la fin du film, qui finit par préciser cette normativité étouffante comme hétéronormativité : Eve, la mère, découvre son mari qui la trompe avec le copain de sa fille. Devant l'homosexualité de son mari elle éclate de rire et il la tue de rage et de honte. Après avoir navigué, effeuillé les couches de *teen movie* entremêlées aux souvenirs de famille faussement nostalgiques de Kat, le cœur du mystère et du drame, au-delà des possibilités explorées par Kat pendant le film -la volonté de correspondre à un portrait de famille nucléaire et la non-acceptation par la mère de Kat de ne plus être une jeune femme alors que sa fille est en train de le devenir- est l'homophobie intériorisée du patriarcat. Fin qu'il est d'autant plus intéressant de prendre en compte car elle n'existe pas dans le livre original écrit par Laura Kasischke, dont Gregg Araki réalise l'adaptation. C'est le principal élément ajouté à la narration originale.

Ainsi, le décorum chez Araki pourrait être lu comme hétéronormativité, dont la critique est présente dans plusieurs de ses films. Il est donc possible que cette critique d'une normativité liée à l'artificialité du décor soit en fait liée à une sensibilité *Camp*. En effet, le *Camp* revendique l'hyper-artificiel, à un point si exagéré que cela devient monstrueux, humoristique et critique. Susan Sontag écrit « Indeed the essence of Camp is its love of the unnatural : of artifice and exaggeration. »¹⁵ dans *Notes on 'Camp'* (1964), premier ouvrage qui tente de définir la sensibilité *Camp* en plusieurs points. Le *Camp* est relié au *Queer*, et est un jeu critique et humoristique avec les conventions sociales et les conventions de genre :

« Dans la tradition bouffonne et parodique des spectacles de travestis new-yorkais : un style de l'excès, du contraste criard, du ridicule assumé, théâtralité d'un mauvais goût délibéré qui brouille les démarcations claires du beau et du laid, de la convenance et de la malséance, mais aussi de la copie et de l'original. »¹⁶

Ainsi, on peut largement situer le travail du décor de Araki en tant que *Camp*, l'artificialité de ses décors, ses couleurs saturées jusqu'à devenir criardes, ses déguisements, la manière dont les conventions sociales malmènent ses personnages,

¹⁵ « En effet, l'essence du *Camp* est son amour du contre-nature : de l'artifice et de l'exagération. » *Notes on Camp*, Susan Sontag, 1964.

¹⁶ *Ibid.*

les greffes culturelles utilisées. De plus Susan Sontag écrit : « Camp taste has an affinity for certain arts rather than others. Clothes furniture, all the elements of visual décor, for instance, make up a large part of Camp. »¹⁷

On peut ajouter à cela que le lien entre Gregg Araki et Douglas Sirk peut confirmer cette sensibilité *Camp* puisque Sirk est une influence *Camp* forte. De manière plus large aussi, les mélodrames et *soap operas* sont des genres *Camp*, auxquels Pascal Francaix consacre la moitié de son troisième volume sur le *Camp*, *CAMP! Vol. 3, Soap Opera et Camp Gay*.

Il cite aussi Gregg Araki comme réalisateur *Camp*, notamment avec son film *Nowhere*. Araki lui aussi parle de *Nowhere* (1997) comme d'un *Beverly Hills apocalyptique sous acide*, autrement dit un *soap opera* dans lequel les curseurs sont poussés à l'extrême. Il parle de *Nowhere* comme d'une sorte de media mainstream remastérisé pour des *gay kids*. *Nowhere* est le film de notre corpus qui apparaît comme le plus *Camp* et le plus loufoque (*zany*).

Et si le *Camp* est la monstruosité revendiquée, la circulation de figures aliens dans *Nowhere*, et plus largement, de motifs extra-terrestres dans la filmographie d'Araki ne semble pas innocente. En effet, étymologiquement, le.a monstre, dans la culture occidentale, est celui que l'on montre du doigt, car il provoque peur, dégoût, terreur, ou parfois, empathie. C'est celui que l'on considère comme erreur de la nature, le monstre est artificiel dans un sens moralement péjoratif, comme n'ayant pas sa place naturelle dans ce monde, comme étranger.e à notre monde, et donc comme alien ou extra-terrestre finalement. Le *Camp* et le *Queer* revendiquent cette monstruosité et cette artificialité afin d'en faire des forces positives. Ainsi, les monstres et les extra-terrestres peuvent être vus comme des figures queers.

Nous allons donc à présent explorer ces motifs extra-terrestres, et plus largement l'imaginaire de l'Ailleurs déployé par Gregg Araki et voir ce qu'il ouvre. Ces motifs qui circulent dans les décors de ses films, semblent ouvrir une échappée aux personnages vis-à-vis des conventions sociales que nous avons évoquées plus haut. Le motif spatial circule dans *Nowhere*, avec le ciel que l'on voit par la fenêtre de la chambre de Dark, le protagoniste, ou les apparitions de la figure extraterrestre, ou encore les évocations orales dans les conversations des personnages. Il circule aussi largement dans *Mysterious Skin*, avec une signification toute autre, les posters

¹⁷ « Le goût du camp a une affinité pour certains arts plutôt que d'autres. Les vêtements, les meubles, tous les éléments du décor visuel, par exemple, constituent une grande partie du camp. » *Ibid.*

d'astronomie, les dessins d'aliens, ou les émissions sur enlèvements extraterrestres qui passent à la télévision. La présence dans les deux cas, de figures extraterrestres ou de motifs spatiaux, est notable. Souvent, ils semblent ouvrir une échappée aux personnages.

En réalité, nous pouvons élargir cet imaginaire spatial à un imaginaire de l'Ailleurs. Il y a aussi les scènes de neige, qui ne sont pas sans rappeler la neige artificielle des films de Sirk. On peut citer la neige de *Mysterious Skin*, lorsque Neil et sa meilleure amie Wendy se retrouvent devant l'écran d'un ancien drive-in. Il se met à neiger dans la nuit, et les flocons sur le noir de la nuit rejoignent le motif étoilé que nous avons évoqué. Mais la neige tient un rôle plus particulièrement important dans *White Bird* ; le motif de l'Ailleurs est un espace blanc et enneigé, que Kat, la protagoniste, voit en rêve.

Ces scènes de neige dans *White Bird* sont d'un blanc saturé, surexposé, aveuglant, presque luminescent. En effet, que ce soit l'ouverture de *Nowhere*, avec Dark fantasmant dans sa douche, celle de *Mysterious Skin*, avec la pluie de céréales sur Neil enfant, ou encore celle de *Kaboom!*, avec le rêve prophétique de Smith, tous ces films s'ouvrent avec un fondu du blanc à l'image et se referment sur ce blanc aveuglant.

Ainsi, dans les décors artificiels de Gregg Araki circulent des motifs extra-terrestres, et des motifs oniriques. Ils ne font pas toujours nécessairement parti du décor, mais ils sont toujours l'évocation d'un Ailleurs, donc d'un espace. On note que l'on ne pénètre jamais réellement dans ces espaces, ils sont toujours évoqués, ou au mieux parcourus en rêve. Ainsi, ils sont toujours un Ailleurs imaginé, existant de diverses manières. Ces motifs semblent offrir une échappée aux personnages, c'est bien souvent le rêve d'un Ailleurs. Mais comme nous l'avons vu, les surfaces séduisantes du décor et des images chez Gregg Araki cachent souvent une pourriture, une violence sourde. Ces motifs de l'Ailleurs qui circulent dans le décor pourraient être, eux aussi, une surface, un trompe-l'œil, ou bien, évoquant un espace auquel nous n'avons pas accès, pourraient créer une échappée pour les personnages.

Avant tout, ces motifs de l'Ailleurs créent une mélancolie. S'ajoute à cela l'hypothèse évoquée de lire ces motifs extra-terrestres comme des motifs queers.

Regardons donc la manière dont Gregg Araki semble exacerber la mélancolie de ces motifs de l'Ailleurs, en travaillant son mode d'existence dans le décor, en lien à la possibilité d'une lecture queer du motif spatial.

2. IMAGINAIRE DE L'AILLEURS



Nowhere (1997), Gregg Araki.

(1) D'UNE MÉLANCOLIE À UNE MÉLANCOLIE QUEER

L'Ailleurs, et plus précisément le motif spatial, ou extra-terrestre est un motif mélancolique en soi, car il évoque un espace autre, auquel on n'a pas accès.

