



HAL
open science

Bâtiments occultes : architecture et occultisme dans la trilogie des Trois Mères de Dario Argento

Chloé Vassal-Georgelin

► **To cite this version:**

Chloé Vassal-Georgelin. Bâtiments occultes : architecture et occultisme dans la trilogie des Trois Mères de Dario Argento. Art et histoire de l'art. 2023. dumas-04471702

HAL Id: dumas-04471702

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04471702>

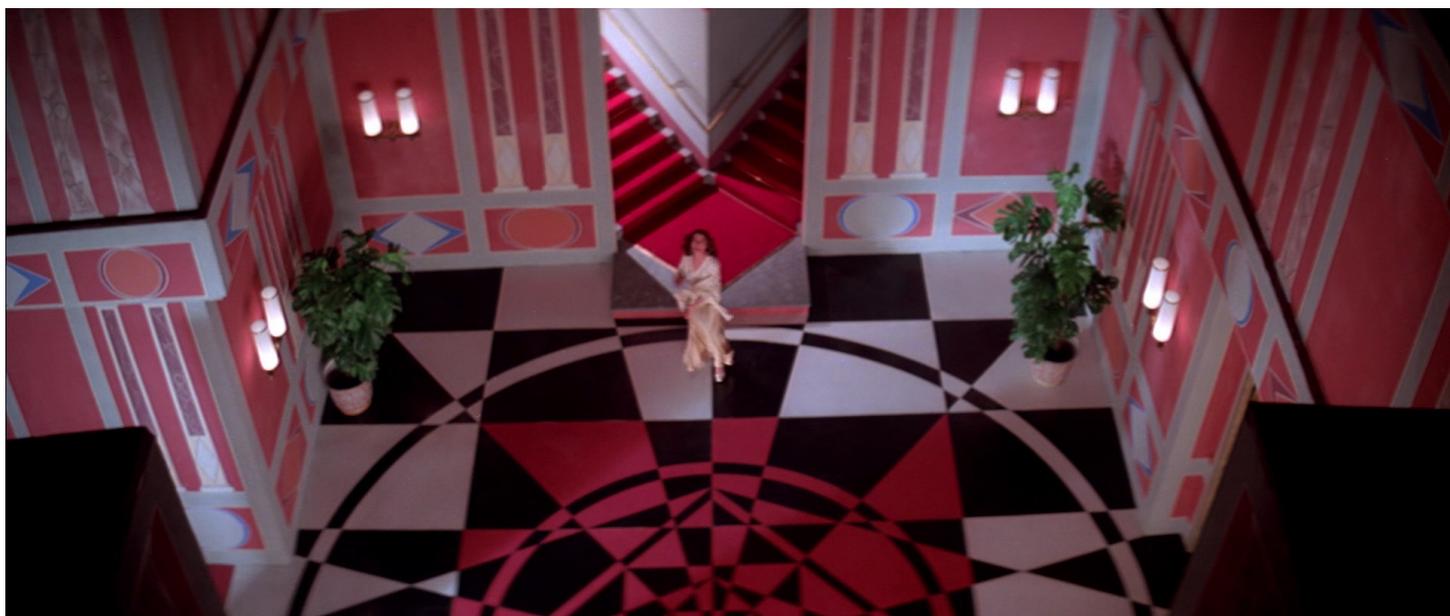
Submitted on 21 Feb 2024

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.

Université Paris 1 Panthéon Sorbonne
UFR 04 - École des Arts de la Sorbonne

Bâtiments Occultes :
Architecture et Occultisme dans la trilogie des Trois Mères de Dario
Argento



Mémoire de Master 2

Présenté par Chloé Vassal-Georgelin
Sous la direction de M. José Moure

Session de Septembre 2023

Master 2 Recherche
Cinéma, esthétique et création
Année universitaire 2022-2023

Résumé :

Figure de proue du cinéma d'horreur, Dario Argento s'est d'abord illustré dans le genre du *giallo*, des films policiers italiens qui se démarquent par une approche esthétique teintée d'érotisme et de saturation des couleurs. En 1977, le cinéaste prend un tournant plus mystérieux, plus occulte, avec la sortie de *Suspiria* sur une étudiante qui découvre que son école de danse allemande est peuplée de sorcières. La trilogie des Trois Mères est née et la sortie d'*Inferno* (1980) puis celle de *Mother of Tears : La Troisième Mère* (2007) forment ce triptyque occulte, rythmé par des morts violentes, des sorcières maléfiques et des architectures particulières. Puisque les sorcières, appelées Maters, ne sont pas seules, elles sont accompagnées de bâtiments imposants qui se posent dans chaque ville choisie par chaque Mère. Pourtant, l'architecture se donne comme un art de la solidité, de l'immuable, qui semble bien loin des arts occultes qui appartiennent au domaine de l'immatériel, de surnaturel. À travers la représentation de différents notions de l'occultisme en lien avec des types distincts de bâtiments, l'architecture de la trilogie des Trois Mères se veut définitivement occulte.

Mots-clefs :

- Architecture
- Occultisme
- Circulation
- Porosité
- Urbain

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	5
<u>I. Les maisons alchimiques.....</u>	<u>9</u>
1. Des maisons hantées	9
1.1. Jeu d’ombres.....	9
1.2. Une présence qui hante.....	13
2. Vers une architecture organique	18
2. 1. Une structure infiltrée qui s’anime	18
2.2. La maison comme symbole d’une architecture corporelle.....	24
3. Une maison qui fait corps avec sa Mère	31
3.1. La transformation architecturale, un processus alchimique	31
3.2. Fracturation et dédoublement des espaces	36
3.3. La maison, corps d’une Mère	41
<u>II. Des bâtiments hermétiques :</u>	<u>48</u>
1. Une architecture poreuse.....	48
1.1. Porosité aux éléments magiques.....	48
1.2. Le dévoilement du secret architectural.....	51
2. Vers une architecture spirite.....	54
2.1 La séparation de deux mondes	54
2.2. Les apparitions fantomatiques et une architecture spirite	58
3. L’architecture comme outil de communication magique.....	63
3.1. Le pli du décor.....	63

3.2. Une architecture du passage	68
<u>III. Une sorcellerie urbaine :</u>	75
1. Vers une abolition des frontières spatiaux-temporelles :.....	75
1.1. Des frontières qui se brouillent	75
1.2. Ruralité, nature et urbanisme.....	80
2. Une force qui grouille sous la terre, une sorcellerie en circulation :.....	83
2.1. Vers un futurisme occulte	83
2.2. Circulation et propagation, un pouvoir qui s’active :	84
2.3. Une maîtrise totale de l’espace urbain	88
3. L’architecture, une nouvelle arme modelée par les Mères	91
3.1. Les maisons de villes.....	91
3.2. La sorcellerie en milieu urbain, entre altération et instrumentalisation .	95
CONCLUSION	101
BIBLIOGRAPHIE	103

INTRODUCTION

« Dans certains des mes films, l'architecture est plus importante que tout le reste comme dans *Suspiria*, *Inferno* et aussi *Les Frissons de l'angoisse*. L'architecture était l'axe le plus important du film. Dans *Suspiria*, tout repose sur l'architecture d'une maison, l'intérieur, la façon dont elle a été construite. En fait, je suis un architecte manqué »¹

Figure importante du cinéma italien des années 70 et 80, Dario Argento s'est imposé au fil du temps comme un *maestro* du macabre avec des films toujours plus violents, toujours plus sanglants et toujours plus effrayants. La filmographie du cinéaste est étroitement liée avec celle d'un genre cinématographique purement italien, le *giallo*. Inspiré de polars italiens à la couverture jaune, dont le nom est tiré, le genre du *giallo* est principalement défini par une recherche d'esthétisation du crime avec des meurtres toujours teintés d'un certain érotisme et une saturation des couleurs. En 1970, Argento sort son premier film, *L'oiseau au plumage de cristal*, qui s'inscrit dans une émergence du *giallo*, en côtoyant les films de Mario Bava ou Umberto Lenzi, et qui érige déjà les codes du genre avec un tueur aux mains gantées et une récurrence des plans subjectifs. Pourtant, si la mise en scène particulière des meurtres reste un élément important dans la définition du style du réalisateur, les nombreux décors soulignent aussi une considération importante portée à l'architecture. Les films d'Argento se positionnent toujours dans rapport particulier avec les bâtiments, qui portent une grande force dramatique. Dans *L'oiseau au plumage de cristal*, la vitrine en verre d'une galerie d'art empêche le personnage principal d'intervenir lors d'une agression, tout en le laissant assister à la scène tandis que *Quatre mouches de velours gris* affirme son désir d'analyser les comportements au sein d'un couple en situant la majorité de l'action dans une maison. Le choix du décor est lié de façon inhérente aux thèmes abordés, les retours de Marcus sur les mêmes lieux dans *Les Frissons de l'angoisse* renforce le questionnement du film sur les traumatismes des personnages. Le film, sorti en 1975, indique déjà un changement progressif du genre de ses films et, même si le *giallo* est toujours mis à l'honneur par un meurtrier gantée, l'oeuvre s'ouvre sur le meurtre d'une médium, après la tenue d'une conférence de parapsychologie. Ce tournant plus occulte est symbolisé par la sortie du film suivant, *Suspiria*. Les tueurs troublés par des traumatismes sont remplacés par des entités maléfiques, des sorcières, et *Suspiria* signe le début d'une trilogie intitulée la trilogie des Trois Mères et prolongée par la sortie d'*Inferno*, en 1980, et celle de *Mother of Tears : La Troisième Mère*, en 2007. Les trois films de la trilogie reposent sur l'existence de trois sorcières puissantes, des soeurs appelées Mères ou Maters, qui résident dans trois villes différentes. *Suspiria* se concentre sur l'arrivée de Suzy Banner dans une école de danse à Fribourg, qu'elle découvre être réellement le lieu de vie de la première sorcière, Mater *Suspriorum* ou la Mère des Soupirs. Dans *Inferno*, Rose Elliot découvre que l'immeuble new-yorkais, dans lequel elle habite, abrite aussi une sorcière. Elle prévient son frère Mark du caractère occulte de la bâtisse, avant d'être tué, et de déléguer la rencontre avec Mater *Tenebrarum*,

¹. THORET, Jean-Baptiste, 2008. *Dario Argento, magicien de la peur*. Paris : « Cahiers du cinéma », p.70 (citation de Dario Argento)

la Mère des Ténèbres, à son frère. Enfin, *La Troisième Mère* débute par l'ouverture d'une urne, trouvée dans un cimetière, par deux archéologues, Sarah et Giselle mais la dernière finit assassinée par des démons, sortis de l'objet. Sarah Mandy se retrouve emportée dans une vraie chasse aux sorcières, bien qu'elle apprenne l'existence de ses propres pouvoirs occultes par sa mère, et essaye de mettre fin au plan de Mater Lacrimarum, la Mère des Larmes, de faire sombrer Rome dans le chaos. Même si certains films n'abordent plus du tout des thèmes occultes, d'autres n'hésitent pas à représenter des capacités psychiques telles communiquer avec les insectes, Jennifer Corvino dans *Phenomena*, ou passer à travers les tableaux, Anna Manni dans *Le Syndrome de Stendhal*.

Ce passage d'Argento dans le monde de l'occulte n'est pas surprenant quand on s'attarde sur les multiples liens entre le cinéma et l'occultisme. Dès son origine, le cinéma a été associé à la magie, un art magique qui arrive à donner du mouvement à une juxtaposition d'images fixes. Selon Maxime Scheinfeigel, dans son ouvrage *Cinéma et magie*, « dès lors qu'il s'assoit devant un écran, le spectateur entre en effet dans un régime de croyance en une réalité dont il sait qu'elle est une illusion »². Bien que les adeptes de l'occultisme n'iraient pas aussi loin en affirmant que les sciences occultes relèvent de l'illusion, le système de croyance du spectateur le rapproche de la figure de l'occultiste. Il prend conscience d'une puissance supérieure, l'illusion du mouvement, mais se laisse tout de même porter par la croyance que ce qu'il voit est vrai, le temps du film. En outre, l'acte de voir un film en salle s'inscrit dans une logique de ritualisation. Le rituel de l'occultiste cinéophile s'accompagne de différentes étapes pour s'assurer de l'efficacité de la croyance dans les images, soit tous les codes qui composent l'acte de voir un film en salle : le spectateur s'assoit, la lumière s'éteint, le silence s'impose et les yeux sont rivés sur l'écran. L'action de voir le film paraît presque comme une invocation, celle des images en mouvements. Dans *Cinema Hermetica*, Pacôme Thiellement rappelle l'existence de « centaines de grandes salles néo-égyptiennes d'influence occultiste construites dans les années 1920 et dont une douzaine existe encore »³. L'architecture des salles de cinéma rattache davantage le cinéma à l'occultisme et les cinémas deviennent des temples qui amplifient le pouvoir occulte du rituel du spectateur.

Plus que le lien entre le monde du cinéma et celui de l'occulte, ces salles à l'influence occulte affirme déjà un lien avec l'architecture. Les croyances spirituelles se définissent toujours par l'existence d'un lieu spécifique qui favorisent le pouvoir des prières ou autres invocations des croyants. La trilogie de Dario Argento n'est pas exempte et la présence des trois Mères dans les villes est signifiée par celle de leurs maisons, des structures spécifiquement construites pour exprimer le pouvoir des Mères. Ainsi la maison de Mater Suspiriorum prend l'apparence d'une académie de danse à Fribourg, celle de Mater Tenebrarum se manifeste par un immeuble à New York et, enfin, la maison romaine de Mater Lacrimarum ressemble à un manoir. Les structures architecturales semblent, pourtant, en opposition complète avec toute approche ésotérique par leur solidité immuable, bien loin de l'aspect immatériel des croyances occultes. De ce fait, l'omniprésence de bâtiments occultes dans la trilogie des Trois Mères questionne sur leurs représentations et leurs fonctions. Quels rôles jouent les maisons des Mères ? Sont-elles les seules

2. SCHEINFEIGEL, Maxime, 2008. *Cinéma et magie*. Paris : A. Colin, p. 20

3. THIELLEMENT, Pacôme, 2016. *Cinema Hermetica*. Paris : Super 8 éd., p. 269

structures qui possèdent un pouvoir occulte ? En plus des maisons, les villes semblent porter une signification pour les Maters puisque les maisons sont exclusivement présentes dans l'espace urbain mais quel impact l'urbain peut-il avoir sur la force des sorcières ?

Afin de tenter de répondre à ces questions, il faudra prendre un chemin ésotérique en suivant la « théorie antique du microcosme et du macrocosme, sur laquelle repose l'ensemble des représentations concernant les effets de la magie, [qui] part du principe qu'il existe une correspondance entre les plus petites et les plus grandes parties composant l'univers, d'une part, et l'être humain, d'autre part »⁴. La première partie de note analysera d'abord celle des maisons puis de celle des bâtiments qui ne sont pas occultes pour s'achever sur l'étude de l'occultisme dans l'architecture du milieu urbain. Toutefois, il est nécessaire de s'arrêter sur les notions d'occultisme qui seront au cœur de cette recherche et de définir plus clairement les lieux et les espaces abordés dans chaque partie.

La première partie s'appuiera donc sur les maisons des Maters, déjà citées précédemment : la Tanz Akademie de Fribourg pour la Mère des Soupirs, l'immeuble new-yorkais pour la Mère des Ténèbres et le manoir à Rome pour la Mère des Pleurs. Il est important de noter que la bibliothèque de Rome dans *Inferno*, bien qu'elle soit sous-entendue comme étant la maison de Mater Lacrimarum, ne sera pas incluse dans cette partie puisque sa fonction en tant que maison de la Mater n'est pas assez mise en évidence. Pour analyser le rapport entre l'occultisme et les maisons, on s'attachera surtout sur leur lien avec une partie spécifique des sciences occultes, l'alchimie. Pour définir le terme, il faut plonger dans les ouvrages sur l'occulte qui offrent une définition générale. « L'alchimie consiste à transformer ce qui est imparfait pour l'élever au rang de la perfection. La transmutation (transformation en quelque chose de plus élevé) des métaux et la transmutation de l'homme lui-même sont sa raison d'être »⁵. La fonction principale de la transmutation de l'homme s'inscrit dans une recherche de l'immortalité, de dépasser son corps pour passer à travers les obstacles du temps, donc conférer un aspect immuable à l'homme qui le rapproche du bâtiment. En outre, les trois maisons des Maters ont été construites par le même personnage, un alchimiste du nom de Varelli et cette partie se penchera sur ce statut particulier de maison alchimique.

Puis, il s'agira de se concentrer sur les bâtiments autres que les maisons des Maters, dont la caméra explore tout de même l'intérieur de la structure mais qui relève d'un certain hermétisme. Des structures hermétiques qui se rapprochent du sens architectural, c'est-à-dire imperméable, mais qui traduit également une relation avec l'occulte. « En réalité, l'hermétisme désigne la pensée philosophique (au sens grec du terme, c'est-à-dire la recherche de la sagesse) et religieuse développée par les penseurs « néoplatoniciens » de l'école d'Alexandrie et exposée dans un ensemble de textes grecs attribués à Hermès Trismégiste »⁶. Cependant, le terme est souvent utilisé en tant que synonyme d'ésotérisme par leur définition d'une pensée « qu'on ne peut comprendre

4. TERHART, Franjo, 2007. *La magie : une science occulte*. Bath : Parragon, p. 8.

5. *Ibidem*, p. 16.

6. FONT, Jean-Marc, 2012. *L'ésotérisme*. Paris : Eyrolles, p.14.

d'emblée, à moins d'être un spécialiste du sujet »⁷ et les bâtiments hermétiques, car supposés imperméables, le deviennent également puisque non rattachés à la figure occulte des Mères. Le double-jeu de ces structures, en s'inscrivant dans une logique architecturale et une logique occulte, facilite l'introduction d'autres notions de l'occultisme, surtout celle de la magie. De ce fait, cette partie permettra d'étudier l'architecture d'espaces intimes, tels que les appartements des personnages, et les espaces fermés, comme les bibliothèques et les musées, sous l'angle d'une magie élémentaire, qui invoque les quatre éléments (eau, terre, air, feu), et d'une magie cérémonielle, la plus répandue et qui « cherche, par des pratiques rituelles, à susciter l'intervention d'esprits dans le monde matériel d'«esprits », réputés bons ou mauvais, pour obtenir des résultats que l'action matérielle seule ne peut atteindre »⁸.

Enfin, l'ultime partie de cette recherche s'attachera à une analyse des espaces extérieurs, notamment dans le milieu urbain. Puisque la ville et la campagne cohabitent dans certains films, surtout dans *La Troisième Mère*, on se concentrera sur la différence de représentations du monde rural et du monde urbain, sans oublier les espaces naturels présents dans les villes, le parc d'*Inferno*, par exemple. Pour analyser l'architecture urbaine, l'étude se fera sur les lieux publics ainsi que sur les façades des bâtiments analysés dans les parties précédentes. Le tout sera vu sous l'angle de la sorcellerie, pour démontrer un lien direct entre les Mères et l'espace extérieur, surtout celui des villes dans lesquelles les sorcières résident. Bien que la magie et la sorcellerie ne soient pas très éloignées dans la pensée occulte, il faut prendre en compte, pour cette partie, la définition des sorcières telle que donnée par le professeur Milius à Suzy, dans *Suspiria*. « Par des secrets occultes, elles agissent sur la réalité, les personnes mais uniquement pour faire du mal. ». De ce fait, la sorcellerie dans la trilogie des Trois Mères se rapproche plus de l'idée du magie noire, d'une utilisation des pouvoirs occultes pour des fins maléfiques et violentes.

7. *Ibidem*.

8. *Ibid.*, p.63.

I. Les maisons alchimiques

1. Des maisons hantées

1.1. Jeu d'ombres

1.1.1. Un dédoublement occulte :

Le rapport particulier qu'entretient le cinéma avec le monde de l'occulte passe, en premier, par la projection des ombres. Une projection double de l'objet qui appartient à un monde plus sombre. Les effets de dédoublement par l'ombre touchent déjà l'architecture, surtout les escaliers dans *Inferno*. Que ce soit les escaliers de service qu'empruntent Mark et Élise, une voisine, ou ceux qui permettent d'accéder du sous-terrain, que Mark découvre dans l'appartement, à la mezzanine de l'appartement de Varelli, les dédoublements de la structure sont toujours mis en valeur par leurs ombres. Les rampes des escaliers projettent leur double occulte sur les murs de chaque pièce. Une structure dédoublée que l'on retrouve aussi dans la pièce où Mark est pris d'un malaise, une pièce ornée d'un imposant escalier en colimaçons et de nombreux tuyaux qui structurent la pièce en démultipliant les lignes, matérielles et immatérielles. Les lignes immatérielles prennent part à la construction architecturale en coupant l'espace en deux. Dans la même scène, la pièce vide est divisée par un personnage paraissant comme une ombre, puisque que portant une cape noire. Une division renforcée par le contraste entre la lumière de couleur bleue, d'un côté, et celle plus orangée, de l'autre.

Plus que l'architecture, le pouvoir de dédoublement de l'ombre s'opère aussi sur les protagonistes, et surtout sur ce personnage énigmatique. Toujours dans la même pièce, mais vu de l'extérieur par Élise, son ombre semble d'abord se projeter sur le sol. Puis, un plan plus serré qui se concentre sur la figure relève une confusion architecturale. La lumière orangée, emplissant la pièce, permet de mettre le personnage à contre-jour lorsqu'il se rapproche d'une des fenêtres, renforçant l'illusion qu'il n'est qu'une ombre, déjà instaurée par la tenue entièrement noire qu'il porte. Toutefois, son ombre est bien présente dans le plan en se projetant au dessus de lui mais elle se définit par une teinte plus brune qu'ébène, qui contraste avec le noir du personnage. L'illusion se construit donc sur cette différence de couleur qui donne l'impression qu'un personnage, l'ombre, est vu à travers les vitres presque opaques de la fenêtre tandis qu'un autre personnage, la réelle présence matérielle, se tient face à lui, de l'autre côté de la vitre et à l'extérieur. L'hallucination est maintenue même quand le personnage passe à la fenêtre à droite, bien que le bout de mur qui sépare les deux fenêtres révèle la supercherie. En effet, le personnage ne passe jamais devant, une nécessité s'il avait réellement été à l'extérieur. Cette projection illusionniste de l'ombre n'est pas sans

rappeler la projection cinématographique des ombres sur un drap, qui donne son inspiration à la scène des dortoirs dans *Suspiria*. Forcés de dormir dans une salle de danse aménagée de lits et de grands draps tendus qui cachent les murs, les élèves de l'Académie subissent malgré eux le dédoublement des corps. La présence de Markos, l'autre nom de Mater Suspiriorum, est dévoilée par Sarah qui en parle mais surtout par l'ombre visible sur le drap. Une ombre principalement mise en valeur par une forte lumière rouge diffusée par les tissus, une lumière qui porte également le pouvoir de transformer les autres personnages en ombres. Là où dans *Inferno*, la confusion se portait sur un personnage unique qui semblait se dédoubler à l'intérieur et à l'extérieur de la pièce, dans *Suspiria*, les personnages paraissent tous comme les ombres de corps présents de l'autre côté des draps. La lumière met la Mater, Suzy et Sarah sur un même niveau de représentation bien que seule la première soit réellement derrière le drap, les deux autres sont devant. Une Mater qui est d'ailleurs principalement matérialisée dans le plan grâce à son ombre et dont la projection sur un drap blanc rappelle la scène de la découverte de sa chambre par Suzy. Ici, plus de forte lumière rouge mais une lumière blanche qui met en valeur l'ombre de Markos sur le rideau, qui cache son lit, et quand Suzy le tire pour dévoiler la présence matérielle du corps de la sorcière dans l'espace, elle est effrayée de découvrir un lit vide. L'acte de tirer le rideau a mis fin à l'illusion d'une présence mais il a surtout mis en valeur le lien particulier entre les ombres et l'architecture, comme si elles faisaient entièrement partie de la structure des maisons.

1.1.2. Des ombres qui se fondent avec l'espace :

La présence du monde des ombres dans l'architecture est d'abord révélée par des effets d'écran de projection qui prolongent toujours le lien entre l'occulte et le cinéma. Des ombres qui se projettent sur la vitre opaque d'une porte dans l'appartement de Rose, dans *Inferno*, et mises en exergue par l'abondance des plans. Un plan subjectif qui représente le point de vue de Rose, un plan centré de la même manière mais derrière la protagoniste et encore un champ-contrechamp entre Rose et la porte vitrée qui renforce la communication du personnage avec le monde des ombres via la porte. Le motif d'une ombre derrière une porte vitrée se retrouve également dans l'appartement de Varelli, avant que Mark ne décide de passer de l'autre côté de la porte pour accéder au repaire.

Cependant, une telle mise en valeur des ombres par les portes vitrées sous-entend aussi la possible création des ombres par l'architecture. De cette manière, elles ne sont plus la simple projection de corps situés à l'extérieur de la porte mais des figures imprimées au sein même du verre. Dans *Suspiria*, Suzy parcourt les couloirs d'une école vide pour compter les pas jusqu'à un lieu tenu secret par les sorcières. Un plan se fixe pour la resserrer contre une porte, son ombre détachée par l'architecture puisque le coin du mur repartit le corps et son double occulte dans des pans de murs différents. Une ombre qui ne passera jamais l'autre côté du mur attribué au corps parce qu'elle finit absorbée par le coin quand Suzy passe le pas de la porte. Une absorption par l'architecture qui touche aussi la maîtresse de maison dans les dortoirs. Derrière le drap blanc, teinté de rouge par la lumière, l'ombre de Markos se détache mais le plan serré et le zoom qui se

concentre sur sa tête permet de dévoiler un halo de lumière plus claire sur le haut du crâne qui brouille le contraste entre le rouge et le noir. L'ombre de la Mère n'est plus clairement définie mais elle semble s'évaporer progressivement dans l'espace, un processus renforcé par un gros plan sur la même partie de l'ombre, et un troisième qui s'achève par un zoom rapide, associé à un fondu au noir. Un rapport d'échange s'illustre, ainsi, où l'ombre est absorbée par le drap, quand l'espace s'imprègne complément de l'obscurité de l'ombre. Un pouvoir de pénétration de l'espace par l'ombre de la sorcière qui n'est pas sans rappeler son simulacre qui se projette sur le rideau de sa chambre. En repliant le rideau, Suzy dévoile le secret occulte de l'ombre qui ne disparaît pas dans les plis du tissu mais laisse plutôt la place à la présence invisible de la Mater, qui se fond entièrement dans l'espace. Cet espace muable s'adapte même à la présence des ombres dans le grenier de la maison d'*Inferno*, où le fameux personnage vêtu d'une cape noir rentre pendant l'attaque d'Élise par les chats. Si le plan sur l'entrée de la protagoniste dans la pièce la montrait à contre-jour mais avec différentes lumières bleues, oranges et blanches, celui sur l'entrée du personnage inconnu se démarque par son absence de lumière où l'ouverture de la porte et le contraste du corps avec la lumière de la cage d'escaliers sont les seuls éléments permettant de révéler sa présence. Toutefois, le second plan sur le personnage ne bénéficie pas du même traitement et plonge totalement l'espace dans le noir. De ce fait, il n'y a plus de définition des contours du corps, de ceux de l'espace et de ceux du plan - tous partagent leur appartenance au monde des ombres.

1.1.3. Des personnages comme ombres :

Dans un espace qui ne différencie plus les personnages de l'obscurité ambiante, comment peut-on distinguer le personnage de son ombre ? Les corps qui se fondent dans le noir se retrouvent aussi dans *La Troisième Mère*, pendant que Sarah parcourt la maison de Mater Lacrimarum. L'absence de lumière dans les escaliers, qui mènent à la cave, renforce le mélange entre Sarah et son ombre et même la lumière de la cave ne change pas la situation vu que le personnage est à contre-jour. L'effet du contre-jour touche ensuite le sans-abri, vivant dans la cave, et un des gardiens de la Mère quand les deux hommes parlent dans le hall. De la cave, jusqu'au hall et même dans les appartements, dans *Inferno*, puisqu'Élise subit le même effet dans son appartement. En sortant de sa chambre, elle emprunte un couloir sombre où les contours de son corps sont seulement révélés par la lumière orange du hors-champ qui se reflète sur ses cheveux et les manches de sa robe. Un peu plus tard, dans le même appartement, deux habitants de l'immeuble sont victimes de cette même transformation occulte en ombres. En se tenant près de la porte d'entrée, John bénéficie d'un petit halo de lumière blanche mais dès qu'il passe le pas et s'enfonce dans le couloir, il est immédiatement métamorphoser en ombre par le contraste entre l'absence de lumière sur le personnage, ainsi que dans le couloir, avec la lumière du couloir de l'étage qui met en valeur les murs rouges, toujours visibles dans la cadre de la porte. À l'inverse, Carol est déjà à contre-jour avec le mur rouge dès qu'elle est dans le couloir et c'est en passant la porte que son corps se définit plus clairement par la faible lumière de la pièce, et davantage lorsqu'elle allume une bougie.

Toutefois, l'espace occulte ne peut laisser les personnages trouver des alternatives à son pouvoir et la lumière blanche de la bougie devient rouge quand la femme avance dans le hall de l'appartement. Plus qu'une simple ombre noire, les personnages deviennent donc des ombres colorées où les contours de leur corps et de leur visage se fondent en une masse colorée. Mark subit également le même sort dans une des pièces du repaire de la sorcière à la fin du film. Il passe du contre-jour, avec une porte ouverte comme seule source de lumière, à une forte lumière bleue foncée en se rapprochant de la caméra. Selon Maxime Scheinfeigel, « Les ombres, aujourd'hui colorées, autrefois grises ou noires, incarnent des simulacres de corps. L'illusion est intense et efficace, car le spectateur voit et entend bouger ces corps comme s'ils étaient réels »⁹. Bien que l'obscurité totale d'une pièce renforce le mélange entre l'espace et le corps en les introduisant dans le même monde des ombres, l'usage d'une intense lumière de couleur produit un effet similaire, surtout dans *Suspiria*. La scène des dortoirs, et ses effets d'ombres chinoises, n'est évidemment pas exempte puisque l'élément qui permet à Mater Suspiriorum, Suzy et Sarah de partager le même statut d'ombre est la forte lumière rouge qui envahit la pièce. Une lumière similaire qui revient dans la scène où Sarah est poursuivie dans l'enceinte de l'école, renforcée par les murs rouges du couloir qui donne l'impression qu'ils émettent, eux aussi, de la lumière. La jeune femme perd donc son statut de personnage avec un corps bien définie pour celui d'une forme, d'une masse colorée qui bouge dans l'espace comme un fantôme.

L'ombre comme matérialité d'un fantôme, d'une présence ? Si on revient sur les mots de Maxime Scheinfeigel, le spectateur voit mais entend aussi ces ombres. Une voix associée à la forme sombre de l'ombre qui se manifeste, dans *Inferno*, avec les ombres visibles dans le hall tenant une conversation entre elles. Plus qu'un espace occulte mélangeant les bordures entre le monde des ombres et celui des corps, les maisons des sorcières seraient-elles hantées par une présence ?



Une illusion sur le nombre de personnages dans *Inferno*

⁹. SCHEINFEIGEL, Maxime, *op. cit.*, p. 23.

1.2. Une présence qui hante

1.2.1. Les personnages deviennent fantômes :

Par le principe de dédoublement, l'ombre est la représentation parfaite du fantôme. Elle n'est plus liée au corps mais se détache pour prendre son indépendance et devenir un autre personnage à part entière. L'ombre détachée, telle celle de Suzy, près de la porte du couloir, où le corps se sépare de son double par la ligne formée avec le coin du mur. La forme sombre est directement mise en valeur par l'architecture avec le surcadrage au sol de l'ombre de Mater Lacrimarum, dans *La Troisième Mère*, qui renforce la présence de la sorcière, comme inhumaine. L'abondance des gros plans sur le visage et les mains de la femme insiste sur une fracturation du corps quand le fond sombre et la lumière rouge, qui absorbe le visage, en font disparaître les contours. Comme Sarah dans le couloir de l'école de *Suspiria*, Mater Lacrimarum a remplacé son enveloppe charnelle pour une forme plus fluide. Plus que dans le couloir seul, Sarah subit toujours l'effet de cette déshumanisation dans le grenier avec l'omniprésence d'une forte lumière bleue, jusqu'à son assassinat. Une façon, pour la maison, de prendre de l'avance sur l'action meurtrière de la Mater. Outre la lumière de couleur, même les plans filmés avec une lumière blanche n'empêchent pas de s'éloigner d'une représentation des personnages comme des fantômes. Dès la première visite de Suzy à l'intérieur de l'école, sa conversation avec Mlle Tanner et Mme Blanc la montre en gros plan, de biais. La caméra, décentrée par rapport à la jeune fille, insiste surtout sur la présence derrière elle, un personnage plongé dans un décor flou. Tout comme la lumière, la faible profondeur de champ permet de transformer les personnages tels une masse floue, informe. À l'inverse, dans *Inferno*, la lumière révèle les contours du corps d'Élise, à contre-jour, en se reflétant dans ses vêtements comme une présence fantomatique qui se balade dans le couloir. Pour Rose, les différents plans serrés dans son appartement, avec une lumière blanche qui se diffuse dans sa blouse, blanche, renforce l'aspect fantomatique du personnage selon la représentation la plus simple du fantôme : une forme sous un drap blanc. De plus, les contrastes entre la lumière blanche frontale sur les protagonistes et les lumières vertes, derrière Rose, ou encore les lumières bleues et roses, derrière Élise, appuient toujours la présence de personnages fantomatiques. De même pour Mark, sur la mezzanine de l'appartement de Varelli, où la lumière frontale sur son visage contraste avec les murs rouges, qui semblent diffuser de la lumière, et met en valeur son reflet sur les deux vitres. Une surimpression par l'architecture qui relève une autre manifestation de la présence du fantôme : le reflet.