Si l'on regarde la gravure de Dürer, *Melancholia*, on voit dans le ciel un météore dans sa course. Les météorites et tout autre objet venu d'une autre planète viennent d'un Ailleurs auquel on n'a pas accès. Cet objet atterrit sur notre planète mais vient d'un autre monde. Il peut alors devenir un objet sur lequel on projette une mélancolie, ou le rêve d'un ailleurs, ou bien un sentiment de se sentir soi-même étranger au monde. L'imaginaire spatial offre ainsi la possibilité de rêver un espace autre, un Ailleurs duquel on peut imaginer ce que l'on veut. Comme l'énonce Frédéric Yvan dans son article « [Non-] lieu de la mélancolie », la mélancolie est un rapport aux espaces : « le mélancolique souffrirait de n'être pas à la bonne place, ou même de n'être pas à sa place ici. »¹⁸ ; ainsi, la mélancolie est le rêve d'un non-lieu, un lieu u-topique, qui n'existe pas, par dégoût du monde dans lequel on vit :

« Être exilé sur place et chercher un (son) lieu ailleurs, hors du monde, signifie certes à la fois l'inconvenance de tout ici et la position u-topique de l'ailleurs, mais développe aussi une topologie spécifique de la réalité. »¹⁹

Gregg Araki semble exacerber la mélancolie de ce motif spatial en travaillant ses modes d'existences dans le décor. C'est souvent dans l'espace de la chambre que semble exister les motifs spatiaux, ou plus généralement de l'Ailleurs. L'espace de la chambre est un espace significatif, à chaque fois une chambre adolescente, comme une extension de l'univers mental de son habitant.e.

Cette idée est très présente dans le travail du décor dans *Nowhere*, avec sa multitude de chambres. En effet, chacune est très sophistiquée, elles sont toutes différentes les unes des autres, chacune est un monde en soi, comme des chambres à thème, assorties à chaque personnage.

La chambre de Egg est pleine de fleurs artificielles qui se superposent à son papier peint fleuri, et ces motifs fleuris étaient déjà annoncés par la robe de Egg, qui semble être un assemblage de boutons de roses. La chambre de Mel est blanche, avec un motif de points colorés sur les murs. Lorsqu'on l'aperçoit dans sa chambre, elle est

¹⁸ Yvan, Frédéric. « [Non-] lieu de la mélancolie ». *Savoirs et clinique* 3, n° 2 (2003): 73-80.

<https://doi.org/10.3917/sc.003.0073>.

¹⁹ *Ibid.*

au téléphone et elle porte une tenue assortie à sa chambre, elle aussi, blanche avec les mêmes points colorés. La chambre de Bart est baignée de l'atmosphère bleue de la télévision, et ses murs sont recouverts de phrases, dans lesquelles on peut lire : . La chambre de Dark a une lampe à lave, sa serviette de bain/drapeau américain est jeté sur le sol après la douche, l'atmosphère est bleue. Sur le mur une grande peinture qui semble être un portrait de Dark. Ce dernier élément appuie le plus cette idée que dans le décor de *Nowhere*, chaque chambre est l'extension d'un personnage.

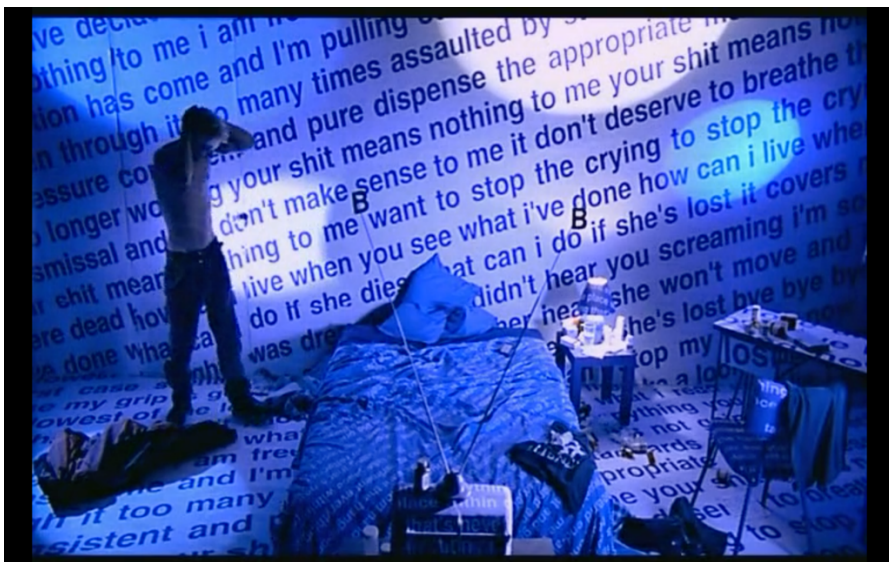
Ainsi, il y a un jeu d'écho entre chaque chambre et son personnage ce qui semble induire la chambre comme espace mental d'un personnage.

Les chambres sont aussi de manière très évidente des décors, dans le sens où il est visible qu'il s'agit en réalité d'un décor de studio de cinéma. Par exemple, à certains moments du film, dans la chambre de Bart, ou celle de Dark, on voit qu'il n'y a que le mur principal du studio comme mur de la chambre. Les décors de chaque chambre sont réalisés de manière très fabriquée, le jeu d'écho entre le personnage et la chambre, et, la stylisation de la chambre semble être prioritaires sur l'illusion d'une chambre réelle. Ici, l'artificialité du décor est évidente et semble rejoindre l'idée déjà évoquée que l'artificialité vise à créer un espace mental plus qu'un espace réaliste.

Pour les chambres de *Nowhere*, l'artificialité du décor est donc un moyen de spatialiser l'intériorité des personnages.

Ainsi, si les chambres sont des espaces intimes, des espaces mentaux, le fait qu'elles soient de manière récurrente le point de départ, ou le point de vue sur les motifs de l'Ailleurs, semble induire que ce sont des espaces oniriques. Le lieu du rêve de l'Ailleurs. En effet, dans la chambre de Dark, nous avons énoncé que c'est à sa fenêtre qu'apparaît le motif spatial. On voit des motifs qui semblent être des cratères de lune, et plus tard dans le film un motif étoilé.

La fenêtre est elle aussi un motif, qui permet de regarder un espace autre, sans s'y situer. Autrement dit, de penser à un espace sans être dans cet espace. Elle est, comme le motif spatial, un motif mélancolique en soi, et fait donc logiquement apparaître le motif de l'Ailleurs de la chambre de Dark, comme une double signification de l'Ailleurs. Elle permet de situer l'Ailleurs comme rêve. Ce n'est pas un espace dans lequel on se situe, mais un espace lointain, auquel on n'accède pas. Ainsi, la chambre apparaît comme un espace onirique propice au rêve d'un Ailleurs.



Nowhere (1997), Gregg Araki.

Vis-à-vis des fenêtres des chambres, on peut également noter le fait que dans *Nowhere*, les personnages ne rentrent jamais dans leurs chambres ou dans les chambres de leurs ami.es par les portes, mais toujours par les fenêtres. À aucun moment le seuil n'est franchi entre la porte et la chambre, mais toujours entre la fenêtre qui donne sur l'extérieur et la chambre adolescente. Egg rentre dans sa chambre en se glissant par la fenêtre. Mel rend visite à Dark en passant par la fenêtre de sa chambre. Les portes devant lesquelles se tiennent les parents sont toujours fermées, sauf au moment de la découverte de la mort d'Egg. La fenêtre est le portail le plus direct entre l'extérieur et l'intérieur. Ces allées et venues par les fenêtres accentuent la dimension mentale, mais aussi de refuge de chaque chambre. En effet, cela ajoute au côté adolescent des personnages, mais aussi, à l'onirisme de ces chambres.

Il faut ajouter à cela que les chambres apparaissent toujours comme des espaces solitaires. Cette multiplicité de chambres isolées les unes des autres, comme la multiplicité des personnages, au fond isolé.es et seul.es. Les personnages dans leurs chambres sont cadrés dans des plans larges, apparaissant comme des figures solitaires au milieu de ces espaces artificiels.