1.2.2. Les reflets des fantômes :

Comme l'ombre, le reflet apparaît comme la représentation d'un double occulte des personnages, issu d'un monde plus immatériel. Ainsi, sur la mezzanine, le reflet de Mark se dédouble sur la vitre mais également grâce au miroir de l'entrée qui trahit la présence du personnage à Varelli. La présence du reflet appuie surtout une omniprésence des personnages dans l'espace, surtout dans *Suspiria*. Lorsque Mlle Tanner et Suzy rentrent dans les vestiaires, un miroir sur la droite du plan

donne l'impression que la pièce est saturée par les élèves alors qu'il s'agit surtout d'une double présence matérielle et immatérielle des personnages. Un double mis en valeur quand Suzy ouvre la fenêtre de la salle de bain, pour faire rentrer une chauve-souris, puisqu'en se rapprochant de la vitre, la jeune femme ne devient qu'une forme sombre. La masse noire qu'elle incarne contraste avec son reflet, seule présence du personnage touchée par la lumière de l'extérieur. On pourrait cependant mettre la faute de ce dédoublement sur l'obscurité, dans laquelle la pièce est plongée, mais Suzy se dédouble même dans une pièce éclairée, en pleine discussion avec Sarah. Si son dos se reflète dans le miroir de sa chambre, son visage l'est aussi peu après. Le personnage et son reflet sont donc de chaque côté, comme s'ils étaient deux corps indépendants. Le pouvoir occulte du miroir est mis en exergue en révélant la présence des fantômes et les matérialisant dans le plan. Toujours dans la même scène, Sarah arpente la pièce de gauche à droite, et de droite à gauche. En s'éloignant physiquement de Suzy, son reflet prend la direction opposée et se rapprochant de celui de Suzy. Quand elle sort de la bordure du cadre, un panoramique vers le miroir active son pouvoir en révélant la présence de Sarah dans la pièce. Une action révélatrice qui gêne Mlle Tanner, espionnant la conversation entre Suzy et Mme Blanc, dans le bureau de cette dernière. La présence du professeur est indiquée à la vice-directrice par la mise en valeur de son reflet dans le cadre du miroir et par le fond rouge des murs, qui se reflètent également dans l'objet. Plus que les personnages, les miroirs permettent aussi de dévoiler la présence d'autres corps, moins humains. Dans l'appartement de Rose, dans *Inferno*, un plan rapproché et de profil sur Mark montre trois petites statues à sa droite, sur une étagère. Pourtant, le panoramique sur la droite qui suit le personnage marcher permet de montrer que ces trois statues n'étaient finalement que le reflet de statues posées sur le pan de mur adjacent, et non celui d'en face, relevant déjà une confusion architecturale dans l'espace. Une autre confusion, liée au miroir, fait surface avec le panoramique suivant Mark. Il arpente l'espace vers la droite, donc, vers les statues, mais le miroir ne montre jamais le personnage se refléter. En étant incapable de réfléchir le corps physique du protagoniste, l'objet prend une valeur plus occulte. Comme si la première fonction du miroir serait de dévoiler les présence issues du monde immatérielle et qui se matérialisent dans l'espace grâce aux statues.

1.2.3. La statue possédée, une incarnation physique du fantôme :

Dans les maisons des Mères, les statues sont récurrentes et occupent même une place de choix. Dans le hall de l'immeuble d'*Inferno*, une statue féminine trône dans la pièce, surélevée et entourée de végétaux à ses pieds. Dans *Suspiria*, la végétation prend place sous forme de lierre qui entoure les statues installées dans le hall. Ces représentations de figures humaines sont d'ailleurs omniprésentes dans les plans avec les personnages, surtout ceux avec Suzy et Mlle Tanner. Pendant leur toute première conversation, le lent zoom en plongée sur les deux personnages permet dévoiler la présence de trois statues dans la pièce. Le zoom met rapidement la troisième statue, la plus à droite, hors du cadre mais il insiste également davantage sur les deux autres qui encadrent les personnages des deux côtés, tout en donnant l'impression qu'elles regardent la conversation puisque tournées vers les deux femmes. La pression des statues sur les protagonistes se resserre et, d'autant

plus, avec le plan rapproché sur Suzy et Mlle Tanner, dans champ-contrechamp avec Mme Blanc. L'architecture est modelée pour accueillir et mettre en valeur ces représentations humaines et les murs sont taillés de sorte à créer des alcôves dédiées aux statues, comme dans le couloir qui mène à la salle de danse. Des alcôves, aussi retrouvées dans l'appartement d'Élise dans *Inferno*, peintes en blanche et qui contrastent avec la couleurs ocres des murs de la pièce. L'éclairage rouge, pendant les scènes de nuit, souligne davantage la présence des statues dans l'espace. Progressivement, la structure des maisons et les représentations humaines se mêlent, surtout dans le repaire de Mater Lacrimarum dans *La Troisième Mère*. Les nombreux travellings avant dans le repaire permettent de mettre en lumière les composants de la structure du passage. Dans les murs en pierre, une des sculptures représente une tête enfantine et des figures humaines, par trois, sont enterrées parmi les ossements. Un lien entre cadavre et statue qui renforce l'idée que les fantômes, qui hantent le bâtiment, peuvent trouver un corps alternatif grâce aux sculptures. Toutefois, si ces corps alternatifs sont lentement absorbés par l'architecture, comme les visages sculptés dans la roche du repaire dans *Inferno*, les fantômes peuvent-ils toujours arpenter l'espace des maisons ? De quelle manière ?

1.2.4. Une présence invisible :

La présence qui hante le bâtiment, même sans corps à posséder, se manifeste toujours de façon invisible mais elle reste inconsciemment mise en valeur par les personnages et la caméra. Pendant la conversation entre Élise et Mark dans l'appartement de Rose, un plan large dénote par l'éloignement important entre les deux personnages de 3/4. La caméra semble se concentrer davantage sur le coussin, situé au centre du plan, que sur les protagonistes et le halo de lumière blanche sur l'objet, dans la pièce sombre et similaire aux deux halos sur les visages des personnages, suggère la présence invisible d'un autre personnage. Dans la chambre de Suzy, dans *Suspiria*, le surcadrage du reflet d'une chaise, à l'intérieur d'une pièce pourtant remplie par la présence de plusieurs personnages, insiste toujours sur le lien entre présence invisible et chaise vide, de même pour celle dans les vestiaires qui trône au milieu de la pièce saturée par les élèves et leurs reflets. Cependant, les présences invisibles finissent par remplacer les chaises et utiliser le pouvoir de la caméra pour manifester leur présence dans le plan. Dans le hall de l'école, la conversation entre Suzy et Mlle Tanner, après le zoom en plongée, prend part grâce à un plan rapproché sur les personnages de profil. La différence de couleurs des murs derrière chaque personnage, du bleu pour Suzy et du noir pour Mlle Tanner, insiste sur l'espace vide entre les femmes et sur la présence invisible. Plus qu'un plan centré sur le vide, la caméra révèle aussi l'invisible à l'aide du zoom. Pendant l'ensorcellement de Suzy, dans le couloir, la caméra semble se concentrer sur Albert, le neveu de Mme Blanc, et la cuisinière mais le zoom porte surtout sur l'espace entre les deux personnages, de sorte à signifier la présence invisible d'un troisième personnage dans le plan. Toutefois, une question persiste. Comment être certain qu'une présence invisible réside bien dans ces espaces vides ? La suite de la scène dans le couloir semble apporter une réponse lorsque le halo de lumière touche le triangle de métal où une voix, sortant des profondeurs de l'image, prononce un « witch ». Les voix en off s'imposent donc comme le moyen privilégié pour dévoiler une présence

invisible mais qui s'exprime tout de même dans l'espace sonore des maisons. La voix off dans les couloirs de l'académie est d'abord associée à un corps, par l'association du montage. Le cri en off, entendu dans le couloir qui mène à la salle de danse, est rattaché au corps d'Albert puisqu'au coeur du plan précédent. De la même manière, la voix étouffée qui résonne dans l'appartement de Rose est reliée à Élise quand Mark la rencontre dans le couloir, près du tuyau qui permet cette illusion sonore fantomatique. Dans le même appartement, la voix de Rose résonne mais les plans ne montrent jamais son visage, produisant un doute sur le statut du son en in ou off. Ce doute ne plane pas en ce qui concerne la voix de Varelli, lisant les pages du livre sur les Trois Mères, puisque sa présence physique dans la pièce n'est jamais dévoilée. Varelli étant l'auteur du livre, on pourrait toutefois se demander si sa voix en off ne serait pas le produit d'un pouvoir occulte du livre qui diffuse la voix de son auteur pendant la lecture. Un pouvoir partagé avec la maison de Mater Suspiriorum, dans *Suspiria*, puisque la voix de Suzy en off résonne dans sa chambre quand elle se souvient de sa conversation avec Sarah, dans une scène précédente. Les propos de Suzy paraissent comme s'ils avaient été conservés par le bâtiment et flottent dans la chambre comme des fantômes sonores. La voix peut donc survivre dans l'espace filmique et architectural sans ressentir le besoin de se rattacher à un corps. Pour reprendre la terminologie de Michel Chion, ils deviennent de purs acousmètres. Les maisons sont hantées par la présence d'acousmètres qui s'expriment à l'aide de la musique, celle teintée de chants quand Sarah utilise ses pouvoirs pour disparaître dans le repaire de *La Troisième Mère*, comme si les fantômes réagissaient. Dans *Inferno*, la voix off d'Élise se mêle aussi à la musique pendant les travellings avant sur les tuyaux tandis que l'acousmètre impose sa domination sur la bande-son avec des rires en off qui mettent fin à la musique. Les rires en off résonnent aussi le repaire lors d'un gros plan sur une lame, coupant brusquement la bande-son.

1.2.5. Des plans subjectifs inconnus et des fenêtres qui s'ouvrent :

De la même manière que les voix off paraissent comme des acousmètres qui ne se rattachent pas à un corps visible, la caméra adopte également certains points de vue particuliers qui semblent se détacher de ceux des personnages. Dans *Inferno*, l'utilisation d'un plan en caméra subjective, associé au travelling avant sur un téléphone dans l'appartement d'Élise, mime le point de vue de John, bien que l'objet ne soit d'aucune utilité dramatiquement. La caméra subjective pose donc le doute sur un véritable lien avec la vision de John ou avec celle d'une des présences fantomatiques qui hantent l'immeuble. Un doute qui survient aussi dans *Suspiria* quand Sarah essaye désespérément de tenir Suzy éveillée pendant leur conversation. Si le gros plan sur le visage de Sarah et le fondu noir concorde avec une Suzy, amorphe, qui ferme les yeux, la caméra décentrée et le regard de Sarah qui se concentre sur le côté renforce l'idée que le point de vue adopté ne serait pas celui de Suzy mais d'un possible personnage à côté. D'autres plans en caméra subjective s'amusent à mimer le point de vue des personnages à l'instar de Mlle Tanner qui rentre, furieuse, dans la salle de danse et s'arrête au milieu de la pièce, comme suggéré par le travelling avant. Il est donc surprenant de voir, au plan suivant, que Mlle Tanner est restée sur le seuil de la porte et n'a pas encore fait un pas dans la salle. La caméra subjective partage le même pouvoir occulte que les

acousmètres dans le fait de s'abroger d'un corps matériel, visible dans le plan. Dans *Inferno*, un plan en caméra subjective sur la porte vitrée de l'appartement de Rose adopte le point de vue du personnage féminin. Un point de vue qui se dédouble le plan d'après, toujours centré sur la même partie de l'appartement mais qui, cette fois, inclus aussi Rose, vue de dos. Dans la cave de l'immeuble, le travelling sur le trou, qui donne accès à un espace inondé, est associé à des bruits de pas en off qui renforcent toujours cette idée d'une caméra qui adopte le point de vue d'un personnage non identifié, presque sans identité corporelle. Un effet de pas similaire est retranscrit par les mouvements de haut en bas de la caméra, pendant le travelling avant sur la grille d'évacuation et lors d'une conversation entre Mark et Élise, et également dans l'antre de *La Troisième Mère*. Les mouvements d'une caméra portée, pendant les travellings avant dans le passage qui coupent le champ-contrechamp entre Sarah et Enzo, un policier, insistent toujours sur un point de vue qui ne se rattache à aucun des personnages visibles dans le plan. Un repaire qui est majoritairement représenté grâce aux travellings, conférant davantage au bâtiment un statut de maison hantée. Même le reste de la maison subit cette présence avec le long plan séquence qui suit Sarah parcourir l'ensemble de la maison, de l'étage à la cave, toujours avec des travellings avant derrière elle ou des travellings arrière face au personnage. Sans même suivre des personnages, l'oeil filmique se veut comme la vision d'un être autonome qui arpente chaque recoin des maisons, que ce soit dans l'appartement en feu d'Élise dans *Inferno* ou dans la majorité des pièces de l'académie dans *Suspiria*. Une longue séquence énigmatique insiste sur la possession de la caméra par la présence qui hante l'école, où les travellings avant se multiplient dans chaque pièce et couloir du bâtiment pour finir par s'évader à travers une fenêtre ouverte. La possession de l'oeil filmique se manifeste surtout par une abolition des lois de la gravité avec le plan fixe centré sur un couloir sorti de sa torpeur quand le cri d'Albert résonne en off, forçant un travelling arrière et un panoramique qui remonte pour se mettre à la hauteur des poignées des portes. À l'inverse, pendant l'invasion des larves qui tombent du plafond, la plongée est abolie par une caméra qui redescend doucement, un flottement qui contraste avec la panique des élèves qui sortent rapidement de leurs chambres. Un effet de caméra flottant qui renforce, une fois de plus, le caractère hanté du bâtiment et de l'objet filmique. L'espace le plus hanté de la maison reste la salle aménagée en dortoirs, où les effets de caméra flottante sont récurrents. Un travelling en plongée qui redescend lentement sur les élèves qui se mettent au lit ou un autre travelling qui passe au dessus des draps pour toujours redescendre sur les élèves en un panoramique vers le bas. À l'inverse, la caméra remonte fortement dans la chambre de Suzy avec un travelling arrière mais toujours associé au panoramique vers le bas, qui renforce la plongée sur les personnages pour affirmer la domination de la présence, qui hante la maison, sur ses habitants. Une domination qui se matérialise dans le grenier, où Sarah essaye de s'échapper d'une personne armée, en se réfugiant dans une des pièces. En prenant la petite fenêtre en hauteur, elle se retrouve dans la pièce d'à côté. La caméra ne montre pas le sol pour rester au même niveau que le personnage, surélevé, mais quand Sarah saute pour atteindre une porte ouverte, la présence qui possède l'oeil filmique assène un coup fatal. Le panoramique vers le bas ne dévoile pas seulement la présence des barbelés au sol, et dans lesquels Sarah vient de plonger, mais il a surtout forcé la chute de la jeune femme. Plus que d'adopter le simple point de vue d'une présence invisible dans

l'espace, la caméra possédée devient aussi la manifestation des actions de cette même présence. Bien que définie par un statut immatériel, la présence fantomatique n'est pas empêchée d'agir directement sur l'espace qu'elle hante. Dans le couloir, pendant le travelling avant en caméra subjective, une fenêtre s'ouvre seule comme influencée par la décision de la présence. De la même manière, la porte du repaire dans *La Troisième Mère* se referme d'elle-même après le passage de Sarah et Enzo, comme si la présence invisible voulait garder l'entrée secrète.

Toutefois, les portes qui s'ouvrent seules dans *Inferno* sont souvent accompagnées d'un élément qui force leur ouverture. Dans la pièce inondée, l'eau pousse la porte et le début d'incendie de l'immeuble imposent plusieurs plans sur les fenêtres cassées, les volets et les portes qui s'ouvrent grâce à l'action du feu. L'infiltration des éléments dans les maisons pourrait-elle être le moteur d'une présence qui donne vie aux bâtiments ? Les maisons peuvent-elles être considérées comme le corps alternatif de cette présence immatérielle ?

2. Vers une architecture organique

2. 1. Une structure infiltrée qui s'anime

2.1.1. Un vent qui souffle dans la maison :

La présence, qui hante, permet d'ouvrir l'architecture à d'autres éléments et de transformer l'aspect solide et immuable de la structure. La fenêtre qui s'ouvre, pendant le travelling avant dans le couloir, dans *Suspiria*, et les rideaux qui flottent dévoilent déjà la présence du vent qui s'engouffre dans la structure. De la même manière, la fenêtre ouverte dans l'appartement d'Élise est mise en valeur par un gros plan, dans *Inferno*, toujours avec les rideaux qui flottent, portés par le souffle du vent. Un élément aérien si forte qu'il semble même forcer sa propre infiltration dans la cage d'escalier puisque la fenêtre, vers laquelle Élise se rapproche, s'ouvre rapidement avec un coup de vent si fort qu'il empêche même Élise de s'approcher. Le souffle du vent devient d'ailleurs omniprésent puisque les vêtements et les cheveux longs du personnages continuent de flotter dans les airs, bien que la femme s'éloigne de la fenêtre et que les autres fenêtres visibles ne soient pas entrouvertes. Une omniprésence de l'élément qui se manifeste surtout par le bruit du vent qui emplir tout l'espace sonore. Quand la fenêtre s'ouvre brusquement, le souffle se mêle au crescendo de la musique relevant d'une l'infiltration si puissante qu'elle touche aussi la bande-son. Toute la scène, jusqu'à la mort d'Élise, est rythmée par une présence constante du bruit de l'air qui s'engouffre dans la structure et le point de départ est marqué par la découverte de la grille d'aération par Mark. Dans une pièce vide, Mark se rapproche d'une grille d'aération, entraînant la caméra à l'intérieur avec un zoom sur le fond, où une lumière bleue clignote. Plus la caméra se rapproche de la lumière, plus le bruit de l'air qui passe devient assourdissant, presque menaçant, la menace d'une infiltration dans l'espace acoustique de la pièce mais également de celles adjacentes. Les séquences avec Élise

dans la cage d'escaliers, pourtant séparée physiquement de Mark par la structure du bâtiment, restent imprégnées d'un bruit de vent omniprésent. Peu importe le changement de pièce, l'infiltration de l'élément aérien reste constante et s'affranchit de toutes les limites imposées par l'architecture ou le plan. Le changement de bâtiment n'y fait rien non plus puisque le repaire dans *La Troisième Mère* est aussi caractérisé par la présence du bruit du vent, bien que situé sous terre, dans des catacombes, avec aucune fenêtre ou ouverture de l'architecture visible. L'infiltration devient même atmosphérique dans *Suspiria* avec la récurrence des éclairs de lumière à la fin du film qui coïncide avec l'orage de l'extérieur. Toutefois, si les premiers éclairs sont représentés par des éclats de lumières près du vitrail dans le couloir des chambres, les éclats sont aussi présents dans le bureau de Mme Blanc. Un bureau dont aucune ouverture sur l'extérieur n'est visible mais qui semble tout autant infiltré que le reste de l'architecture. La lumière possède un pouvoir de manifestation en mimant l'infiltration des éclairs dans le bâtiment mais en révélant aussi ses composants. Quand Suzy est touchée par le halo de lumière qui se reflète sur la pointe en métal, tenu par la cuisinière, un plan large sur la pièce permet de montrer que le halo dévoile aussi la présence de micro-particules, de poussières qui flottent dans l'espace entier. Une fois de plus, l'infiltration du vent est mise en valeur par le flottement des poussières mais elle est associée à un pouvoir occulte, avec le « witch » en off lorsque le halo de lumière se forme. Dans l'appartement de Rose, dans *Inferno*, la présence de l'air se manifeste aussi la mise en valeur des poussières grâce à la lampe de chevet, comme une impression de fumée qui se dégage de l'objet, appuyant sur la circulation du vent dans la pièce.

2.1.2. Des infiltrations animales qui rendent organiques :

La présence dévoilée des microparticules dans l'espace appuie sur l'infiltration des éléments extérieurs au sein d'une structure censée être imperméable. « Tout concourt ici à mouvementer l'espace, à procurer la sensation d'une activité spirituelle ou organique, comme si au coeur de ses structures immuables palpaient des forces vives et inconnues »¹⁰. Des forces vives comme les insectes qui grouillent et s'engouffrent dans les structures des maisons, rendant la maison plus organique. Dans *Inferno*, la lumière permet de mettre en valeur la poussière et les toiles d'araignées qui flottent grâce au vent. Le lien entre les poussières, les microparticules occultes, et la présence des insectes remet toujours en doute l'imperméabilité du bâtiment. Dans l'appartement de Rose, les fourmis s'invitent à même les poutres de la structure, avec un gros plan qui force l'organicité de l'architecture à chaque fois que les insectes sortent et rentrent. Les fourmis s'immiscent aussi dans le sol pour renforcer l'idée que la circulation des insectes est au coeur de la structure des maisons. Le plancher, dans *Inferno*, le plafond dans *Suspiria* où des larves envahissent la charpente, mise en lumière par un fort zoom. Le deuxième zoom, cette fois en plongée sur la boîte remplie de vers dans le grenier, est suivi d'un autre plan plus large mais toujours en forte plongée sur les élèves dans le bureau de Mme Blanc. Une association plastique entre les insectes et les personnages qui insinue que la présence des étudiants et leur circulation dans l'espace agissent de la même manière que celle

¹⁰. THORET, Jean-Baptiste, *op. cit.*, p. 66.

des larves. L'infiltration des éléments organiques au sein de la structure permet d'animer le bâtiment, en renforçant l'organicité de chaque maison, et elle finit par s'imprimer directement dans l'architecture. Déjà sur les façades des bâtiments, les représentations animales prennent la forme de gargouilles à l'aspect animal, dans *Suspiria*, *La Troisième Mère* et *Inferno*. En ce qui concerne l'immeuble new-yorkais, elles sont même associées à la présence de serpents, ou de dragons, sur les bandes formées par le mur et qui séparent chaque étage. L'architecture se modèle davantage à la représentation animale dans le hall de *Suspiria*, avec l'imposant escalier dont les rampes prennent la forme de serpents. Des spirales qui paraissent similaires au lierre qui entoure les statues dans la pièce.

2.1.3. Une végétalisation de l'espace intérieur :

Le hall de l'académie est orné de multiples statues, situées dans chaque recoin de la pièce. Les statues servent également à soutenir les ornements floraux qui s'échappent des limites des ces représentations humaines pour envahir l'espace progressivement. Dans son ouvrage, Alice Larguada évoque d'ailleurs ces « pièces dont les murs sont envahis par les ornements végétaux ou géométriques »¹¹. Un hall envahi par les plantes et les statues, comme celui de l'immeuble d'*Inferno* où une statue blanche trône dans la pièce, mise en valeur par l'espace délimité pour les plantes. La végétation s'infiltré même dans les appartements où elle paraît comme un ornement architectural avec le surcadrage formé par les multiples plantes dans l'appartement de Varelli. L'élément s'infiltré et couvre l'architecture pour mieux envahir l'espace. Dans *La Troisième Mère*, le lierre entoure les colonnes pour créer une seconde structure au bâtiment, plus organique. De la même manière, les feuilles se mêlent aux rampes dans l'escalier de la maison, un mélange renforcé par les spirales qui composent les rampes. Plus qu'une simple infiltration pour orner, la végétation s'imprime même sur les murs et les couches les plus profondes de l'architecture. La double représentation végétale, physique et picturale, se dévoile surtout dans le repaire de la Mater Suspiriorum dans *Suspiria*, où l'architecture se dédouble sur les murs. Les voutes du couloir sont ornées de multiples feuilles de lierre et se confondent avec les voutes dessinées sur les murs, également associées à du lierre dessiné. Des plantes omniprésentes dans le bureau de Mme Blanc avec les nombreuses plantes en pots mais également avec les arbres dessinés sur les murs, auxquels le paravent ajoute du feuillage par un effet de surimpression. Le hall d'*Inferno* subit toujours l'infiltration avec cette double représentation puisque les plantes de la pièce se mêlent au papier peint rouge, rehaussé de fleurs en velours. Des fleurs dans une matière plus métallique sur les interrupteurs envahissent tous les appartements de l'immeuble. L'infiltration végétale devient donc un objet architectural, un élément de décoration des appartements, les plantes ornent les draps et le rideau de la tête du lit d'Élise. Dans *Suspiria*, la végétation dans les chambres se manifeste surtout dans la présence de plantes, près d'un vitrail représentant un autre élément organique.

¹¹. LAGUARDA, Alice, 2016. *Des films et des maisons : la périlleuse trajectoire de l'homme vers son humanité*. Aix en Provence : Rouge Profond, p.116.

2.1.4. Une circulation liquide :

Les vitraux, dans les chambres de Suzy et Sarah, relèvent toujours d'une infiltration par la représentation picturale avec le dessin d'une fontaine, formé par les morceaux de verres verts et bleus. Grâce à cette vitre particulière, la lumière de l'extérieur rentre dans la chambre en la plongeant dans une forte lumière bleue, forçant les personnages sous l'eau. Plus que de façon picturale, l'élément aquatique s'infiltré directement dans l'espace, s'opposant toujours à la structure hermétique et solide de la maison. Dans *Inferno*, la cave se caractérise par des murs marqués de nombreuses traces de liquides ayant coulé. Le gros plan sur un tuyau fuyant appuie l'infiltration de l'eau, qui s'échappe, et le travelling suivant le cours d'eau, qui s'écoule dans la pièce, dévoile un sillon creusé au sol. Toujours dans une logique de pénétration, l'eau modèle la matière solide du sol jusqu'à former un trou donnant accès une pièce complètement inondée, mais l'élément influence même la structure de l'immeuble puisque les poutres de la cave baignent dans l'eau afin de signifier que l'architecture entière repose sur un élément organique. Dans *La Troisième Mère*, la sortie du repaire ne peut se faire sans passer dans une fosse, remplie de cadavres, et dont l'eau se déverse en continu. La fosse n'est pas sans rappeler la piscine dans *Suspiria*, démontrant que chaque bâtiment s'est creusé pour pouvoir accueillir le liquide plus facilement. Une eau qui porte également un pouvoir occulte, celui d'animer le bâtiment avec les sculptures en bas relief de visages, qui portent aussi la fonction de déverser l'eau dans la piscine. Dans la chambre de Suzy, le bruit des canalisations sonne presque comme une voix gutturale, qui émane des profondeurs de la structure de l'école. Le reflet du mouvement de l'eau sur la pierre, dans la piscine, donne l'illusion d'une pierre mouvante de même que le reflet sur les clefs de Rose en gros plan, dans *Inferno*, force leur chute dans le puit d'eau de la cave. En plus des limites imposées par la rigidité des bâtiments que l'eau abolit, les frontières filmiques du plan subissent l'action d'une infiltration de l'eau. Quand Rose plonge dans la pièce inondée, la vision de l'œil filmique est troublée par la présence de l'élément aquatique et les plans du champ-contrechamp, qui constituent un raccord regard avec le personnage, sont caractérisés par une caméra qui divague, comme emportée par le courant de l'eau. L'élément infiltre la caméra mais aussi la pellicule avec cette séquence énigmatique quand Mark fait un malaise. Les personnages autour de lui, vus en contre-plongée puisque le plan mime le point de vue de Mark, finissent par s'évaporer dans un plan flou et fondu enchaîné sur des vagues. La scène suivante prolonge cet effet avec une surimpression du gros plan sur Mark endormi et les plans sur la mer, alliée à une altération de la bande-son. La faible musique subit des effets de distorsion qui renforcent la matière aqueuse conférée à l'image filmique par l'infiltration de l'eau. Un effet similaire apparaît, dans *Suspiria*, puisque la scène de la visite du docteur après le malaise de Suzy s'achève sur un plan avec la jeune femme, au lit, dans lequel le bruit de l'eau qui coule est perceptible. Un son qui prend plus de sens au plan suivant, le premier d'une autre scène, un gros plan sur l'eau qui s'écoule dans l'évier de la salle de bain.

Ce pouvoir acoustique conféré à l'eau qui permet à l'élément de passer d'un plan à un autre, appuie aussi sur la circulation des éléments comme une circulation occulte qui anime le bâtiment. Dans *Inferno*, le gros plan sur la ville, vue par la fenêtre de la chambre d'Élise, met en lien le bruit

du vent qui souffle avec celui de l'eau qui coule dans le bain. Un mélange acoustique qui ne fait qu'appuyer l'infiltration des éléments extérieurs. La circulation dans l'immeuble est davantage mise en lumière par les nombreux plans sur les grilles d'aération. D'abord, un travelling avant sur une grille, dans l'appartement de Rose, qui débute une courte séquence de plans à l'intérieur et à l'extérieur des tuyaux. Des tuyaux qui sont d'autant plus mis en valeur par le contraste entre la lumière bleue qui les éclaire et les murs rouges. De la même manière, la grille d'aération, qui force le malaise de Mark dans la pièce vide, souligne la circulation d'un vent qui anime par le zoom à l'intérieur, se concentrant sur la lumière bleue qui clignote. Une circulation qui est directement provoquée par les Maters, afin d'animer le lieu qu'elles habitent. Toujours dans *Inferno*, un plan en forte contre-plongée sur un rideau rouge au plafond permet de mettre en valeur le tissu qui se replie doucement pour dévoiler une pleine lune. Vue à travers les vitres, la lune semble bloquée entre les barreaux qui concentre son pouvoir occulte pour se diffuser dans le repaire. Un deuxième plan, survenant plus tard dans le film, défend toujours cette idée avec une lune vue à travers les rideaux d'une autre fenêtre du repaire et qui force son ouverture. Une telle action occulte de la lune sur le bâtiment n'est pas sans rappeler les propos de Jean-Baptiste Thoret sur l'équilibre « entre le monde et sa doublure [qui] se brise au profit d'une logique nouvelle fondée sur des principes alchimiques, proche du cauchemar : l'indistinction du macrocosme (les cycles lunaires et l'influence cosmique) et du microcosme, du corps et de l'esprit, de la cause et de l'effet. »¹². Ici, la circulation des éléments se produit par l'infiltration de la lune dans le corps architectural et la mise en valeur des principes alchimiques appuie la présence de l'élément fondateur de l'alchimie, le feu.

2.1.5. La maison comme athanor :

Une présence du feu dans l'espace qui se remarque déjà par la lumière puisque la scène où Sarah est poursuivie dans l'académie est rythmée par des multiples changements de pièces et de lumière. Dans la chambre de Suzy, la pièce est emplie d'une lumière verte intense qui contraste avec la lumière rouge du couloir, et elle-même se détache de la teinte bleue de la lumière dans le grenier. Ainsi, l'espace de l'école de parait similaire aux transformations de l'oeuf philosophale dans l'athanor, le four alchimique, telles décrites par Christophe Reibhand dans *Le Filet d'Ariadne*, et repris dans l'ouvrage d'Alexandrin sur l'histoire de la philosophie occulte. « L'Artiste peut voir à travers par les petites fenêtres mises exprès au fourneau les couleurs qui y paroîtront et les changements qui s'y feront »¹³. La structure de la maison prend aussitôt le rôle de l'athanor alchimique, le four dédié à la transformation de la matière des éléments, qui s'appuie sur une récurrence de la présence du feu. Dans *La Troisième Mère*, le repaire de Mater Lacrimarum se caractérise par une très faible lumière qui provient des bougies sur les côtés et les sillons creusés sur les murs les accueillent pour souligner davantage leur omniprésence. Dans la salle remplie par les sorcières et la Mater, un bol contenant du feu occupe une place importante et finit par brûler la tunique de la sorcière. Toutefois, la destruction du bâtiment qui s'ensuit met tout de même en

¹². THORET, Jean-Baptiste, *op. cit.*, p.65.

¹³. ALEXANDRIAN, 2008. *Histoire de la philosophie occulte*. 3ème éd. Paris : Payot et Rivages, p.190.

exergue la grandeur de l'élément, qui ne peut être contenu ni par le bol, ni par la maison et finit par casser la structure pour s'échapper. Une idée partagée dans *Suspiria* avec la récurrence des plans serrés et gros plans sur le briquet de Sarah qui coupent certaines scènes. A l'instar du bol, le briquet paraît comme un objet trop simple et trop petit pour pouvoir contenir la force occulte du feu et l'élément s'évapore progressivement dans le décor. Le dernier gros plan sur le briquet, tenu par Pavlo, l'homme à tout faire de l'établissement, est également le premier plan qui met en valeur une flamme sortant du briquet, associée à une lumière rouge en mouvement sur Suzy mimant le mouvement de la flamme. La présence lumineuse du feu dans l'école se révèle aussi, dès le début du film, à l'extérieur du bâtiment. En arrivant devant l'Académie en taxi, le visage de Suzy est gros plan est éclairée par une lumière verte qui laisse lentement la place à une lumière plus orangée, et en mouvement. À l'inverse, quand elle repart dans le même taxi, quelques instants plus tard, seule la lumière verte apparaît comme une source d'éclairage. L'infiltration du feu dans la structure est si grande que la maison de Mater Suspiriorum donne l'impression d'être dans un état constant d'embrasement et qui se reflète depuis la rue. Plus que la lumière, le feu s'infiltré aussi dans la bande-son avec une omniprésence du bruit des flammes; surtout dans les travellings avant qui caractérisent les plans dans le repaire de Mater Lacrimarum dans *La Troisième Mère*. De façon similaire, dans *Inferno*, l'incendie de l'immeuble force la présence du feu dans l'espace sonore qui devient omniprésent dans le tout dernier plan du film où la musique s'arrête quelques secondes avant le générique de fin, ne laissant que le bruit des flammes, consumant le hall. Comme l'eau, le feu envahit l'espace sonore puis l'espace filmique en mimant l'infiltration dans *La Troisième Mère* avec le fondu au noir sur une église en feu qui coupe sur une sorcière en gros plan, dans le repaire de la Mater. L'utilisation de la lumière rouge, dans un espace sombre, pour les gros plans permet de représenter plastique l'introduction du feu, issu de l'extérieur, dans la pièce fermée. Dans *Inferno*, le double occulte du repaire, par son reflet dans le miroir, est victime de la même infiltration puisque que le plan serré sur le reflet de Mater Tenebrarum s'accompagne d'une colonne de feu derrière elle. La double infiltration du feu dans le monde immatériel et matériel est d'autant plus mise en valeur par l'omniprésence d'une lumière bleue qui contraste avec la couleur jaune des flammes. Ainsi, tous les éléments liés au feu dans la pièce, les bougies et chandeliers, sont soulignés. Toutefois, le début de l'incendie dans l'immeuble accentue aussi le mouvement des éléments architecturaux. Le porte se ferme, les volets s'ouvrent comme forcés par le pouvoir occulte de l'élément. Le feu dans l'appartement d'Élise incite même le rideau à s'abattre sur Carol, qui ne devient qu'une masse sombre entourée par les flammes. Grâce au feu, le rideau semble se trouver un corps animé.

Quelques soient les éléments qui s'infiltrèrent dans l'architecture, tous semblent responsables d'une activité organique qui agit dans les profondeurs de la structure afin de l'animer. Le bâtiment ne serait plus qu'une simple construction solide, faite de pierres, mais se rapprocherait plus de l'idée d'un organisme en vie. Ainsi, le rapport que les maisons entretiennent avec l'athanor lui

confère aussi un pouvoir alchimique de transformation d'une architecture immuable à un corps en perpétuelle mutation.