S'ajoute à cela un certain nombre de plans larges latents dans *Nowhere*, dans lesquels les personnages sont au milieu de l'espace, sans rien faire, sans action réelle. Ces plans, avec leurs figures isolées et oisives au milieu de grands espaces, créent une sorte de latence pour ces personnages, et accentuent leur solitude. Par exemple, ce plan de Montgomery seul, au centre de l'image, debout devant une fresque bleue et verte d'une immense baleine, et un écriteau *GOD HELP ME*. Plus tard dans le film, à nouveau une figure solitaire et centrale de l'image, Dark, agenouillé devant la piscine pleine de balles argentées, flottant sur l'eau. Le plan est nocturne et la piscine donne sa teinte bleutée au reste du plan. Tout comme nous l'avions vu pour Douglas Sirk et ses intérieurs guindés et artificiels qui exacerbent la solitude des personnages dans leurs espaces domestiques normatifs, les personnages de *Nowhere* aussi sont seul.es dans l'artificialité de leurs décors et les grands espaces de leurs plans larges. Iels semblent flotter dans l'espace du film.

Frédéric Yvan dans son article [*Non-*] *lieu de la mélancolie* écrit que la topologie du.de la mélancolique est une errance :

« Figé dans l'exil, le sujet mélancolique est alors condamné à l'errance : errer, c'est être sans lieu, et être tenu dans l'errance, c'est être tenu hors de la localisation, extérieur à la localité, a-local ; errer, c'est n'avoir ni ne faire lieu. »²⁰

Le titre même du film *Nowhere*, induit cette idée d'errance. *Nowhere*, littéralement nulle part, est une opposition à l'idée même de décor, la mélancolie serait l'« errance d'être partout ici nulle part ; ici et nulle part »²¹. Ainsi, les personnages de *Nowhere* errent dans l'espace du film.

Ainsi, les espaces clos des chambres et les plans larges accentuent la solitude et l'errance des personnages dans leurs décors artificiels, tout en étant des espaces oniriques propices au rêve d'un Ailleurs. S'ajoute à cela, la mélancolie intrinsèque du motif spatial.



Nowhere (1997), Gregg Araki.

²⁰ *Ibid.*

²¹ *Ibid.*



Nowhere (1997), Gregg Araki.

Au-delà de ces espaces, c'est surtout dans la figure de l'alien que l'on voit l'évocation d'un espace autre. Ces apparitions sont comparables à une sorte de lapin blanc dans *Alice au Pays des Merveilles*. Alice voit en effet plusieurs fois le lapin blanc avant de le suivre vers un autre monde. A chaque fois, il n'y a que Dark qui semble voir les apparitions de cet alien. Ainsi le personnage de Dark, que ce soit dans sa chambre, ou lorsqu'il erre dans Los Angeles, est constamment titillé par ces évocations d'un Ailleurs. Il dit lui-même à plusieurs reprises qu'il aimerait fuir cette planète, ce qui accentue la mélancolie désespérée et malade de ce personnage.

Nous avons évoqué que les figures monstres et extra-terrestres pouvaient être vues comme des figures queers. De plus, le personnage de Montgomery fait un coming-

out gay juste après avoir été enlevé par des extra-terrestres. Le fait que Gregg Araki appartienne au *New Queer Cinema* semble également induire cette idée. Ainsi, vis-à-vis de l'artificialité du décor et de la critique d'une hétéronormativité étouffante, cette mélancolie d'un Ailleurs spatial peut être vue comme une mélancolie queer. La mélancolie d'un-e personnage qui vit dans un espace étouffant et, qui se sentant étranger à ce monde, en rêve un autre. Nous supposons donc que si c'est une mélancolie queer qui existe dans *Nowhere*, et que Dark rêve d'un espace autre, cet Ailleurs sur-signifié peut être vu comme un Ailleurs queer. C'est un espace dans lequel on n'entre pas, mais le film le fait exister. L'essai *Love(sick) Aliens in the Wasteland: Queer Temporal camp in Araki's teen Apocalyptic trilogy* de Dustin Bradley Goltz semble confirmer cette intuition :

« In terms of queer temporal camp, the alien passer-by is a literal queering device, a narrative disruption and invitation to reject investment in this forward-driving story of *Nowhere* and gesture to multitudes of other (more interesting and spectacular) narratives and potentials not present. »²²

Mais aussi :

« The alien allows Dark to glance outside his own straight narrative, seeing alternatives foreclosed from dominant audiencing positions. Like many of Araki's characters, Dark comments that he belongs to another planet, a queer alien to his current time and place, desperate to "step out of the here and now of straight time" (Muñoz, 2009, p.186). »²³

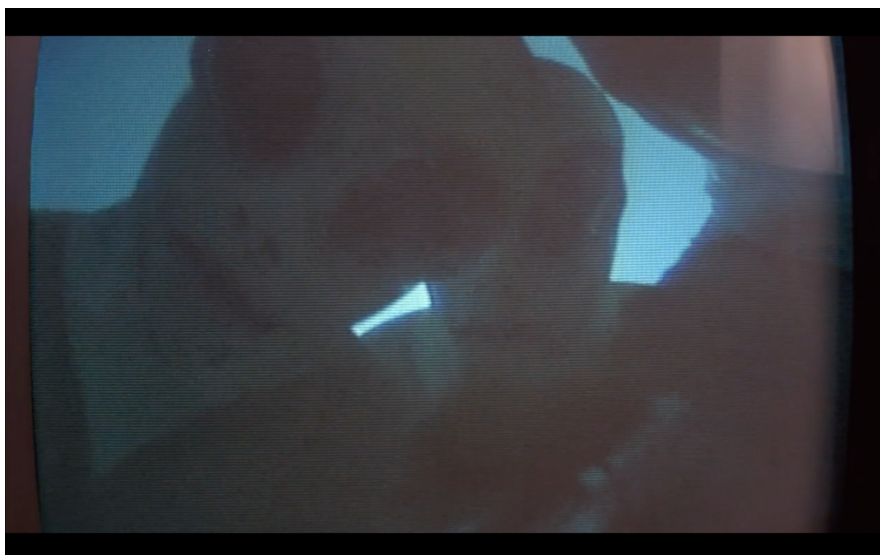
Ainsi, cet Ailleurs, déployé dans le décor, peut être vu d'une manière positive car offrant la possibilité d'une échappée, d'un espace autre, extra-diégétique, alternatif au décor artificiel étouffant dans lequel errent les personnages.

²² « En termes de camp temporel queer, le passant extraterrestre est un dispositif queer littéral, une perturbation narrative et une invitation à rejeter l'investissement dans cette histoire de *Nowhere* qui va de l'avant et à faire un geste vers des multitudes d'autres récits et potentiels (plus intéressants et plus spectaculaires) qui ne sont pas présents. »

Love(sick) Aliens in the Wasteland: Queer Temporal camp in Araki's teen Apocalyptic trilogy, Dustin Bradley Goltz

²³ « L'extraterrestre permet à Dark de jeter un coup d'œil en dehors de son propre récit rectiligne, de voir des alternatives exclues des positions d'écoute dominantes. Comme de nombreux personnages d'Araki, Dark commente qu'il appartient à une autre planète, un étranger queer à son époque et à son lieu actuels, désespéré de "sortir de l'ici et du maintenant du temps droit" (Muñoz, 2009, p.186). »
Ibid.

(2) UN AILLEURS ARTIFICIEL ET SITUÉ



Mysterious Skin (2004), Gregg Araki.

Si l'on revient à la fenêtre sur cet Ailleurs queer dans la chambre de Dark, on voit qu'elle brise le motif d'une spirale peinte sur le mur. Ce motif apparaît à la fois comme un portail vers un autre espace, à la fois comme une manière de briser un cercle vicieux. Ce motif de l'Ailleurs semble donc offrir une réelle échappée pour les personnages de *Nowhere*, tout en restant toujours l'Ailleurs, puisque nous n'accédons jamais à cet espace autre durant le film. Mais, si l'évocation de cet espace autre crée une certaine mélancolie, et pour *Nowhere*, une mélancolie queer, une circulation est-elle possible pour rejoindre cet espace auquel on n'accède jamais réellement ?