2.2. La maison comme symbole d'une architecture corporelle

2.2.1. Les actions autonomes de la structure :

Dans *La poétique de l'espace*, Gaston Bachelard rappelle le statut particulier de la maison. « Elle est corps et âme. Elle est le premier monde de l'être humain »¹⁴. La maison s'inscrit donc dans un rapport plus corporel que l'architecture qui caractérise les autres types de bâtiments. Le corps architectural devient similaire au corps humain et ses actions démontrent son autonomie. La personnification du rideau, dans *Inferno*, rendu comme une forme humaine par Carol, qui est dessous, est d'autant plus renforcée par un gros plan sur une main gantée qui sort des plis et attrape John pour l'attaquer. Un rideau autonome qu'on retrouve dans le repaire, avec le plan large en forte contre-plongée, et qui se replie de lui même pour dévoiler la fenêtre au plafond. La seconde fenêtre du repaire qui s'ouvre, afin de révéler la présence de la pleine lune à la caméra, fait également écho à une autre fenêtre qui s'ouvre de la même manière, celle du couloir dans *Suspiria* qui permet à la présence de la maison de s'évaporer dans la nuit. De retour dans l'immeuble d'*Inferno*, l'action autonome des éléments architecturaux se manifeste toujours dans les portes qui s'ouvrent, celle de la pièce inondée, la lanterne sur la façade qui bouge lentement, ou les multiples très gros plans sur le mécanisme intérieur des verrous qui empêchent Élise de s'échapper de la cage d'escaliers. Dans *Suspiria*, la vie du bâtiment est signifiée par des tremblements de la structure avant que les larves ne tombent, comme si la maison avait essayé de les secouer de sa charpente. Un tremblement qui devient constant dans la scène finale où la mort de Mater Suspiriorum amorce la destruction de l'école et l'explosion des objets qui ornent le décor. De la même manière, la maison de *La Troisième Mère* subit un affaiblissement de la structure quand la tunique est brûlée et les pierres qui la composent tremblent pour s'écrouler, telles un château de cartes. Outre la destruction des maisons, le mouvement du décor se manifeste aussi grâce à la caméra dans le bureau de Mme Blanc, dans *Suspiria*. Comme le dévoile déjà le plan large en forte plongée, la pièce est définie par une forme ronde qui lui confère un aspect d'aquarium. Quand Suzy entre dans la pièce vide, à la recherche de l'endroit où vont les sorcières chaque soir, le mouvement de gauche à droite du panoramique, suivant le personnage, épouse la courbe des murs et donne l'illusion d'un décor qui bouge, qui se crée en permanence selon les parties dévoilées par la caméra. Une illusion du mouvement qui rappelle le reflet de l'eau sur la pierre de la piscine et transforme le caractère immuable de l'architecture pour celui muable d'un corps. Dans l'académie, les décors sont en mutation perpétuelle et la couleur des murs changent constamment. Déjà, les murs de la façade

¹⁴. BACHELARD, Gaston, 2021. *La poétique de l'espace*. 3ème éd. Collection Quadrige, numéro 24. Paris : Puf, p.59.

prennent une teinte très rouge pendant les scènes de nuit et une couleur plus orangée lors des plans de jour. La mutation s'opère aussi au sein du même plan avec le plan rapproché sur Mlle Tanner de profil, dans l'encadrement de la porte, qui se démarque par un pan de mur rouge foncé sur la gauche, s'opposant à la couleur rouge plus intense du pan de mur à droite. Dans l'appartement d'Élise, dans *Inferno*, le champ-contrechamp entre John, près de la porte de la chambre, et Élise, sur le lit, manifeste déjà une différence de couleur qui varie d'un bleu intense à une couleur plus anthracite bien que les deux personnages soient dans la même pièce. Un espace en pleine mutation d'autant plus visible avec le panoramique qui suit Élise vers la porte, puisque le mur sur la droite paraît gris, presque noir, tandis que celui près de la porte prend l'intense teinte bleue de la lumière. Même pendant l'incendie et la destruction du bâtiment, les murs subissent cette mutation puisqu'un plan large, dans le hall, se concentre sur une partie des murs en métal sombre avec des marbrures grises quand le gros plan dévoile un métal éclairci par la lumière des flammes et des marbrures grisées. La lumière a toujours une part essentielle dans la représentation de la vie du bâtiment, surtout dans le hall quand Rose se cache des ombres. La femme est vue à travers une ampoule dont les mouvements de la lumière coïncident avec les bruits étouffés de meubles qui bougent dans d'autres pièces. Dans *Suspiria*, la chambre de Suzy communique avec celle de Sarah grâce à une porte ornée de trois vitres sur le dessus. Quand Sarah allume la lumière de sa chambre en hors-champ, la lumière blanche qui emplit les trois formes induit davantage la vie du bâtiment qui s'anime doucement. Comme les murs, les lumières derrière les vitres des portes sont en constante mutation et les portes vitrées des couloirs passent d'une lumière blanche à rouge ou bleue.

2.2.2. Un bâtiment conscient qui voit et se souvient :

Toutefois, si le bâtiment agit de manière autonome, tel un corps indépendant, son lien avec le corps est renforcé par l'impression que l'architecture est consciente. Alice Laguarda évoque « l'analogie instaurée de la maison avec le cerveau et l'inconscient »¹⁵. La maison devient un être conscient, dont la caméra peut adopter le point de vue. La longue séquence, construite à partir de travellings avant dans les différentes pièces de l'école et associée aux bruits de respirations, issues de la musique, renforce l'idée que la présence qui hante le bâtiment n'est autre que la conscience de la structure. De même, à l'arrivée de Suzy dans l'académie, le travelling descendant en plongée sur la jeune femme et Mlle Tanner induit le plan comme subjectif, l'adoption d'un point de vue provenant du plafond qui ne peut se rattacher qu'à l'architecture. Dans *La Troisième Mère*, le plan séquence en caméra subjective qui suit Sarah dans l'espace de la maison permet d'illustrer une supervision du bâtiment. La présence de l'inconscient des bâtiments se manifeste également dans la diffusion des souvenirs de l'architecture. Si la voix off de Suzy, issue d'une scène précédente, apparaît comme la manifestation d'un fantôme filmique ou comme l'introduction des pensées du personnage dans la bande-son, il se pourrait aussi qu'elle soit l'incarnation des souvenirs de la chambre. Les souvenirs de l'école envahissent même le monde des images, dans le bureau de Mme

¹⁵. LAGUARDA, Alice, *op. cit.*, p.14.

Blanc, où le zoom sur le reflet de l'iris est entrecoupé de plans sur Pat, provenant de la scène d'ouverture.

La conscience du bâtiment l'anime et permet aussi de pouvoir communiquer avec les personnages humains. Dans *Inferno*, le champ-contrechamp entre Rose et la porte vitrée, dans laquelle des ombres se reflètent, relève un dialogue presque télépathique entre le personnage et la porte. Des champ-contrechamps entre les personnages et les éléments de l'architecture qu'on retrouve aussi, dans la cage d'escaliers, entre Élise et les très gros plans sur les mécanismes des verrous et, à l'extérieur, entre Mark et le bâtiment en contre-plongée. La tentative de dialogue est d'autant plus visible dans *La Troisième Mère* avec les nombreux gros plans sur des statues et des panneaux comportant des inscriptions et enfouis dans la terre. Là où les statues paraissent comme un effort de la maison de se mettre au même niveau que les personnages afin de faciliter la communication, les inscriptions sur les panneaux manifestent l'envie du bâtiment de s'exprimer. Plus qu'en usant d'un pouvoir télépathique, les conversations entre la bâtisse et un personnage peuvent apparaître plus clairement avec la voix off. Quand Sarah arpente la cave pendant le plan séquence, elle discute en même temps avec le sans-abri qui a investi les lieux. Tout en continuant la conversation, la femme se balade dans la pièce et parle en regardant les murs. La voix du sans-abri résonne dans l'espace comme si la maison répondait elle-même aux questions de Sarah. Dans *Suspiria*, le champ-contrechamp entre le plan rapproché sur Suzy et le plan serré sur la porte est accompagné de la voix en off de Markos qui s'adresse directement à l'élève. Quand la discussion était égalitaire dans *La Troisième Mère*, l'école s'impose comme seul être parlant dans *Suspiria*.

2.2.3. Une architecture organique, par la représentation des organes :

Si la maison se caractérise par une analogie au cerveau et sa conscience, la représentation des autres organes au sein même de la structure appuie une architecture organique. Organique, non plus dans le sens d'une infiltration des éléments organiques de la nature mais surtout dans la récurrence des éléments architecturaux en lien avec les organes et les composants du corps humain. Afin de toujours faciliter la communication avec les autres personnages, l'architecture se modèle de façon à représenter des bouches. Dans *Suspiria*, les bouches des sculptures, en bas relief, sur la piscine permettent de déverser l'eau dans la piscine. D'une autre manière, dans *Inferno*, l'entrée de l'immeuble de caractérise par des panneaux de bois, semblables à des dents, au dessus de la porte vitrée, donnant sur un fond noir et créant l'illusion que les personnages sont avalés par le bâtiment dès leur entrée. De plus, la différence de taille en Mark et la façade dans le plan d'ensemble renforce cette idée d'une bouche architecturale. Toutefois, l'illusion de la bouche fonctionne seulement parce que le bâtiment est déjà vivant. Dans le plan en plongée sur Rose dans le hall et vue à travers l'ampoule, les vacillements de la lumière liés aux bruits illustre l'activité cardiaque de l'architecture. Un effet similaire avec le zoom dans le trou de l'aération et la lumière bleue qui clignote mais aussi, dans *Suspiria*, avec une porte du grenier ouverte par Sarah laissant entrevoir une faible lumière, issue du hors-champ, qui clignote. Dans le même plan, la lumière est cependant associée à l'omniprésence de bruits de respiration. L'activité cardiaque signifiée par la lumière

permet aussi de révéler que l'école, comme tout être vivant, respire. La respiration de l'architecture est omniprésente dans la scène des dortoirs où la bande sonore est rythmée d'une alternance entre une musique presque inaudible et une musique audible mais toujours faible, suivant les mouvements d'inspiration et d'expiration d'un corps. L'omniprésence de la respiration est d'ailleurs manifestée dans la majorité des scènes à l'intérieur de l'établissement puisqu'elle a réussi à s'infiltrer dans la bande-son. Ainsi, la plupart des scènes contenant de la musique donne aussi vie à la structure. Une respiration si forte qu'elle s'affranchit des frontières filmiques mais aussi des limites physiques, imposées par l'architecture, puisque le souffle de la maison est déjà entendu de l'extérieur, avec les plans sur la façade dans *La Troisième Mère*. Mais si l'activité respiratoire des maisons est si importante, c'est par la présence d'une architecture modelée sur les poumons. Dans l'académie de *Suspiria*, les couloirs sont ornés de portes vitrées, de part en part, dont le dessin que prend les vitres rappellent des poumons. Ces portes-poumons renforcent la respiration du bâtiment, circulant dans les couloirs de portes en portes, et la lumière qui éclaire la vitre appuie d'autant plus sur le pouvoir occulte que tiennent ces éléments du décor. Pendant l'abondance des travellings avant dans l'école qui suivent Suzy dans sa recherche de la pièce secrète, l'élève rencontre et ouvre de nombreuses portes en forme de poumons. Similaires dans leur forme mais différentes puisque chacune possède une couleur différente et la lumière qui éclaire leurs vitres peut passer du blanc, au rouge jusqu'au bleu. Toutefois, « dans la symbolique des rêves, la maison symbolise le corps, les fenêtres et les portes représentations ses orifices, surtout ceux des organes sexuels »¹⁶, Dans *Inferno*, les orifices sont surtout signifiés par le gros plan sur un trou dans le mur, celui du tuyau qui permet à Élise de porter sa voix à l'intérieur des appartements, et les organes sexuels prennent la forme de tours, celle de la maison dans *La Troisième Mère*. Un aspect phallique de la tour qui est renforcé par la pénétration dans la terre jusqu'au murs du repaire et au corps de Mater Lacrimarum. L'oeil est aussi représenté, dans *Suspiria*, une première fois par le gros plan sur le siphon dans la salle de bain de Suzy qui fait écho avec l'association plastique de *Psychose* d'Hitchcock entre l'oeil de Marion Crane et le siphon de la douche, pendant la scène du meurtre. Le montage relève davantage cette association lors de la mort de Sarah où le plan s'achève par un zoom rapide sur l'oeil de la victime puis sur un fondu au noir qui coupe sur la chambre de Sarah au petit jour, comme pour signifier que l'organe a été absorbé par l'espace architectural.

Plus que les simples représentations des organes, les bâtiments obtiennent leur statut d'architecture corporelle par la récurrence des sculptures figurant des corps humains. Dans le hall de l'immeuble d'*Inferno*, la statue est à la taille d'un personnage vivant mais légèrement surélevée, pour matérialiser la domination du corps architecturale sur le corps humain. Une représentation de personnage surélevée qui rappelle le vitrail dans *La Troisième Mère*, situé sur le pan de murs près des escaliers que Sarah emprunte pour aller à l'étage. Le corps humain s'imprime directement dans les éléments de la structure, toujours dans une optique de renforcer le lien avec cette architecture corporelle. Dans *Suspiria*, le corps d'un ange est illustré sur un des rideaux dans le repaire, la

¹⁶. SCHAAL, Hans Dieter, 2010. *Learning from Hollywood : architecture and film = Architektur und Film*. 2ème éd. Stuttgart ; London : A. Menges, p.94, « In the dream symbolism the house stands for the body, the windows and doors represent its orifices, especially those of the sexual organs »

fluidité du tissu permettant de lui donner une illusion de mouvement. En outre, la figure angélique est au même niveau que le visage de Suzy, en plan rapproché, et insinue l'action du bâtiment qui cherche à l'éloigner, protégeant l'existence des sorcières. Dans le repaire de Mater Tenebrarum, dans *Inferno*, les figures humaines sont ancrées à même la structure de l'architecture, dans la roche qui compose les murs de la pièce tandis que le repaire de Mater Lacrimarum, dans *La Troisième Mère*, repose sur les statues enfouies dans la terre. Des statues qui reposent à côté d'ossements, probablement humains, et le lien avec les sillons creusés dans les murs appuie sur la présence de l'ossature de la maison, mise à nue.

2.2.4. La structure dévoile l'ossature de la maison :

Si l'architecture est décorée d'éléments rappelant les organes du corps humain, la structure des maisons qui se dévoilent aux personnages permet de renforcer l'idée du bâtiment comme d'un corps. Dans les couloirs des étages dans *Inferno*, le contraste entre les murs rouges et la couleur sombre du bois permet de mettre en valeur les éléments de la structure. De la même façon, la récurrence des plinthes sombres dans l'appartement d'Élise et celle des poutres dans l'académie de *Suspiria* dévoile l'ossature architecturale. Les poutres paraissent comme des os et mettent aussi l'accent sur les voutes visibles dans certaines pièces, surtout dans le hall de l'école, symboles d'une architecture complètement ouverte. Les voutes se retrouvent même dans les endroits les plus cachées de l'établissement puisqu'elles sont visibles dans la chambre de Markos, tout en formant des pointes sur les murs noirs qui se détachent par leur couleur blanche. Toutefois, Pallasmaa rappelle que « les escaliers ont la même signification dans l'organisation verticale de la maison que la colonne verticale dans la structure du corps »¹⁷. Dans *Inferno*, l'escalier en colimaçons qu'emprunte Mark se démarque par son imposante structure métallique, qui se dédouble par l'omniprésence des ombres, et le plan large centré sur l'élément architectural renforce son association avec la colonne vertébrale. Dans *La Troisième Mère*, le rapport entre les escaliers de la cave et l'ossature du bâtiment est surtout liée par le matériau utilisé. Le métal d'*Inferno* laisse place à la pierre qui renforce l'idée d'une colonne vertébrale taillée dans la structure de la maison. Le second escalier qui mène du hall à l'étage fait toujours ce rapprochement, bien qu'en partie détaché des murs, grâce au dédoublement des rampes et leurs ombres qui se projettent sur les murs, éclairés par une lumière chaude qui leur confèrent une couleur chair. Les rampes, plus fines que la structure entière de l'escalier, paraissent comme les os d'une cage thoracique, puisque toujours reliée à la colonne vertébrale symbolisée par les escaliers. Des os qui s'illustrent aussi avec la récurrence des tuyaux dans l'espace surtout dans *Inferno* où l'espace caché sous le sol des appartements repose sur de multiples tuyaux fins. La mise en valeur des tuyaux par un contraste entre la lumière bleu et la lumière orange dans la salle qui mène au repaire de Mater Tenebrarum illustre également sur une structure qui repose sur leur présence. Dans le hall, les colonnes occupent déjà cette fonction mais les chevrons noirs, qui s'opposent à la lumière blanche circulant dans ces

¹⁷. PALLASMAA, Juhani, 2001. *The architecture of image : existential space in cinema*. Helsinki : Rakennustieto, p.32, « Stairs have the same significance to the vertical organization of the house as the spine to the structure of the body. »

éléments architecture, créent toujours un lien plastique avec les vertèbres d'un corps. Que ce soit les colonnes ou les tuyaux, les deux éléments font partie d'un grand ensemble qui forme l'ossature des maisons des Maters.