En effet, si l'on observe bien cet Ailleurs, il apparaît comme toujours extrêmement artificiel. Dans *Nowhere*, l'Ailleurs que l'on voit par la fenêtre des chambres est tout aussi artificiel que le décor artificiel dans lequel les personnages évoluent. C'est un Ailleurs de manière ultra signifiée car reprenant de manière camp, donc exagérée, un univers SF spatial mainstream. Les personnages le rêvent à partir du décor artificiel qui est le leur et le nôtre par extension. En effet, on peut déduire que c'est un Ailleurs rêvé à partir de notre monde puisque l'imagerie de cet Ailleurs vient de l'imagerie hollywoodienne que l'on connaît (*E.T.*, *l'extra-terrestre*, *Rencontres du troisième type*, *X-files*,...) C'est un imaginaire de l'Ailleurs précis, situé, ethnocentré. En effet, comme Roland Barthes l'écrit : « si nous débarquions à notre tour en Mars

telle que nous l'avons construite, nous n'y trouverions que la Terre elle-même »²⁴, autrement dit les extra-terrestres et l'imaginaire spatial provient toujours d'un imaginaire humain, et donc ethnocentré. C'est un Autre relatif, puisqu'il est imaginé par nous-mêmes, et donc nécessairement influencé par l'inconscient et l'imaginaire collectif.

Ainsi, l'aspect artificiel et situé de sa représentation amène plusieurs choses.

D'abord, cela amène un aspect peu coûteux, un Ailleurs peu onéreux, populaire, de masse, mainstream. Cela appuie son aspect rêvé. C'est à la fois l'espérance d'un Ailleurs et la possibilité d'un changement à venir, à la fois, on peut se questionner sur sa consistance. Est-ce une illusion ? Un miroir aux alouettes comme nous l'avons vu à propos de la pluie diamantée de *Imitation of Life* ? Un papier peint fleuri sur une réalité sordide, l'artificialité séduisante déguisant une ignominie comme nous l'avons vu pour les trois films de notre corpus.

Pourtant, si l'on prend le souvenir transformé de Brian dans *Mysterious Skin*, l'univers spatial dans lequel il flotte ayant contaminé tout son espace de vie semble nécessaire à sa quête pour comprendre ce qu'il lui est réellement arrivé pendant les cinq heures disparues de sa mémoire. Ainsi, cet Ailleurs artificiel semble avoir un pouvoir, une vertu potentielle. Il est peut-être un réel portail vers un espace autre, le recours à l'artificialité permettant de transformer cette réalité sordide, et ainsi de la surpasser.

²⁴ BARTHES, Roland. Mythologies.

(3) POUVOIR DE MÉTAMORPHOSE

Ainsi, nous supposons que l'artificialité de ces motifs de l'Ailleurs dans le décor de Gregg Araki peut agir comme vertu, comme pouvoir de métamorphose.

En effet, les espaces blancs, remplis de neige artificielle sont le fil conducteur que suit Kat dans *White Bird*, et qui lui permet de chercher sa mère disparue. Ces espaces lui permettent d'appréhender la vérité qui n'advient qu'à la fin de la narration : le fait que son propre père est le meurtrier responsable de la mort de sa mère. Ainsi, cette neige, bien qu'elle dissimule une vérité morbide, comme la fétidité de la viande qui pourrit dans le congélateur, feutre le rapport qu'entretient Kat à la disparition de sa mère. Kat parcourt cet espace enneigé, qui est en réalité le tombeau de sa mère, c'est le seul espace du film dans lequel elle cherche sa mère. Ainsi, bien que cette neige artificielle adoucisse la vérité du meurtre d'Eve par son mari, elle ouvre aussi la possibilité pour Kat d'une tentative d'assimilation inconsciente de cette disparition. La narration et ces visions enneigées s'arrêteront lorsque la vérité finit par faire surface dans la vie de Kat. Cet espace agit donc comme l'espace intime et mental dans lequel Kat peut chercher sa mère morte. À chaque fois qu'elle parcourt cet espace, sa vision évolue, se transformant. L'espace de la neige apparaît donc ici comme un espace onirique et potentiellement transformatif. Mais il semble que Kat ne parvienne pas à l'exploiter entièrement. À la fin du film, l'idée de la disparition de sa mère n'a toujours pas été acceptée par la protagoniste.

Ce motif de la neige semble également revenir dans *Mysterious Skin* comme un motif du décor qui ouvre, là aussi, un certain onirisme, et une mise en scène qui induit quelque chose de fantastique ou de magique. Ce motif de neige revient à deux moments du film : lorsque Neil et Wendy se retrouvent devant l'écran de cinéma d'un ancien drive-in abandonné, et lorsque Brian et Neil se retrouvent à la fin du film. Il ne s'agit pas uniquement du motif de la neige, si l'on regarde le décor à chaque fois, d'autres éléments ajoutent au fantastique ou au mystique des séquences. En effet, l'écran de cinéma abandonné ajoute une théâtralité à la séquence, découpant les silhouettes de Neil et Wendy. Puis, Neil et Wendy se mettent à écouter les vieux haut-parleurs, en disant entendre la voix de Dieu. Puis il se met à neiger, ce qui donne à la séquence, en arrière-fond, une dimension magique. Iels lèvent leurs visages vers le ciel, avec un émerveillement mélancolique. Puis nous les voyons dans une plongée

totale, dans l'obscurité, les flocons de neige continuent de voler autour de leurs silhouettes. La caméra s'envole doucement, les silhouettes diminuant, et un fondu au noir achève de les laisser disparaître. Cette caméra qui part doucement et les laisse dans l'obscurité, il semble qu'il n'y ait que la neige et cette fantaisie des haut-parleurs pour donner un peu de merveilleux à ces deux personnages dans leur obscurité. Dans cette séquence, Wendy dit qu'elle aimerait qu'on projette un film sur leurs vies, et que la dernière scène se situerait dans ce vieux drive-in, réunissant Neil et elle-même. Ce qu'elle énonce a pour effet d'appuyer la mélancolie de la scène, mais aussi de la fictionnaliser, et de mystifier la narration au sein du film. Cette scène est comme un écho à la scène finale de *Mysterious Skin*, dans laquelle une neige nocturne est présente aussi, et qui se referme également sur un plan en plongée totale laissant les silhouettes de Neil et de Brian diminuant dans l'obscurité, alors que la caméra s'envole jusqu'au fondu au noir qui referme la narration filmique.



Mysterious Skin (2004), Gregg Araki.



Mysterious Skin (2004), Gregg Araki.

Lors de cette dernière séquence, Neil et Brian se retrouvent finalement, le soir de Noël, et retournent ensemble à la maison du coach de base-ball qui les a abusés lorsqu'ils étaient enfants. Dans son essai *Trauma and Becoming-Art in Gregg Araki's Mysterious Skin and Asia Argento's "The Heart Is Deceitful above All Things*, Tom O' Connor à propos de cette scène de fin et de l'aspect fantastique de son décor comme d'un pouvoir de métamorphose, plus précisément comme devenir-art²⁵ :

« Because its Christmas decorations and family photos render it different than what it looked like when their coach lived there, it creates a fantastic mise-en-scene for becoming-art. Because Neil chooses this scene, Neil functions here as an artist, or what Deleuze and Guattari call a "stagemaker," because Neil's self constructed stage-play aims at a rewriting of their identities and future desires. »²⁶

Il continue ensuite :

« However, in *Mysterious Skin*, the solution to their trauma is not solely a nostalgic fantasy-solution to what Neil and Brian lack in reality. As Neil recounts the abuse that they suffered as children, Christmas carol singers arrive at the front door of their coach's old house and, because they see lights on in the house, begin singing "Silent Night." The religious mood of this scene, because it occurs in the context of Neil's self-conscious "stagemaking," possesses a wholly artistic power. That is, it doesn't reinforce mystified idealizations because Neil and Brian are, in fact, seeking the power and ability to change their identities in the contingent world. »²⁷

On peut ajouter à cette dimension fantastique présente lors de la dernière séquence du film, que Neil dit avoir l'impression que le coach est en train de les regarder, comme si son fantôme était présent. Tom O' Connor explique que Neil trouve dans ce décor la force imaginative de réécrire et de raconter le passé traumatique, tout en émettant des espoirs pour leurs futurs. Le récit de Neil qui permet à Brian de

²⁵ Deleuze et Guattari, *Mille Plateaux*, devenir-art

²⁶ « Parce que ses décorations de Noël et ses photos de famille la rendent différente de ce qu'elle était lorsque leur entraîneur y vivait, elle crée une fantastique mise en scène pour le devenir-art. Parce que Neil choisit cette scène, Neil fonctionne ici comme un artiste, ou ce que Deleuze et Guattari appellent un "metteur en scène", parce que le jeu de scène que Neil construit lui-même vise à une réécriture de leurs identités et de leurs désirs futurs. »
O'Connor, Tom. « Trauma and Becoming-Art in Gregg Araki's "Mysterious Skin" and Asia Argento's "The Heart Is Deceitful above All Things" ». *Journal of the Fantastic in the Arts* 21, n° 1 (78) (2010): 54-76. <https://www.jstor.org/stable/24352337>.

²⁷ « Cependant, dans *Mysterious Skin*, la solution à leur traumatisme n'est pas seulement un fantasme nostalgique - une solution à ce qui manque à Neil et Brian dans la réalité. Alors que Neil raconte les abus qu'ils ont subis dans leur enfance, des chanteurs de chants de Noël se présentent à la porte d'entrée de l'ancienne maison de leur entraîneur et, parce qu'ils voient des lumières allumées dans la maison, commencent à chanter "Silent Night". L'ambiance religieuse de cette scène, parce qu'elle se produit dans le contexte de la "mise en scène" consciente de Neil, possède un pouvoir entièrement artistique. En d'autres termes, elle ne renforce pas les idéalizations mystifiées car Neil et Brian recherchent en fait le pouvoir et la capacité de changer leurs identités dans le monde contingent. »

Ibid. O' Connor Tom

retrouver la mémoire, c'est sa voix off, alors que la caméra s'envole doucement dans le ciel, qui cherche résilience et fait le vœu, pour Brian et lui, de s'envoler dans le ciel comme deux anges. Si le film s'achève sur ce moment où Brian est recroquevillé sur les genoux de Neil, où nos deux protagonistes se retrouvent à nouveau, moment où la mémoire traumatique refait finalement surface pour Brian, et que s'ouvre une possibilité de grandir, c'est bel et bien que le surpassement du trauma traverse tout le film, il en est le centre. C'est une mémoire dont il faut guérir pour grandir, et c'est à travers la force d'évocation du décor et de sa dimension magique que le pouvoir de métamorphose peut commencer à se déployer. Tom O' Connor précise que ce n'est ici pas une transformation fantaisiste et mystifiée, qui induirait que ce décor et sa dimension fantastique servirait d'édulcorant à la violence des souvenirs qui remontent alors : Brian commence à convulser, il saigne du nez. La réminiscence du souvenir traumatique et la possibilité de grandir, nous dit-il, s'ouvre parce que les deux personnages font face à la réalité : « the violence and sexuality in the film (transformed into magically or fantastically imaginative terms) ultimately allow Neil and Brian to affirm the non-ideal nature of becoming in a real-world context. »²⁸

On peut ajouter que dans cette séquence, on retrouve la lumière bleue qui a servi de guide à Brian tout au long du film, à travers l'univers spatial duquel il s'est entouré, jusqu'à Neil, et jusqu'à son souvenir réel.

Nous pouvons revenir sur le cheminement de Brian et la force transformative de cette lumière bleue. En effet, dans cette séquence, la lumière bleue ne provient plus que de la porte de la maison, derrière laquelle des enfants chantent les chants de Noël. Pourtant, comme nous l'avions vu, la première apparition de cette lumière bleue est celle de la soucoupe volante qui vient enlever Brian, dans son enfance. A partir de là, l'imaginaire spatial est présent constamment dans le décor autour de Brian. Malgré ce que nous avons développé à propos de l'artificialité de cette lumière bleue qui agit comme anti-merde²⁹, la lumière bleue, pour Brian, a aussi la force d'une artificialité transformative.

²⁸ « *La violence et la sexualité dans le film (transformées en termes magiques ou fantastiques) permettent finalement à Neil et Brian d'affirmer la nature non idéale du devenir dans un contexte réel.* »

Ibid. O' Connor Tom

²⁹ Hervé Aubron, *Le Bleu et la Boue*, Capricci.



Mysterious Skin (2004), Gregg Araki.

Dans *Mysterious Skin*, le thème spatial n'est plus un Ailleurs lointain que l'on voit par la fenêtre comme dans *Nowhere*, mais a envahi la chambre étoilée de Brian. Un plan nous montre sa chambre en plongée, grand-angle, Brian étendu dans son lit, en train d'écrire, est au centre du plan, mais au-dessus de lui, ce qui nous apparaît comme surplombant toute la chambre, le pendule-système solaire. Brian est comme dans un aquarium astronomique, avec tous les posters étoilés sur les murs. Sa perspective de vie est entièrement transformée par la première apparition d'ovni dont nous avons parlé précédemment, comme confirmant que cette perspective science-fictionnelle a inondé son espace de vie. Il semble flotter constamment dans un univers nécessairement fictionnel et lointain, celui de l'astronomie, de la science-fiction, des extra-terrestres et des soucoupes volantes ; un rapport à l'Ailleurs très fort, à la fois comme une fuite de la réalité, alors qu'il baigne constamment dans cet univers étoilé,

à la fois une recherche de la vérité, et rien ne semble pouvoir l'en dissuader. Il semble englouti dans les images du passé, pour lui celles d'extra-terrestres à la lumière bleue, en même temps que son inconscient ne lui permet l'accès au souvenir-trauma réel. Pourtant c'est le fait de baigner dans cet univers astronomique qui lui permet d'enquêter sur ces souvenirs oubliés. Ainsi, son rapport à l'ailleurs est positif, sans cette nécessaire transformation de ses souvenirs, il ne pourrait pas grandir tout en cherchant sa mémoire traumatique.

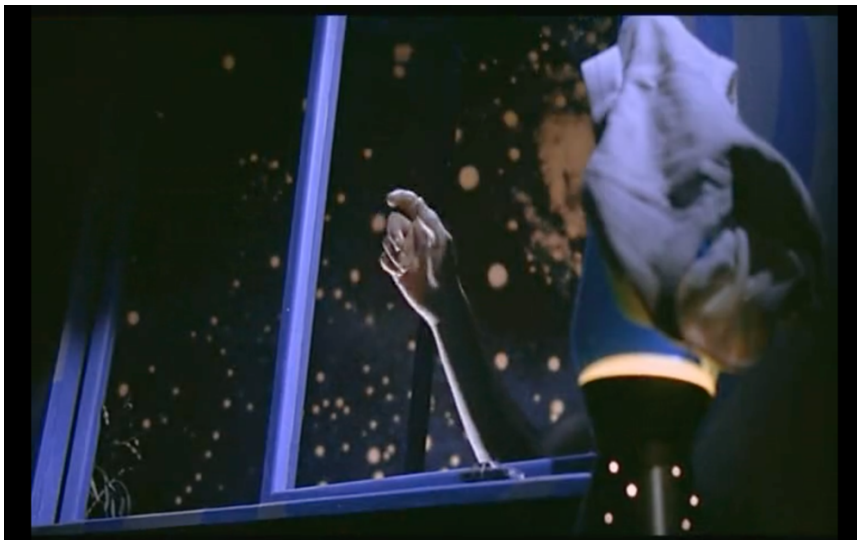
Ici l'artificialité de ce souvenir transformé, et l'utilisation du fantastique, avec l'apparition des soucoupes volantes est un moteur pour Brian, qui le mène vers sa mémoire oubliée, d'une manière qui lui permettra de grandir et de surpasser la violence du trauma, comme nous l'avons vu.

Au fur et à mesure du film et de la quête de Brian, les souvenirs vont remonter, en lien avec la première apparition de la soucoupe volante. Ce qui persiste c'est cette lumière bleue, lumière de l'apparition de l'OVNI, nocturne. Peu à peu vont émerger des images du même type que celle que l'on peut voir du côté de Neil : un plan renversé en contre-plongée totale, ce qui lui donne un aspect très frontal cadré sur le portrait en buste renversé de Neil sur le sol de céréales, puis ici sur Brian sur un sol métallique, et des mains de type *E.T.* lui touchant le visage. Dans chacun de ces deux plans, les petits garçons nous apparaissent comme très vulnérables. Dans le fil de narration de Brian, ces plans évoluent au fur et à mesure, se précisant, au fur et à mesure de sa recherche d'extra-terrestres et que les souvenirs semblent remonter. Ces longs doigts extra-terrestres qui lui touche le visage et le plan en plongée totale et renversé nous donne un sentiment d'inconfort difficile à exprimer. Ce qui reste dans la mémoire de Brian et qui nous est retranscrit cinématographiquement, c'est cet inconfort, ces sensations, quelque chose d'à la fois très précis mais de flou, de l'ordre du toucher, celui dont Brian fut victime, enveloppé dans une fictionnalisation extra-terrestre.