2.2.5. Les murs se portent comme une peau :

Toujours dans le même hall, les couleurs noires et blanches des colonnes sont d'autant plus mises en valeur par les murs rouges, comme s'ils saignaient. L'illusion est encore plus forte dans *Suspiria* où les plans de nuit intensifient le couleur rouge des murs de la façade tandis que le pluie qui coule sur le bâtiment, dans la première et dans la dernière scène, symbolise le sang qui coule. Dans *Inferno*, le contraste des murs gris foncés avec le rouge du sang de Rose permet de souligner la présence du liquide organique. Un liquide toujours humide, bien qu'il se soit passé au moins une journée entre le meurtre de Rose et la découverte du sang par Mark. En outre, les deux lignes horizontales que forme le sang créent l'illusion qu'il provient de coupures du corps architectural. De la même manière, les gros plans sur les gouttes de sang dans le couloir de l'étage mêle la substance avec la moquette rouge, renforçant davantage l'aspect organique du décor. Dans *La Troisième Mère*, le gros plan sur les meurtres de l'alchimiste Guglielmo de Witt et son assistant, attachés au mur, se concentre toujours sur le sang qui coule et qui semble s'introduire dans les pierres pour nourrir le bâtiment. Dans la cave, les murs prennent une couleur ocre qui rappelle le sang séché et confèrent aux morceaux de tissus, près du lit du sans abri, un aspect de lambeaux de peau arrachée. La récurrence des murs rouges sang appuie notamment sur l'aspect corporel de l'architecture et les personnages qui arpentent chaque maison, parcourt, en réalité, un corps. Dans *Inferno*, les murs du hall sont formées d'une alternance entre des murs rouges unis et d'autres murs avec un papier peint effet velours, toujours rouge, qui symbolise la couche la plus profonde de la peau, celle visible seulement à l'intérieur du corps. Le papier peint est d'ailleurs similaire à celui qui orne la plupart des murs dans *Suspiria* surtout dans le couloir qui mène à la salle de danse où le contraste avec les poutres noires accentue l'aspect organique du bâtiment. Les poutres, mises en valeur par le rouge, symbolisent toujours l'ossature du bâtiment tandis que les murs rouges avec un effet de velours, soulignés par le noir, rappellent la peau. Le plan rapproché sur Mlle Tanner, dans l'encadrement de la salle de danse, avec les différences de couleurs de deux pans de murs rouges dévoile davantage le caractère organique de l'école, constitué d'une enveloppe charnelle et muable.

Si ces fameux murs rouges textures s'illustrent plus de la muqueuse du corps architectural, les marbrures dans *Inferno* se rapprochent plus des veines et symbolisent le mur comme le derme de la peau du bâtiment. Les plaques en métal, dans le hall de l'immeuble, se parent de multiples marbrures comme des petites veines sur une peau mais le changement de couleur du matériau pendant le gros plan, dans la scène finale, affirme l'illusion d'une peau couleur chair, le métal jaunit par la couleur des flammes, décoré des veines plus foncées. Un jeu de texture caractérise également les murs de la structure, ceux de la cage d'escaliers censés être noirs, deviennent gris par le délabrement. L'idée d'aspérités sur la peau architecturale qui la rattache encore avec le corps humain. Le corps de la cave est rugueux comme de la peau et le sillon creusé au sol par la fuite

d'eau illustre l'architecture abimée par le temps qui passe tout en renvoyant aux rideaux d'un visage. De même, dans *La Troisième Mère*, le plan serré sur l'entrée des catacombes souligne la texture de la pierre comme une peau, elle aussi ridée par les sillons creusés dans la terre. Les multiples travellings en forte contre-plongée sur le plafond insiste sur les aspérités de la paroi, sur cette peau texturé, et l'illusion est prolongé par la lumière chaude qui emplit le repaire. Dans les escaliers de la maison, les ombres se rompent se projettent sur un mur éclairé d'une lumière orangée, comme si des veines se dévoilaient sur la chair. Une même lumière orangée, probablement celle du feu, dans le repaire, qui confère au gros plan sur le sol terreux un aspect de d'épiderme. Alice Laguarda insiste sur l'idée de la maison comme un organisme vivant en prenant, également, pour exemple les murs ayant « des textures fluides (souvent du velours, bleu ou rouge) qui donnent l'impression d'une peau à l'épaisseur changeante »¹⁸.

Toutefois, comment des bâtiments, supposés être imperméables, peuvent-ils s'offrir si facilement à l'infiltration organique ? De quelle manière, la structure architecturale, censée être immuable, peut-elle se modeler autant sur le corps humain si ce n'est sans être l'objet d'une opération occulte ? La multiplicité des textures dans les maisons n'est pas sans rappeler l'origine et la fonction première de ses bâtisses. Pur produit de l'alchimie de Varelli, les maison ont été pensées comme des corps alternatifs pour les Maters.



Des murs comme de la peau et une porte comme un poumon dans *Suspiria*

¹⁸. LAGUARDA, Alice, *op. cit.*, p. 121.

3. Une maison qui fait corps avec sa Mère

3.1. La transformation architecturale, un processus alchimique

3.1.1. Murs et textures :

L'architecture des maisons régit sous un principe alchimique. Pour que la matière solide de la structure soit compatible avec le corps humain, elle doit se transformer. Une opération progressive qui s'illustre d'abord par la texture des murs des bâtisses. Dans *Inferno*, les papiers peints jaunes et rouges des couloirs et de l'ascenseur prennent un aspect presque plastique sur lesquels des fleurs en relief s'impriment. Le gros plan sur le trou du tuyau dans le couloir à l'étage dévoile davantage le relief, par lumière blanche qui détaille les motifs. Un papier similaire orne le mur du couloir qui mènent aux chambres dans *Suspiria*, qui laisse place à un effet velours dans le couloir de l'étage inférieur et le changement de texture des murs appuie le processus alchimique qui s'opère progressivement dans l'académie. Plus que le changement de textures des murs, l'alchimie de l'espace se manifeste dans les différences de couleurs des papier peint. Dans le hall, la pièce est majoritairement décorée d'un papier peint bleu, toujours avec l'effet de velours, bien qu'une autre salle, vue au fond, présente le même papier peint mais rouge. À l'étage, dans les vestiaires, les murs sont arrangés de la même manière à la différence d'une couleur brune du papier qui fait écho à celui dans l'appartement de Varelli. Ici, encore, la différence de couleurs s'opère par le contraste entre le brun et le rouge des murs de la mezzanine, qui rappelle le rouge des murs du hall. Les rideaux subissent aussi le même effet, dans le couloir qui mène à l'appartement de Rose, puisque le gros plan sur la main ensanglantée du personnage, qui tache le rideau, permet de mettre en valeur les plis du tissu par un contraste en le blanc et la lumière bleue qui se reflète. Le plan suivant montre Rose tirant le rideau pour dévoiler une porte cachée, le voilage passe donc dans un espace où la lumière bleue est plus intense, créant un nouveau contraste entre les plis noirs et le tissu bleu. La lumière qui se reflète sur les rideaux blancs appuie sur les différents changements de couleurs des éléments du décor, également illustrés par la fenêtre qui s'ouvre dans le repaire et force les rideaux à subir les mélanges des teintes de la lumière. Comme les murs, les rideaux participent à l'opération alchimique de transmutation de la matière architecturale. Dans l'appartement de Rose d'*Inferno*, le motif en velours rouges des murs du halls se retrouve sur les rideaux, près des portes du couloir de l'entrée, et les rideaux en velours bleu dans l'appartement d'Élise font écho aux murs du hall de l'école, dans *Suspiria*. La transformation alchimique de l'espace force la matière solide des murs en une matière plus fluide, comme celles des voilages. Ainsi, dans le repaire de Mater Suspiriorum, le couloir se cache du reste de la bâtisse par une antichambre, couverte de rideaux bleus avec des motifs similaires aux murs du hall. En outre, l'ouverture des rideaux, et la découverte du couloir par Suzy est associée, dans la bande sonore, au début du thème principal de *Suspiria*, révélant le pouvoir occulte du tissu. L'effet d'un mélange entre les murs et les rideaux se manifeste davantage dans le couloir où Suzy se cache de la cuisinière. Dans le plan large sur le couloir, la silhouette de la jeune femme s'échappe du pli d'un des rideaux, semblables en tout point aux murs sur les côtés,

comme si elle s'évadait de la matière du mur. Si la texture des murs se fluidifient grâce aux rideaux, la projection des ombres dans *Inferno* permet également de rapprocher la structure à des draps. Lorsque Mark, dans la scène finale, emprunte le couloir qui mène au repaire de Mater Tenebrarum, il passe par un escalier vu dans un plan large, de biais et en contre-plongée pour symboliser une distance physique avec la caméra. Le surcadrage, formé par la lumière, met en valeur Mark tout en conférant un aspect cinématographique et occulte au mur par l'impression que Mark et son ombre se projette sur le mur blanc comme un corps filmique sur l'écran du cinéma. Le mur perd, ainsi, de sa solidité pour s'apparenter au drap qui forme l'écran filmique. La transformation alchimique des murs facilite la projection des ombres comme celles des reflets avec la récurrence des espaces vitrés. Les portes vitrées des appartements, la cage en verre qui sépare l'accueil du hall ou la mezzanine dans l'appartement de Varerlli qui se dédouble dans un jeu de surimpression, symbolisent le changement d'une matière imperméable qui cache pour une autre qui ouvre l'espace à la vue des personnages. À l'inverse, les parties hautes du mur, toujours dans le hall, en bois noir sont mises en valeur par le rouge des murs et donnent l'impression d'une allongement de l'espace. Une déformation du décor par le changement de matière qui se manifeste de plus belle dans le repaire, dans *La Troisième Mère*. Les différents plans larges sur la pièce, remplie par la Mère et ses sorcières, dévoilent le délabrement de la structure sur le haut où des morceaux du mur se sont visiblement détachés et produisent un contraste entre le beige de la peinture et le noir de les pierres mises à nue. La différence de couleur met d'autant plus l'accent sur la partie noire en hauteur qui crée l'impression que les murs sont cassés et donnent sur le vide. Puis que la transformation de la matière solide des murs en celle fluide des rideaux, l'architecture alchimique des maisons métamorphose la structure pour qu'elle se fonde avec le néant.

3.1.2. Des corps qui se fondent avec l'espace :

Une alchimie du décor avec le vide mais également une alchimie des corps avec les maisons qui fait que la lumière, quand Mark ouvre la porte d'une pièce du repaire dans *Inferno*, dévoile des visages et des corps dans la roche qui situés aux extrémités du cadre. Ainsi, le caractère occulte de l'architecture incite les personnages à se fondre dans le décor comme Mater Tenebrarum qui se fond dans le repaire physique pour ne rester qu'une image fixe dans la pièce, dédoublée dans le miroir. Sarah, dans *La Troisième Mère*, active le même pouvoir de disparition dans l'espace, elle est une sorcière après tout, pour se fondre entièrement dans les pierres et faire écho aux humains dans la roche. Alice Laguarda , mentionne *Suspiria* où « le cheminement des personnages semble conditionné par les variations d'ambiance. Ils se fondent dans les décors, ne font parfois plus qu'un avec eux »¹⁹. Les effets qui transforment les élèves en masses floues et colorées appuie sur cet unité entre le corps et l'espace architectural. Que ce soit Sarah lors qu'elle tente de fuir une possible menace ou Suzy qui compte les pas, les deux protagonistes sont absorbées par la lumière rouge qui emplie le couloir, opérant une alchimie entre les corps illuminés de rouge et la couleur des murs, rouges eux aussi. Suzy illustre davantage cette idée si on porte une attention particulière aux

¹⁹. *Ibidem*, p.116.

différents vêtements qu'elle porte. La robe blanche, à son arrivée dans l'école, s'oppose fortement aux murs de couleurs, puis le personnage garde le blanc pour un gilet mais l'associe à un justaucorps noir, donné par l'école, qui la rattache avec la structure en bois foncée. Sa dernière tenue, dans les tons beiges, la rapproche déjà chromatiquement avec la couleur des rideaux dans la chambre de Sarah et l'aspect texturé de sa veste, comme une peau de serpent, se mêle avec le cadre doré présent dans l'alcôve du hall et les panneaux en bois qui ornent les murs d'un des couloirs. L'opération alchimique est différente dans le bureau de Mme Blanc, où les élèves se regroupent après l'attaque des larves, et le cadre similaire utilisé pour les tableaux de femmes et les miroirs figurent les reflets des étudiants comme des peintures. Un aspect pictural, presque peint des personnages, qui se manifeste plus clairement dans le hall, à l'arrivée de Suzy. La conversation entre la jeune femme, Mlle Tanner et Mme Blanc est représentée grâce à un plan américain sur les trois personnages, faisant face à Mlle Tanner, mais notre attention se porte sur les silhouettes derrière elle. La position fixe d'Olga et Albert dans un endroit spécifique dont ils sont liés chromatiquement — Olga est en robe noire dans une alcôve peinte en noir tandis qu'Albert, habillé de gris, est assis sur un fauteuil de la même couleur — crée l'illusion d'une planéité de l'image, renforcé par la forte profondeur de champ. Les personnages et le volume habituel de l'architecture se transforme donc au profit d'une planéité de l'espace. Dans *Inferno*, la pièce remplie de tuyaux, que Mark emprunte avant de rencontrer Mater Tenebrarum, fait écho au plan large sur la forêt dans *Suspiria* où les arbres, ici les tuyaux, paraissent presque comme des simples lignes verticales peintes. En outre, le plan fixe, quand Rose ouvre la porte cachée derrière le rideau, ne permet pas de suivre le personnage qui s'engouffre dans la pièce mais provoque une illusion architecturale. Les murs rouges texturés, associés à la lumière bleue du couloir, s'opposent avec la couleur grise des murs de la cage d'escaliers, éclairés en lumière blanche qui leur confère un aspect d'image en noir et blanc. De cette façon, la pièce semble être qu'un simple image, une illusion donnée par la caméra et l'architecture que Rose casse en passant le seuil.

3.1.3. Des changements de matières :

L'abolition du volume, qui rend le décor et les personnes comme une image picturale, traduit les changements de matière, toujours au coeur d'un processus alchimique engagé par les maison. À l'inverse, le pictural prend du volume dans le bureau de Mme Blanc dans *Suspiria*. Le paravent, visible dans la majorité des plan dans la pièce, se démarque par son tissu transparent, orné de multiples feuilles cousues dessus. L'objet se mêle avec le dessin d'un arbre sur le mur de derrière, par un effet de surimpression. La solidité du mur se transforme par le tissu plus fluide du paravent et la correspondance des motifs des deux éléments, mais la transmutation alchimie s'opère aussi sur les végétaux. La pièce étant remplie de plantes en tout genre, la matière organique subit également une mutation pour un aspect à la fois plus solide, par le dessin sur le mur, et plus fluide, par le tissu. De la même manière, la présence des plantes dans la chambre d'Élise, dans *Inferno*, s'associe avec les végétaux sur le tissu de ses draps et d'un rideau appuyant la fluidité de la matière organique. Une transformation de la matière solide en matière fluide qui se manifeste aussi avec la similarité

entre les rideaux et les murs des couloirs de l'école de *Suspiria*, qui présentent le même motif. La proximité des deux éléments, le mur et le rideau, illustre davantage le processus progressif de transmutation de la structure architecturale, également rappelé dans la scène des dortoirs avec les draps illuminés de rouges qui remplacent les murs de la même couleur dans la salle. Dans *Inferno*, la lumière bleue diffusée dans le repaire par le rideau blanc presque transparent, devant la fenêtre, crée l'illusion d'un changement de fonction du tissu, qui prend la place de la vitre. Plus que le simple aspect fluide qu'elle peut prendre avec les tissus, la matière solide subit même une transmutation pour prendre le rôle de liquide. Dans la cave de l'immeuble new-yorkais, la fuite d'eau creuse un sillon suivi par le travelling qui aboutit sur le trou au sol avec de l'eau. La pierre du sol devient aqueuse et même le sous-sol subit l'effet de transmutation alchimique puisque la pièce inondé prend la place de la terre, supposé être sous l'architecture. Dans *Suspiria*, le changement de matières s'opère même d'un plan à un autre avec le plan serré sur Suzy et Sarah dans la piscine. La forte plongée subie par les personnages appuie sur leur immobilité et l'impression qu'elles font du surplace, conférant à la matière liquide de la piscine un aspect plus solide. Le plan suivant, plus large, illustre davantage la force du pouvoir alchimique puisque les protagonistes retrouvent du mouvement, l'état de l'eau ayant été transmuté une deuxième fois mais du solide au liquide. De la même manière, l'eau de la fosse aux cadavres, dans *La Troisième Mère*, adopte une teinte sombre semblable à la couleur de la paroi en pierres et à chaque fois que le liquide se déverse sur Sarah et Enzo, il s'agit encore d'un énième transformation de la matière solide des roches en matière aqueuse.

Toutefois, les structures et les éléments architecturaux ne sont pas les seuls à subir la transmutation puisque le pouvoir alchimique emplit chaque maison est si fort qu'il parvient même à agir sur la matière filmique. Le bruit de l'eau qui s'écoule dans le siphon audible sur deux plans, et deux scènes différentes, insinue déjà la transmutation de la bande-son où les frontières entre son in et son off sont abolies. De la même manière, la musique orchestrale qui résonne pendant la destruction de la cave dans *Inferno* appartient l'espace diégétique de la scène d'après, dans un autre lieu et dans une autre ville. Le cut ne permet plus d'agir sur l'espace sonore de telle façon qu'il est aussi mis à mal pour représenter les séparations entre chaque plan. Les effets de surimpression dans le gros plan sur Mark avec les plans sur vagues, associées à une distorsion de la bande sonore, traduisent l'idée d'une transformation de la matière filmique qui touche même la pellicule. De même que les effets de fondus enchainés sur la mer et les personnages flous en contre-plongée, pendant le malaise de Mark, ou les fondus au noir qui caractérisent de nombreux plans dans le repaire de *La Troisième Mère* appuient sur la préférence pour un mélange des plans plus qu'une coupe franche. En outre, le fondu au noir sur l'église en feu, qui précède un plan sur la sorcière, lié plastiquement par la lumière des flammes, permet de transmuter la matière filmique comme la matière architecturale où les deux espaces, extérieur et intérieur, fusionnent ensemble. Ainsi, le processus alchimique brouille les frontières entre le microcosme, la maison, et le macrocosme, la ville.



Des murs qui donnent sur le néant dans *La Troisième Mère*

3.1.5. Du matériel à l'immatériel :

L'introduction du macrosme dans le microscome s'illustre déjà, dans *Inferno*, avec les plans sur la lune, vue à travers l'ouverture d'une cave, la vitre d'une fenêtre ou une autre fenêtre ouverte. Cette influence du cosmos, par le pouvoir occulte de la lune, renverse aussi la structure de l'immeuble. Le plan en forte contre-plongée sur le rideau rouge, qui dévoile la lune à travers la baie vitrée, redéfinit le rôle du toit qui devient une simple fenêtre, similaire à celle qui s'ouvre pour révéler la pleine lune à l'extérieur. De la même manière, la forte contre-plongée sur Élise dans la cage d'escaliers dévoile aussi une baie vitrée au plafond, comme si le bâtiment avait été tourné sur le côté et que les fenêtres avaient fini sur le haut de la structure. Une inversion de la polarité haut-bas du décor qui se manifeste plus clairement dans la cave puisque le trou qui donne accès à la pièce inondée déforme le décor, en passant d'un simple trou au sol, pour la cave, à un trou au plafond, pour la salle inondée.

Le processus alchimique des maisons qui renversent le décor appuie aussi sur un renversement des frontières entre le réel et le virtuel. Après la sortie paniqué de Rose dans son appartement, un gros plan se concentre sur la forme ronde et transparente, provenant de la poignée de porte. Cependant, l'objet porte plus de ressemblance avec une boule de cristal cassée qu'une poignée dans laquelle le reflet d'une silhouette noire avance, face à la caméra, mais la main gantée qui récupère la demi-sphère la prend pourtant dans l'autre sens. L'illusion réside surtout dans le gros plan qui se concentrait en fait sur une image inversée, virtuelle du corps, en considérant le corps réel comme étant dans le mauvais sens. Une préférence pour le virtuel qui se manifeste par les nombreux zooms sur les reflets dans *Suspiria*. Celui sur les iris dans le bureau de Mme Blanc ou celui dans les vestiaires, sur le reflet du visage de Suzy qui aboutissent à un effacement des bordures des miroirs pour traduire l'invasion du virtuel dans le réel. Les personnages sont d'abord présentés par leur image immatérielle comme Mlle Tanner dans le bureau de Mme Blanc dont le reflet apparaît comme une peinture, dans un cadre et avec un fond rouge qui symbolise aussi l'abolition de la frontière avec le monde pictural. Une picturalité qui s'exprime dans le décor par les dédoublements matérielles et picturales des plantes dans le même bureau ou de l'immeuble dans *Inferno*. Dans la

scène d'ouverture, le panoramique sur le dessin de l'immeuble dans le livre se concentre ensuite sur le tableau accroché dans l'appartement de Rose avec la même représentation picturale. La caméra centre le cadre, dans un plan serré, qui coupe immédiatement sur un plan large de la façade à l'extérieur, respectant les mêmes proportions dans le cadre que le tableau, comme une manifestation plastique de l'expansion du monde pictural, immatériel, dans le monde réel. Dans *Suspiria*, l'expansion se fait directement dans le même plan puisque la représentation immatérielle de Mater Suspiriorum par la projection de son ombre, sur le rideau de sa chambre, aboutit sur une disparition dans le décor. L'architecture de la chambre devient ainsi le symbole de sa présence matérielle dans l'espace.

3.2. Fracturation et dédoublement des espaces

3.2.1. Le reflet de l'espace :

L'association entre l'espace de vie de Markos et sa présence matériel renvoie au propos de Jean-Baptiste Thoret dans son ouvrage sur Argento : « Identifier le Mal, lui donner un contour, c'est toujours d'abord repérer et comprendre l'espace dans lequel il évolue. D'où la prolifération des surfaces ou des structures qui découpent les espaces, les scindent, les démultiplient, qu'il s'agisse des miroirs, omniprésents, des vitres (brisées dans la plupart de ses films) ou encore des rideaux »²⁰. L'architecture des maisons du Mal, celle des Maters, se caractérise donc par une omniprésence du dédoublement de la structure, d'abord traduite par la mise en valeur des différents miroirs qui décorent les espaces. Dans le repaire de Mater Tenebrarum dans *Inferno*, les bords dorés du miroir et éclairés par la lumière des bougies contrastent avec la lumière bleue de la pièce. L'objet se détache plus facilement des pierres bleutées derrière lui. Un contraste renforcé par le panoramique qui arpente la pièce de droite à gauche, finissant son parcours par un plan centré sur le reflet de la Mater dans le miroir. Dans *Suspiria*, le panoramique est vertical et suit le mouvement de Suzy, baissée vers l'évier, qui remonte pour se regarder dans le miroir. La surface réfléchissante est d'autant plus mise en valeur que le cadre se dédouble, avec un carré dans un cercle. Pourtant, le zoom est l'élément qui concentre le plus l'attention sur le miroir, illustré par le lent zoom sur le reflet en net qui s'oppose aux objets physiques flous. Dans les vestiaires, le zoom est encore plus fort et finit même par faire disparaître les bordures du cadre, déjà étroites. L'importance du miroir permet de mettre en lumière le dédoublement de l'espace par l'objet. Quand Mark passe le seuil, qui sépare l'appartement de Varelli et une des antichambres menant au repaire de la sorcière, la porte donne sur une partie de la pièce vide si ce n'est que décorée d'un grand miroir sur pied, dans lequel se reflète l'escalier que le personnage va emprunter. Dans l'appartement de Rose, le miroir qui reflète les statues sur une étage permet aussi de montrer le reflet du pan de mur. Un dédoublement par le miroir qui donne à confusion puisque le pan de mur est adjacent à celui où est situé le miroir, produisant l'illusion que le miroir donne accès à un autre appartement presque similaire. Une

²⁰. THORET, Jean-Baptiste, *op. cit.*, p.92.

différence entre l'objet réfléchi et son double dans le miroir survient aussi dans le repaire, lors de la dernière scène. Une courte séquence en champ-contrechamp entre Mark et la Mater dans le miroir, qui s'adresse au personnage, subit aussi une alternance des plans sur la sorcière. Un plan serré sur le miroir et le reflet, avec une lumière bleue qui éclaire les pierres derrière Mater Tenebrarum, s'oppose à un plan moyen sur la femme, éclairée par une colonne de feu dans son dos, qui n'est autre qu'un plan encore plus serré sur le miroir effaçant le cadre de l'objet. Le contraste entre les deux plans résulte de la vision des bordures du miroir et plus la caméra plonge dans la surface réfléchissante, plus le double occulte se transforme.

Ainsi, le monde dédoublé du miroir se mêle avec l'architecture des maisons et produit un effet miroir de la structure. Dans l'appartement d'Élise, le plan fixe sur John dans l'entrée et vu d'une autre chambre, à travers un couloir, renforce l'effet miroir de l'architecture puisque le surcadrage par les doubles voutes du couloir et la distance entre John et la caméra donnent l'illusion que l'œil filmique adopte le point de vue du personnage qui regarde son reflet dans un miroir. La structure en miroir se traduit aussi dans l'appartement de Rose, toujours grâce au couloir qui permet à une porte, située sur le côté, de se refléter de l'autre côté opposé. Toutefois, le dédoublement du décor qui se reflète de chaque côté, se traduit par l'omniprésence de la symétrie dans l'architecture. Une symétrie dans la salle de danse aux murs jaunes, dans *Suspiria*, appuyée par les travellings avant, parfaitement centré par rapport au mur, ainsi que la présence des miroirs d'un côté du mur qui reflètent les vitraux du murs d'en face. Dans l'autre salle de danse, la multiplicité des lignes verticales et horizontales accentue l'aspect géométrique de l'architecture, toujours dans une recherche de symétrie mise en valeur par le plan d'ensemble sur les étudiants dans la pièce. Si les plans centrés par rapport au décor mettent en valeur la structure symétrique, le panoramique vertical dans la piscine qui finit en plongée sur Suzy et Sarah prolonge la ligne virtuelle de la symétrie axiale, formée par le décor. Un axe immatériel qui est signifié par l'omniprésence des lignes des vitraux et des formes triangulaires des cabines et de la voute. La recherche constante de symétrie influence même les fondations des maisons puisque la récurrence des plans larges, face aux bâtiments, dans *Inferno* et *La Troisième Mère*, permet de mettre en valeur leur construction symétrique.

3.2.2. Une architecture fracturée :

Le dédoublement de l'espace architectural se manifeste également dans la division des pièces, plus que de la structure entière. Les effets de symétries permettent déjà de figurer un axe virtuel, prolongé par les lignes du décor, de la même façon que le contraste des lumières colorées, à l'intérieur d'un même espace, produit une ligne immatérielle qui divise. Dans *Suspiria*, l'utilisation d'une faible profondeur de champ représente Suzy et Sarah, sur la droite et au loin en net, s'opposant au plateau repas, plus près de la caméra et à gauche, qui paraît comme une masse floue mais colorée. En plus de la différence de profondeur, la lumière rouge semble émaner les objets, renforçant davantage la séparation de l'espace dans le plan. Toujours dans la chambre de Suzy, le plan rapproché, sur le Dr Verdegas et Mlle Tanner de profil, insiste sur les couleurs de la lumière

qui sont associées à chaque personnage. Le docteur est dans un espace avec une lumière verte tandis que la professeure bénéficie d'une lumière bleue. Un contraste de couleurs plus faible mais qui permet tout de même de séparer les personnages dans deux espaces distincts. Plus tard, la bande verticale qui opposait le vert et le bleu se renverse pour former un trait virtuel, issu de l'opposition entre le bleu sur la partie basse du mur et le vert en haut. Un contraste d'autant plus renforcé par l'intense lumière rouge du couloir qui éclaire Suzy, produisant une troisième séparation dans la pièce. Dans *Inferno*, la division de l'espace s'illustre plus clairement grâce aux ombres dans la pièce vide où Mark fait son malaise. Si la juxtaposition des couleurs permettait de créer une ligne immatérielle sur le décor, dans cette salle, c'est le personnage habillé de noir qui forme l'illusion d'une ombre, comme une bande verticale permettant de séparer l'espace en lumière orange de celui en lumière bleue. Dans une des pièces qui mène au repaire de Mater Tenebrarum, le contraste entre les couleurs prolonge la séparation, déjà signifiée par la structure en éclairant différemment en vert, blanc ou jaune chaque partie du même pan de mur, divisé par les lignes verticales des tuyaux ou des rideaux. Quant aux voutes du couloir, dans l'appartement de Rose, la différence de couleur entre la chambre et le couloir avec une forte lumière bleue s'oppose à celle plus chaude du salon avec John, vu au loin. De la même façon, le contraste de couleur épouse les délimitations déjà formées par l'architecture dans le repaire de la Mater, au début du panoramique. La rampe du mur, qui cache des escaliers, détache les pierres bleutées sur la partie basse de la structure de celles éclairées en lumière jaune sur la partie supérieure. Dans *La Troisième Mère*, la lumière chaude est également associée aux escaliers. Quand Sarah monte à l'étage, suivie par le travelling avant derrière elle, le personnage passe d'un espace en lumière bleue, dans le hall de la maison, qui s'oppose à la lumière orangée des escaliers pour retrouver une lumière bleue, dans les pièces de l'étage. Une séparation chromatique s'opère dans la cave avec le même contraste entre l'orange, de l'espace de vie du sans-abri, et le bleu du reste de la pièce, surtout près des fenêtres. La maison toute entière n'échappe pas à cet effet et, dans le premier plan d'ensemble qui centre la bâtisse, le hall se démarque par une lumière dans les tons jaunes, différente de celle bleutées sur la partie supérieure de la façade.

Cependant, les contrastes de lumière ne font qu'accentuer une architecture de la séparation, déjà présente dans les maisons. Le plan fixe quand Rose s'engouffre dans la cage d'escaliers, avec l'effet de noir et blanc qui s'oppose aux couleurs rouge et bleu du couloir, appuie sur la séparation entre les deux espaces par les murs. Même la porte ouverte ne permet pas de passer librement d'un espace à un autre. La division en deux s'opère davantage dans le hall de *Suspiria* puisque visible au sein du même plan. Le plan rapproché sur Suzy et Mlle Tanner de profil renferme les personnages dans un espace qui leur est propre. L'élève est sur le fond bleu du papier peint en velours quand son professeure est derrière un pan de mur, peint en noir. La récurrence des voutes dans le hall appuie aussi sur l'omniprésence de l'élément architectural dans les autres bâtiments, surtout l'immeuble de *Inferno*. Déjà dans le couloir de l'appartement d'Élise, les voutes signifient la séparation entre les espaces de vie. Dans l'appartement de Varelli, cette idée est renforcée par la similarité entre les portes et les voutes dans le même couloir qu'emprunte l'alchimiste, vu dans les plans fixes. Les encadrements de portes se confondent avec les voutes par une structure en bois sombre similaire, pour mettre en lumière les différents passages de seuils et la démultiplication des pièces dans

l'appartement. Une démultiplication illustrée à même la porte, qui mène au repaire de Mater Tenebrarum, avec un triple encadrement par le cadre de la porte, la bordure en relief qui surcadre la vitre et la vitre en elle-même. De la même manière, les différentes vitres des ouvertures de l'entrée insiste sur les multiples seuils à passer pour sortir du bâtiment en feu, accentués par les effets de surpression du verre et la juxtaposition d'un plan à l'intérieur du hall et un autre, à l'extérieur, de Mark qui sort. Quand Rose descend et s'enfonce dans la cave, des périodes de « faux silence » de la bande sonore provoque une attention de la musique dès que le personnage passe un autre seuil. La démultiplication des pièces appuie sur la profondeur de l'espace en sous-terrain, une division presque horizontale de l'espace qui se manifeste plus clairement dans l'appartement de Rose. Suivant une des clefs de Varelli pour découvrir le secret de la maison, Mark commence à former un trou dans le sol du salon. Il y découvre un sous-terrain qui donne accès à tous les appartements de l'immeuble et il descend pour l'explorer avec une alternance entre les plans à l'intérieur du sous-terrain et à l'intérieur de l'appartement. La division horizontale est illustrée, plus nettement, lorsqu'une plongée en plan large sur Mark force sa descente puis coupe sur ses jambes dans le sous-terrain, centrées par rapport à la caméra, pour revenir une nouvelle fois sur une plongée dans l'appartement, en gros plan. Plus que la structure, la caméra signifie aussi la séparation en deux des immeubles et du personnage.