Ainsi, de manière plus générale que nous l'avons vu pour la séquence finale de *Mysterious Skin*, la dimension fantastique qui traverse le film sans qu'il n'appartienne au genre fantastique en soi, habite le décor telle une greffe artificielle. Le motif spatial permet à Brian de naviguer à travers l'imaginaire spatial tout en laissant ce décor spatial se transformer peu à peu. L'artificialité de ce motif spatial fantastique au sein du décor permet aussi à Brian d'être acteur de sa quête, et de sortir de sa première position de victime.

Nous avons vu que l'artificialité du décor chez Araki, notamment avec ses motifs de l'Ailleurs, ou motifs oniriques, avait une force d'évocation telle, que leurs dimensions fantastiques ou magiques donnaient la force imaginative nécessaire aux personnages de *Mysterious Skin* pour surpasser et réécrire leurs souvenirs traumatiques. Ce qui semblait insurmontable et indicible, Neil et Brian y font finalement face, par la force imaginative de l'artificialité du décor. Tom O' Connor parle de ce pouvoir transformatif dans les termes de devenir-art et devenir-animal.

Nous avons vu pour *Nowhere*, la mélancolie queer d'un espace spatial comme d'un Ailleurs queer, évoqué, mais auquel on n'accède jamais, et qui semble provoquer lui aussi, un pouvoir transformatif, et peut-être même un devenir. En effet, dans la séquence finale, le personnage de Montgomery se transforme, après être revenu de cet espace.



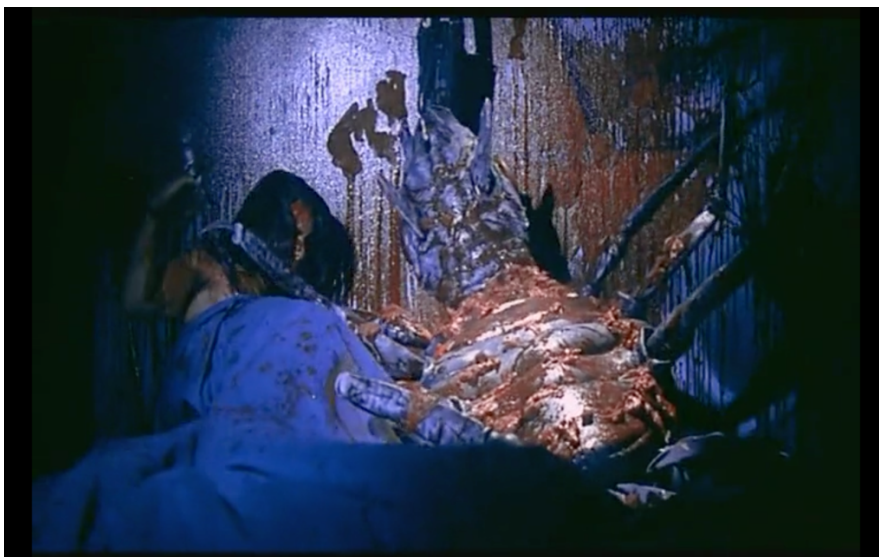
Nowhere (1997), Gregg Araki.

Dark, le protagoniste de *Nowhere*, a été tourmenté tout au long du film par les évocations d'un Ailleurs qui prend la forme d'un imaginaire spatial, que nous avons déjà développé. C'est à la fin du film qu'il est assailli par cet Ailleurs. Dark est seul dans sa chambre. Par sa fenêtre on aperçoit un motif spatial. Ce n'est pas un ciel que l'on voit habituellement par la fenêtre de sa chambre. C'est un motif spatial que l'on connaît à travers les images venues de l'espace ou des reconstitutions spatiales, ce qui appuie l'aspect onirique et lointain de ce motif. Mais alors les couleurs changent et pour quelques secondes le ciel s'éclaire et devient orangé, avant de retourner à son motif étoilé. Il semble se passer quelque chose dehors sans que Dark ne s'en aperçoive. Il retourne à son lit et s'allonge, comme pour dormir. Puis on entend toquer à la fenêtre, et l'on découvre Montgomery, disparu un peu plus tôt dans le film, qui dit avoir été enlevé par des aliens. Les deux personnages s'allongent ensemble dans le lit de Dark et font une sorte de coming-out gay ensemble. Dark semble avoir finalement trouvé cette personne à serrer dans ses bras qu'il espérait pendant tout le film. Il demande à Montgomery de promettre de ne jamais le quitter, avant de fermer leurs yeux pour s'endormir ensemble. Mais, soudain, Montgomery se met à tousser et convulser de plus en plus fort, jusqu'à une explosion sanglante qui le transforme en une sorte de cafard géant. Alors, « Horror and tragedy take a campy, almost cartoonish, turn. The cockroach dismissively mutters, "I'm outta here," scampers out the window, and Dark is rejected again. »³⁰ écrit Dustin Bradley Goltz dans son essai *Love(sick) Aliens in the Wasteland: Queer Temporal camp in Araki's teen Apocalyptic trilogy*. Il y développe l'idée d'une temporalité queer, hors de la narration linéaire, hétéronormative et artificielle du film, en lien avec le motif spatial et la présence de l'alien :

« This disruptive force moves in and out of the narrative incoherently, marking the "space-off" of the straight narrative. Beyond alienating the audience from the linear narrative flow, the Aliens in the Wasteland 109-110 D.B. Goltz alien pulls Montgomery out of time, out of the story. Upon his return, he implodes, violating narrative expectation, and announcing his exit* a queer departure from Dark's normative longings, the narrative itself, and discourses of intelligibility (as he is now a cockroach, loaded with queer intertextual possibilities). »³¹

³⁰ « L'horreur et la tragédie prennent une tournure camp, presque caricaturale. Le cafard marmonne dédaigneusement : "Je m'en vais", s'enfuit par la fenêtre et Dark est à nouveau rejeté. »

³¹ « Cette force perturbatrice entre et sort du récit de manière incohérente, marquant ainsi la " sortie de l'espace " du récit linéaire. En plus d'aliéner le public du flux narratif linéaire, l'extraterrestre de Aliens in the Wasteland 109-110 D.B. Goltz entraîne Montgomery hors du temps, hors de l'histoire. À son retour, il implose, violant les attentes narratives et annonçant sa sortie* - un départ queer des désirs normatifs de Dark, du récit lui-même et des discours d'intelligibilité (puisqu'il est maintenant un cafard, chargé de possibilités intertextuelles queer). »



Nowhere (1997), Gregg Araki.

Nous l'avons déjà vu, l'évocation et la mélancolie d'un Ailleurs spatial dans le décor de *Nowhere* pouvait être lue comme la mélancolie d'un Ailleurs queer, et donc d'une mélancolie queer. Ainsi, l'évocation d'un espace hors du décor artificiel de *Nowhere*, ouvre l'existence, hors-champ, d'un espace transformatif, auquel on peut accéder, puisque Montgomery en revient et se transforme ensuite. Ainsi, ce motif spatial permet une réelle circulation, et n'est pas qu'un leurre, malgré son artificialité. C'est le fait d'avoir été dans cet Ailleurs transformatif, hors-champ, qui permet à Montgomery de sortir de cette narration linéaire et normative aliénante.

Ainsi, l'artificialité du décor chez Araki, lorsqu'elle suggère ou évoque un Ailleurs, semble ouvrir un réel pouvoir transformatif pour ses personnages, allant jusqu'à la possibilité d'une métamorphose de soi-même, comme nous venons de le voir pour l'Ailleurs queer extra-diégétique de *Nowhere*.

CONCLUSION

Nous avons parcouru l'artificialité déployée dans les décors de Gregg Araki et avons vu que c'est une artificialité hautement nuancée et couvrant un large spectre : de la création d'une surréalité qui dépasse les lois logiques du réel à l'évocation d'un Ailleurs extra-diégétique au pouvoir de métamorphose de soi-même, en passant par l'artificialité du décor comme corset social étriquant, comme décorum hétéronormatif, comme pellicule de sucre sur une violence sourde, pour finalement ouvrir une mélancolie forte pour ses personnages, mélancolie que l'on a pu préciser comme queer, entre autres.

Par l'ouverture d'un Ailleurs extra-diégétique auquel on n'accède pas directement, mais dont le pouvoir transformatif est induit, et en interprétant cet Ailleurs comme queer, Gregg Araki ouvre finalement, de manière camp et post-moderne³², la possibilité pour ses personnages de dépasser les décors-décorums artificiels dans lesquels iels errent. Finalement, ces personnages trouvent parfois des vertus dans l'évocation d'un Ailleurs, aussi artificiel soit-il. Il nous apparaît aussi à présent que le décor artificiel chez Araki, lorsqu'il déploie ses pouvoirs de métamorphose, ait la nécessité que ses personnages agissent avec lui, afin d'activer sa force imaginative. Ainsi, l'artificialité du décor et la force imaginative de sa dimension science-fictionnelle, activées par ses personnages, ouvre la possibilité pour ciels-ci de grandir.

La Science-fiction littéraire, notamment depuis le *Manifeste Cyborg* de Donna Haraway, est reconnue pour ses potentielles forces alternatives et transformatives. Pourtant c'est un imaginaire mainstream hollywoodien qui est évoqué par Gregg Araki, auquel on n'accède finalement jamais. Le fait de ne jamais accéder à cet espace, alors que son évocation a des vertus transformatives effectives le positionne comme utopie et semble finalement le protéger d'une appropriation mainstream. Son aspect mainstream et artificiel étant comme nous l'avions vu, une manière de situer le rêve

³² Pascal Francaix l'écrit à la fin de son troisième volume sur le *Camp* : « le postmodernisme peut être considéré comme un prolongement de la sensibilité Camp, avec laquelle il partage de nombreuses caractéristiques : le goût de la dérision, la volonté de déconstruction (...), la remise en cause de l'antinomie réel/artifice, l'attrait pour le passé et pour les citations. » « Comme le Camp, il emprunte aux œuvres du passé leurs codes et leurs stéréotypes dans une optique parodique ; comme le Camp, il réfute la distinction entre 'haute culture' et culture populaire et n'hésite pas à les mêler étroitement ; comme le Camp, il transmue volontiers la norme en énorme pour mieux en accuser l'illégitimité. » *Ibid.*

de cet Ailleurs, mais agissant aussi comme une couverture de protection. Gregg Araki ne nous donne pas accès à cet Ailleurs mais suggère son existence hors du décor-décorum et, c'est ce qui nous donne la liberté d'imaginer cet espace extra-diégétique comme u-topique. Romain Noël a écrit dans *Une science mélancolique*³³, la force critique d'une mélancolie nécessaire pour chercher et activer les vertus transformatives de la fiction.

Vis-à-vis de cette existence d'un Ailleurs suggéré au sein d'un décor artificiel normatif, ou d'un sous-texte entre les lignes codifiées du récit, on peut penser à la cinéaste Anna Biller, connue notamment pour son *The Love Witch* (2016). Chez elle, la citation et réutilisation de codes ou d'un imaginaire prennent une autre ampleur : il ne s'agit plus de greffes culturelles au sein du film, comme chez Araki, mais plutôt d'un film de 2016 déguisé en film technicolor des années 60. Des greffes existent aussi au sein de *The Love Witch*, mais elles apparaissent comme anachroniques, tant elles viennent perturber le fardage du film. Dans une interview, Anna Biller parle de la réutilisation de codes cinématographiques, en disant que c'est ce qui apparaît dans les écarts produits vis-à-vis de ces codes que réside son propos. Tout comme chez Araki un sous-texte queer existe tout au long de sa filmographie, chez Anna Biller la question du *visual pleasure for female*³⁴ et du *female gaze*³⁵ traverse son travail.

Au-delà de la réutilisation de codes cinématographiques, on peut citer aussi le surtravail de l'image filmique commune à Anna Biller et à Gregg Araki, mais, c'est principalement pour l'artificialité du décor et des costumes de *The Love Witch* qu'il est intéressant d'observer vis-à-vis de ce que nous avons exploré dans ce mémoire. En effet, *The Love Witch* arbore des décors domestiques très riches, parfois baroques, fourmillant de références, Jacques Demy entre autres, et sous un visuel très glamour et sucré est catégorisé en tant que film d'horreur.

Comme chez Araki, Anna Biller développe dans *The Love Witch* les vertus transformatives d'une évocation non plus d'un imaginaire SF mainstream, mais bel et bien d'un imaginaire surnaturel et fantastique, issus de multiples références mais notamment celui des films de sorcières. Chez elle, ces pouvoirs de métamorphose apparaissent à travers le plaisir féminin narcissique, une joie du déguisement et des

³³ Noël, R. (2019). Une science mélancolique. Critique, 860-861, 136-150.
<https://doi.org/10.3917/criti.860.0136>

³⁴ Laura Mulvey (1975) *Plaisir Visuel et Cinéma Narratif*.

³⁵ *Ibid.*

miroirs. En effet, on peut évoquer la scène du personnage de Trish qui pénètre dans le cabinet intime de notre protagoniste, la belle sorcière Elaine, et se déguise en cette dernière. Elle s'admire dans le miroir, parée de la perruque et des habits d'Elaine. Ici, les vertus transformatives de l'artificialité tournent plus spécifiquement autour d'un plaisir narcissique, d'une *self-fantasy* féminine. Mais, tout comme nous l'avons vu chez Araki, ici aussi, l'artificialité du décor, et des costumes, permet aux personnages d'activer des pouvoirs de métamorphose et de devenir.

À la différence d'Araki, comme nous l'avons dit, l'évocation est ici plus magique que science-fictionnelle, ce qui peut nous rapprocher de Kenneth Anger, de son « *Magick Lantern Cycle* » et de son goût pour l'ésotérisme qui « l'amèner(a) peu à peu à se faire le précurseur, dans le domaine cinématographique, du 'réalisme fantastique'³⁶ »³⁷, écrit Pascal Francaix. Selon lui, dans le cinéma de Anger, « l'hermétisme d'une symbolique d'apparat débouche sur un spectacle emphatique à la limite de l'autodérision, ayant toutes les caractéristiques du Camp. »³⁸ *The Love Witch* aussi semble vaciller entre ses multiples évocations culturelles, cinématographiques et symboliques, une fascination réelle et une ironie. Ainsi, nous pouvons nous aventurer à avancer qu'Anna Biller crée une forme de Camp féminin.³⁹

Finalement, chez Gregg Araki et chez Anna Biller, l'artificialité du décor, notamment sa dimension fantastique, ouvre des forces imaginatives et critiques entre les lignes des décors-décorums Camp. Elles sont potentiellement explorées par leurs personnages qui, parfois, en activent les pouvoirs d'auto-métamorphose, de résilience et de rédemption.

³⁶ Louis Pauwels, Jacques Bergier, *Le Matin des magiciens*, Le Livre de Poche, 1967, p.22.

³⁷ Francaix, P. (2023) *Camp ! Vol.3 Soap Opera et Camp Gay*, Marest Éditeur.

³⁸ *Ibid.*

³⁹ Le Camp étant notamment utilisé et créé par des réalisateurs gays masculins.

ANNEXE

PRESENTATIONS DES FILMS (CORPUS PRINCIPAL) :

***NOWHERE* (1997)**

Nowhere dure 85 minutes, soit 1h25 et a été produit par Andrea Sperling et Gregg Araki. Le film a été réalisé, écrit et monté par Gregg Araki. Le directeur de la photographie est Arturo Smith. Les décors ont été pensés par Patti Podesta et réalisés par Jennifer M. Gentile. Les costumes ont été réalisés par Sara Jane Slotnick. La direction artistique est assurée par Dan Knapp et Pae White. Les acteurs principaux sont James Duval (Dark), Rachel True (Mel), Nathan Bexton (Montgomery), Chiara Mastroianni (Kriss), Debi Mazar (Kozy), Kathleen Robertson (Lucifer), Sarah Lassez (Egg), Guillermo Diaz (Cowboy), Jeremy Jordan (Bart), Jordan Ladd (Alyssa), Christina Applegate (Dingbat), Alan Boyce (Handjob),

***MYSTERIOUS SKIN* (2004)**

Mysterious Skin dure 105 minutes, soit 1h45 et a été produit par Mary Jane Skalski, Jeffrey Levy-Hinte et Gregg Araki. Le film est réalisé, écrit et monté par Gregg Araki, d'après le livre éponyme de Scott Heim. La direction artistique est assurée par Morgan Blackledge, les décors par Erin Smith, et les costumes par Pamela Walt. Le directeur de la photographie est Steve Gainer. Il faut aussi mentionner que la bande originale du film a été composée par Robin Guthrie et Harold Budd, Harold Budd qui est le compositeur-membre du groupe Cocteau Twins, la musique éthérée du film jouant un rôle important dans le ressenti si particulier qu'il donne à éprouver. Les deux acteurs principaux sont Brady Corbett (Brian) et Joseph Gordon-Levitt (Neil), accompagnés par Michelle Trachtenberg (Wendy), Jeff Licon, Chase Ellison, George Webster, Bill Sage, Mary Lynn Rajsakub et Elisabeth Shue.

WHITE BIRD IN A BLIZZARD (2014)

White Bird in a Blizzard dure 91 minutes, soit 1h31 et a été produit par Pascal Caucheteux, Sebastien Lemerrier et Gregg Araki. Le film est réalisé, monté et écrit par Gregg Araki d'après le livre éponyme de Laura Kasischke. La directrice de la photographie est Sandra Valde-Hansen et la cheffe décoratrice Caity Birmingham. La direction artistique est assurée par Todd Fjelsted et la musique est composée, comme pour *Mysterious Skin*, par Robin Guthrie et Harold Budd. Les acteur.rices principaux.ales sont Shailene Woodley (Kat Connors, la fille), Eva Green (Eve Connors, la mère), Christopher Meloni (Brock Connors, le père) accompagné.es par Thomas Jane, Shiloh Fernandez, Angela Bassett, Gabourey Sidibe, Dale Dickey, Sheryl Lee, Jacob Artist et Mark Indelicato.

BIBLIOGRAPHIE

BIBLIOGRAPHIE SÉLÉCTIVE :

Aaron, M. (Ed.). (2004). *New Queer Cinema: A Critical Reader*. Edinburgh University Press. <http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctvxcrw2f>

Aubron, H. (2012), *Le Bleu et la boue*, Capricci.

Causse, Pierre, Léa Chevalier, et Valérie Vignaux. « Introduction : Regards sur le décor de théâtre et de cinéma ». *Double Jeu Théâtre / Cinéma*, n° 18 (18 novembre 2021): 7. <https://doi.org/10.4000/doublejeu.2813>.

Francaix, P. (2023) *Camp ! Vol.3 Soap Opera et Camp Gay*, Marest Éditeur.

Goltz, D. B. (2012). *Love(sick) Aliens in the Wasteland : Queer Temporal Camp in Araki's Teen Apocalyptic Trilogy*. *Critical Studies in Media Communication*, 29(2), 97-112. <https://doi.org/10.1080/15295036.2010.514935>

Ngai S. (2012) *Our Aesthetic Categories: Zany, Cute, Interesting*.

Noël, R. (2019). *Une science mélancolique*. *Critique*, 860-861, 136-150. <https://doi.org/10.3917/criti.860.0136>

McFarland, D. (2017). *Purple seduction in Sirk's Written on the Wind*. *New Review of Film and Television Studies*, 15(1), 70-80. <https://doi.org/10.1080/17400309.2017.1265423>

O'Connor, T. (2010). *Trauma and Becoming-Art in Gregg Araki's « Mysterious Skin » and Asia Argento's « The Heart Is Deceitful above All Things »*. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 21(1 (78)), 54-76. <https://www.jstor.org/stable/24352337>

Sontag S. (1964) *Notes on 'Camp'*.

BIBLIOGRAPHIE GLOBALE :

- Concy M. (2007), *Mysterious Skin*, métafilm traumatique, (Mémoire de master 1 inédit). sous la dir. de Arnaud Diane, Études Cinématographiques, Université Paris Diderot.
cité par Arnaud, D. (2021). *Rêve-mémoire dans le cinéma traumatique contemporain : De Mysterious Skin à Inland Empire*. In M. Martin & L. Schifano (Éds.), *Rêve et cinéma : Mouvances théoriques autour d'un champ créatif* (p. 99-112). Presses universitaires de Paris Nanterre. <http://books.openedition.org/pupo/3496>
- Filippello, R. (2019). *On Queer Neutrality: Disaffection in the Fashion Photo Story "Paradise Lost"*. *Criticism* 61(3), 335-357. https://www.academia.edu/40938805/On_Queer_Neutrality_Disaffection

- Monasterolo, C. (2013). Telling an showing the « unfilmable » in the film *Mysterious Skin* (2004, directed by Gregg Araki). (Mémoire de master 2 inédit). sous la dir. de Wendy Harding, Études anglophones, Université Toulouse-Jean Jaurès. SUDOC. <http://www.sudoc.abes.fr/cbs/DB=2.1/SRCH?IKT=12&TRM=182805239>

- Poole, R. J. (2018). “Rise like two angels in the night:” Sexualized Violence against Queers in American Film. *European Journal of American Studies*, 13-4, Art. 13-4. → paragraphe 5. Reparative Impulses in Vacationland and *Mysterious Skin* : <https://doi.org/10.4000/ejas.14078>

- Tziallas, E. (1969). *Looking Beneath the Skin*. Stream. <https://doi.org/10.21810/strm.v1i1.3> ● Aaron, M. (Ed.). (2004). *New Queer Cinema: A Critical Reader*. Edinburgh University Press. <http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctvxcrw2f>

- Brazão, H. (2022). The End of Everything: Mise-En-Scène: The Journal of Film & Visual Narration, 7(1), Art. 1. <https://journals.kpu.ca/index.php/msq/article/view/1697>

- Davis, G. (2004). CAMP AND QUEER AND THE NEW QUEER DIRECTOR: CASE STUDY – GREGG ARAKI. In M. Aaron (Ed.), *New Queer Cinema: A Critical Reader* (pp. 53–67). Edinburgh University Press. <http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctvxcrw2f.11>

- Gobert, C. (2019). No Future : La fin d’un monde. 24 images, 192, 122-127. <https://www.erudit.org/fr/revues/images/2019-n192-images04905/91957ac/>

- Goltz, D. B. (2012). Love(sick) Aliens in the Wasteland : Queer Temporal Camp in Araki’s Teen Apocalyptic Trilogy. *Critical Studies in Media Communication*, 29(2), 97-112. <https://doi.org/10.1080/15295036.2010.514935>

- Hart, K.-P. R. (2009). *Images for a generation doomed the films and career of Gregg Araki*. Lexington Books.

- Hart, K.-P. R. (2003). Auteur/Bricoleur/Provocateur: Gregg Araki and Postpunk Style in The Doom Generation. *Journal of Film and Video*, 55(1), 30–38. <http://www.jstor.org/stable/20688402>

- Kaelin B.C. Alexander. (2012). Teaching Discomfort? Uncomfortable Attachments, Ambivalent Identifications. *Transformations: The Journal of Inclusive Scholarship and Pedagogy*, 22(2), 57–71. <http://www.jstor.org/stable/10.5325/trajincschped.22.2.0057>

- Lammer, L. (2014). Smells like Armageddon day – Dreamlike settings and magnified trash. *NECSUS. European Journal of Media Studies*, 3(2), 261-262. <https://doi.org/10.25969/mediarep/18244>

- Moran, James M. « Gregg Araki: Guerrilla Film-Maker for a Queer Generation ». *Film Quarterly* 50, no 1 (1 octobre 1996): 18-26. <https://doi.org/10.2307/121332>

- Pullen, C. (2016). Queer Gazes and Identifications. In C. Pullen (Éd.), *Straight Girls and Queer Guys : The Hetero Media Gaze in Film and Television* (p. 0). Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9780748694846.003.0003>
- Radkiewicz, M. (2018). Queerowe kino outsiderów : Gregg Araki. *Ekrany*, 1 (41), 71–74. <https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/handle/item/52768>
- Rich, B. R. (2013). *New Queer Cinema : The Director's Cut*. Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv11hppos>
- Roig-Mora, A. (2016). Nowhere Teens: Following Gregg Araki's Queer Adolescents through the End of a Century. In J. Gwynne (Ed.), *Transgression in Anglo-American Cinema: Gender, Sex, and the Deviant Body* (pp. 147–160). Columbia University Press. <http://www.jstor.org/stable/10.7312/gwyn17604.14>
- Villarejo, Amy. « THE CREATURE FROM THE QUEER LAGOON ». *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies* 12, no 2 (1 avril 2006): 338-40. <https://doi.org/10.1215/10642684-12-2-338>.