3.2.3. Explorer la profondeur de l'architecture, les espaces cachés :

Toutefois, la présence du sous-terrain, invisible aux yeux de ceux qui n'auraient pas les clefs de déduction, met en lumière la récurrence des espaces cachés dans les maisons. Pour Jean Baptiste Thoret, dans, « l'architecture crée une tension naturelle entre le décor et son envers. Elle participe d'une phénoménologie du vu et du caché, et par conséquent du secret, alimentée par la prolifération des voiles, des murets et autres lucarnes »²¹. Une présence secrète qui définit les repaires des Mères dans chaque maison. Comme pour chaque pièce des bâtisses, les effets de division de l'espace se propagent dans les repaires pour mettre en valeur les espaces liés aux sorcières. Dans *La Troisième Mère*, la séparation se traduit par la différence entre les nombreux couloirs, en terre ou creusés dans la roche, qui s'opposent à la salle remplie par Mater Lacrimarum et ses alliés, dont les voutes sont arrondies et les murs plus ornées bien que fortement délabrés. Dans *Suspiria*, le couloir ne donne pas accès à toutes les pièces et la pièce dans laquelle les professeurs de l'école s'adonne à leurs pratiques occultes n'est seulement montrés qu'à travers une porte ouverte mais les plans serrés sur l'ouverture ainsi que le contraste entre la lumière jaune du couloir et les bleus et roses de la pièce permettent de garder une certaine distance. Un espace caché de prédilection, l'antre de Markos se figure déjà par une opposition avec les autres pièces de l'académie. La pièce est montrée pour la première fois par un travelling avant, en gros plan sur le dos du futur meurtrier de Sarah, sous-entendu Mater Suspiriorum. L'architecture du repaire est d'autant plus mise en valeur que le plan s'introduit au sein d'une continuité qui suit Sarah dans le couloir, juste avant sa montée dans le grenier. La forte lumière jaune du repaire contraste directement avec le rouge du couloir et le bleu

²¹. *Ibidem*, p. 76.

du grenier tout en accentuant la différence de statut de cet espace avec les autres, dont les étudiants ont accès. Le montage permet d'ailleurs de garder secret la position du repaire, et de la pièce qui lui donne accès, le bureau de Mme Blanc. Pendant son parcours dans l'école, en comptant les pas, Suzy atterrit dans le bureau mais les plans larges dans les couloirs qui permettaient de se repérer plus facilement sont mis à mal par un gros plan sur la main de Suzy, qui tient la poignée de porte. Le pouvoir de déstabilisation du passage d'un plan large sur le couloir à un gros plan sur la poignée illustre l'aspect labyrinthique de l'architecture, qui se modèle pour ne pas dévoiler le secret de la maison. De la même manière, le délabrement des murs dans l'antre de Mater Lacrimarum, dans *La Troisième Mère*, crée l'illusion de donner sur le vide, de telle manière que la pièce semble détachée du reste de la structure. Le pouvoir occulte conféré à la pièce la transforme comme un espace complètement indépendant et les nombreux cuts sur la tour de la maison, qui tombe au sol pour briser le mur de la salle, insiste sur l'aspect caché de la structure, dont il faut casser plusieurs couches pour pouvoir y accéder. Dans *Inferno*, l'accès au repaire n'est possible qu'au travers d'une action occulte, le passage de l'autre côté du miroir. Quand Mark passe la porte qui mène au repaire, dans l'appartement de Varelli, il arrive directement dans une antichambre simplement ornée d'un miroir. Toutefois, ce miroir reflète déjà les escaliers que le personnage doit emprunter pour continuer son chemin vers Mater Tenebrarum. De la même manière, quand il s'échappe du repaire et emprunte à nouveau les escaliers, la caméra se concentre le miroir qui reflète Mark descendre pour, ensuite, le voir passer devant l'objet. Le caractère alchimique de la maison s'illustre toujours puisque le personnage, pour avoir accès aux pièces secrètes et découvrir la maitresse de maison, doit transmuter et passer d'un état matériel, solide, à une présence du monde immatériel. Malgré l'opération, Mark rencontre tout de même des rideaux à l'entrée de chaque pièce qui forme le repaire, pour protéger davantage le secret. Dans *Suspiria*, le pouvoir occulte du rideau est mis en lumière par le début du thème principal qui commence quand Suzy l'ouvre et révèle le couloir du repaire. Une récurrence des rideaux qui rappelle ceux de la cave et de la pièce inondée mais aussi le rideau qui cache une porte du couloir de l'étage supérieur, dans *Inferno*. Comme dans *Suspiria*, la distance entre cet espace est signifiée par le plan fixe qui montre Rose s'engouffrer dans la cage d'escaliers et l'effet de planéité de la pièce. Bien que la caméra suive Mark et Élise dans le même escalier, plus tard, l'architecture crée l'illusion d'un décor en construction, d'une pièce qui se transforme progressivement pour pouvoir accueillir la vision du spectateur. Dans le hall, la salle derrière l'accueil n'est seulement visible dans l'encadrement de la porte, quand Mark arrive dans l'immeuble, et son accès ne sera seulement donné, plus tard, grâce à des plans sur John et Carol. Dans *Suspiria*, la cuisine subit le même effet puisque visible uniquement dans le couloir, par des portes entrouvertes, et le seul plan à l'intérieur survient lorsque Suzy tente de passer devant la pièce, sans se faire repérer par les cuisinières. L'architecture du secret qui caractérise les maisons s'illustre aussi dans l'académie par les différents panneaux en bois, dans un des couloirs et dans la salle de danse, en alternance avec les murs rouges. Des panneaux qui semblent cacher des parties secrètes de l'espace tout en produisant un aspect claustrophobie. L'architecture resserre les personnages dans les salles de son choix pour les empêcher de se promener librement dans l'école et découvrir ses parties cachées. Plus que dans l'enceinte de l'école, l'architecture du secret se manifeste déjà sur la

façade lors du panoramique qui suit Daniel, le pianiste aveugle, sortir de la forêt vers l'académie. Cachée précédemment par une arche et uniquement montrée lors de ce plan, une porte se détache du mur et met en valeur, dès ce moment, les secrets qui constituent l'architecture du bâtiment. Une architecture visible pour le spectateur, invisible pour les personnages.

La récurrence des espaces cachés posent la question du secret gardé par les maisons. Plus que la présence des antres et des sorcières dans les bâtiments, l'aspect alchimique de l'architecture introduit l'idée que la maison porte la fonction de corps pour un personnage et l'omniprésence des divisions de la structure des bâtisses symbolise une séparation occulte. L'esprit est séparé de son enveloppe charnelle pour posséder une autre enveloppe, le corps architectural. Ainsi, les différentes transmutations de l'espace n'ont eu que pour seul but d'accueillir une âme et un esprit. Une seule question persiste, de qui la maison est-elle le corps ?

3.3. La maison, corps d'une Mère

3.3.1. L'inconfort architectural, un espace étranger aux personnages :

Afin de commencer l'enquête pour découvrir à quel personnage se rattache l'architecture corporelle, il faut se concentrer sur le rapport entre les personnages et l'espace. Dans *Inferno*, la distance entre la caméra et les personnages relève déjà d'une supériorité du corps architectural sur le corps humain. Que ce soit Rose dans la cave ou Mark dans le hall, les deux protagonistes peuvent être cachés par les colonnes de la structure, appuyant aussi une différence d'échelle. Les corps paraissent plus petits face à l'immeuble, et son corps, jusqu'à les rapetisser comme John dans l'appartement d'Élise. Dans la chambre, la tenue noire du personnage se fond avec le mur sombre et le tasse tandis que le gros plan en forte plongée sur la baignoire, avec le robinet au milieu, produit l'illusion que l'élément est un évier, beaucoup trop grand pour John. Thoret mentionne l'influence du peintre métaphysique Giorgio de Chirico dans le cinéma d'Argento et « la miniaturisation des personnages au sein de décors démesurées [qui] constitue aussi l'un des grands motifs de la peinture de Chirico »²². Une miniaturisation qui rappelle John, en déséquilibre avec un espace qui paraît trop grand, mais surtout la position des poignées de portes dans *Suspiria*. Si l'élément peut sembler anodin, la hauteur, à laquelle la poignée de la porte est fixée, est mise en valeur dans le couloir où Suzy est touchée par un sort occulte. Lors du plan rapproché sur la jeune femme, la poignée est située à côté de sa tête. La simple action de Suzy de devoir lever le bras pour l'attraper illustre le rapport inégalitaire entre l'architecture et les personnes qui l'habitent, reléguant les élèves au statut d'étrangers. À l'inverse, les effets de surcadrage resserrent les personnages dans un espace étroit tout en maintenant l'idée de personnages étrangers auxquels on refuse l'exploration du lieu. Le petit

²². *Ibid.*, p. 75

miroir présent sur les portes des armoires, dans les vestiaires, produit déjà un effet de gros plan sur le visage de Suzy quand il se reflète et le zoom renforce le resserrement de l'objet sur le corps du personnage. Dans *La Troisième Mère*, le surcadrage sur Sarah s'opère à l'aide d'une ouverture dans la pierre, tel un encadrement de porte sans sa porte, et la distance entre le personnage et la caméra permet de mettre en valeur les lignes, formées par les sillons sur la paroi, qui accentuent le surcadrage. Le surcadrage est aussi associé à la contre-plongée, dans certains cas et surtout dans *Inferno*. Le plan à l'intérieur de la cave, et en contre-plongée sur les escaliers, montre Rose en surcadrage dans l'entrée et illustre l'aspect étroit de l'entrée du sous-sol. En outre, la conservation du plan quand Rose descend les escaliers jusqu'à sa sortie du cadre signifie le refus, par la caméra, d'une exploration prolongée de l'espace. Seul un plan met fin à la forte contre-plongée dans la séquence tout en dévoilant la pièce, davantage, mais il garde tout de même un faible effet de contre-plongée et resserre Rose près du mur, avec un plan décentré par rapport au personnage et de biais. Dans *La Troisième Mère*, le champ-contrechamp entre Sarah en plan rapproché derrière les barreaux du portail et un plan plus large sur la maison renvoie à une architecture du secret, qui tente d'empêcher les personnages de découvrir ne serait-ce que l'intérieur de la maison. Une architecture qui tente aussi de ne pas les laisser sortir, pour qu'ils ne dévoilent pas le secret de la maison au monde extérieur, avec la fosse aux cadavres dans laquelle se retrouve Sarah et Enzo. L'illusion alchimique d'une pierre liquide symbolise la volonté de l'espace de bloquer les personnages, pour qu'ils deviennent eux aussi des cadavres flottants. De manière inconsciente, les protagonistes se bloquent eux-mêmes dans l'espace, comme commandés par le pouvoir occulte de l'architecture. Dans l'appartement de Rose, dans *Inferno*, un plan large sur Mark et Élise, assis, les positionne aux deux extrémités du cadre. Si l'éloignement peut traduire un inconfort entre les deux personnages, il symbolise surtout l'inconfort des personnages face à l'architecture renvoyant au plan sur Rose, dans la scène d'ouverture, assise au sol plutôt que sur le canapé à côté d'elle.

Cet inconfort architectural signifie également une violence de la structure sur les personnages, qui tente tout pour leur rappeler ce statut d'étranger à l'espace et l'hostilité des maisons. La sortie de Daniel, viré par Mlle Tanner, est filmé en forte plongé avec une vue du plafond qui permet de dévoiler le motif du parquet, formé de bande de bois horizontales. Une multiplicité des lignes qui manifeste le pouvoir du bâtiment en poussant Daniel vers la sortie. Les protagonistes n'ont plus d'arbitrage quant à leurs choix sur le chemin à emprunter dans la maison, ils ne peuvent que suivre celui indiqué par le décor. Dans le grenier, toujours dans *Suspiria*, Sarah se réfugie dans une pièce dont les seules parties visibles sont celles montrées par la caméra, avec le panoramique. Un plan fixe, centré sur un des murs, resserre Sarah près la structure, sans lui donner une possible sortie. Toutefois, la lumière forme comme un chemin qui se projette sur le mur et met en valeur la présence d'une petite fenêtre en hauteur. L'illusion d'une sortie dévoilé par l'éclairage pousse le personnage à escalader quelques valises pour atteindre la fenêtre et s'échapper en perçant la profondeur de l'image. Dans une maison alchimique, tout n'est pas si simple et, si la profondeur symbolise un espoir de sortie pour Sarah, elle cache une pièce remplie de barbelés dans lesquels la jeune femme finira réellement coincée. L'hostilité du bâtiment se manifeste plus nettement par une violence sur les personnages, tels des coups métaphysiques portés sur une élève par la juxtaposition

d'un zoom en contre-plongée sur le plafond, et les larves, et d'un dézoom en forte plongée sur l'étudiante. D'une autre manière, la rampe des escaliers dans le hall de l'école coupe les mains des Suzy et le buste d'Élise, dans *Inferno*, avec une contre-plongée sur la cage d'escaliers. Dans *La Troisième Mère*, le cadre coupe la main de Sarah mais toujours influencé par le pouvoir du bâtiment puisque sa main subit le cadre étroit du gros plan dès qu'elle touche la colonne avec les symboles. Les corps tout en entier sont absorbés par le bâtiment, surtout dans *Inferno* où les plans larges sur la façade figurent la porte d'entrée, telle une bouche qui avale les personnages devant elle, que ce soit Rose en sortant du bâtiment ou Mark à son arrivée.

3.3.2. Un espace plus familier pour d'autres :

Si certains personnages subissent l'hostilité de la maison parce qu'ils y sont étrangers, d'autres, au contraire, se démarquent par une proximité avec le bâtiments. Dans *Suspiria*, un travelling avant commence à suivre Daniel, dans le hall de l'école, mais pendant qu'il monte les escaliers, la caméra se concentre subitement sur Mlle Tanner qui descend dans l'autre sens. Le lien avec l'architecture et la professeure se manifeste plastiquement quand Suzy fait son entrée dans le bâtiment pour la première fois. Le plan rapproché qui sépare les deux personnages dans deux espaces distincts permet aussi de rattacher Mlle Tanner avec le mur derrière elle, de la même couleur de ses vêtements. Un peu plus tard dans la scène, un plan rapproché avec la professeure, accompagnée de Mme Blanc et Suzy, la positionne devant une porte entrouverte qui donne sur une pièce rouge, qui contraste avec le bleu du hall. Ce rapprochement entre Mlle Tanner et l'espace aux murs rouges signifie déjà le lien entre la sorcière et le corps du bâtiment. Dans l'appartement de Rose, dans *Inferno*, la bande sonore appuie sur la présence de Varelli au coeur de la structure architecturale. Quand Rose commence à lire le titre du livre sur les Trois Mères, lors de la scène d'ouverture, sa voix est remplacée par celle de Varelli lisant la page d'après. Telle Mlle Tanner qui se fond chromatiquement avec le décor, Varelli emplit l'espace sonore du bâtiment. De nouveau dans *Suspiria*, le reflet de Mlle Tanner dans le miroir des vestiaires appuie, davantage, l'omniprésence des sorcières, ou personnages occultes, dans la pièce. Thoret souligne que « l'architecture des repaires maléfiques permet de tenir à l'oeil ceux qui s'y trouvent sans avoir à apporter la preuve physique d'une instance surveillante »²³. De la même manière, la surveillance des Mères s'opère indirectement par un pouvoir partagé avec les professeurs de danse. Quand Suzy se remet de son malaise, un gros plan dévoile un triangle formé par Suzy et Mme Blanc, de profil, et une autre professeure dont la tête est coupée par le cadre. Une construction triangulaire qui confère au personnage au sommet du triangle le pouvoir de figurer la présence matérielle mais indirecte de Mater Suspiriorum. Si la professeure lui donne un corps, le plan plus large sur les mêmes personnages permet de signifier la présence invisible de Markos. Le personnage qui lui servait d'enveloppe charnelle s'éloigne de l'encadrement de la porte pour laisser la place à l'espace vide, symbole de la présence immatérielle de la sorcière.

²³. *Ibid.*, p.141

3.3.3. La trinité architecturale :

Le triangle formé par les personnages est davantage mis en valeur dans le gros plan sur Suzy et Mme Blanc par le panoramique qui descend sur le bras de l'étudiante, piqué par une seringue, et qui remonte sur le docteur. Le mouvement de la camera mime la forme d'un triangle inversé qui pointe sur Suzy et signifie déjà l'omniprésence des triangles dans l'image. Les plans rapprochés sur Suzy, Mme Blanc et Mlle Tanner pendant leur conversation dans le hall, sont définis par la formation en triangle des personnages où Suzy n'est jamais au sommet. La présence du triangle dans l'image permet d'illustrer la manifestation du 3, d'une Trinité liée aux Trois Mères. Le panoramique sur le livre avec le dessin de l'immeuble d'*Inferno* est prolongé jusqu'au tableau avec la même esquisse, d'une taille plus importante. Le plan suivant, sur la façade, conserve les mêmes proportions du bâtiment dans l'espace mais il symbolise surtout l'expansion des Maters, avec la triple représentation de l'immeuble. Les gros plans s'associent aussi sous le nombre 3 avec les plans qui se concentrent sur les différents objets posés sur la table de l'appartement de Rose. Le porte-clefs en forme de serpent renvoie à l'aspect alchimique et l'ouroboros, le couteau rappelle un athamée, un couteau cérémoniel utilisé par les sorcières et, enfin, le gros plan sur le livre des Trois Mères appuie le lien entre les objets occultes et les Maters. Plus tard, toujours dans l'appartement de Rose, un des plans larges, qui éloignent Mark et Élise, se démarque par un éclairage différent. Pendant le champ-contrechamp avec les personnages en gros plans, Élise prononce la présence des Trois Mères et le plan large suivant figure une lumière bleue seulement du côté du personnage féminin, comme si la simple mention des Maters servait à conjurer leur présence. Dans *Suspiria*, la lumière porte aussi la fonction de matérialiser l'existence des trois sorcières avec les différentes sources de lumières qui illumine la chambre de Suzy, quand Sarah s'enfuit. Le plan décentré par rapport à la porte, qui mène à la chambre de Sarah, se concentre sur le mur et les trois lumières qui l'éclairent. La lumière blanche provient du hors-champ, la chambre de Sarah, et se diffuse dans celle de Suzy par les trois vitres, la lumière verte est celle de la chambre tandis que la lumière rouge, issue de l'ouverture de la porte qui mène au couloir, bouge comme un halo sur le mur. Le repaire de Mater Lacrimarum, dans *La Troisième Mère*, illustre la trinité de la même manière lorsque Sarah rencontre des sorcières, en pleine activité occulte. La couleur jaune, majoritaire dans l'antre, s'oppose à des plans avec une forte lumière rouge et d'autres avec une lumière verte intense. Toutefois, les triples couleurs que la lumière peut prendre dans chaque pièce suit la trinité des couleurs présentes au sein même de la structure. Dans l'appartement de Rose, les murs se démarquent par un contraste entre le jaune de la peinture, le brun foncé du bois et la lumière verte qui éclaire les vitres. L'omniprésence du 3,, lié aux Mères, se manifeste aussi dans les statues, celle avec trois figures qui se reflètent dans le miroir, toujours dans *Inferno*, ou celle du hall, dans *Suspiria* qui partagent le plan large en plongée avec Suzy et Mlle Tanner. Le lien avec les trois Mères est directement annoncé par les façades de chaque maison. Dans *Inferno*, les plans larges sur la façade dévoilent la présence de trois fenêtres au dessus de la porte d'entrée, afin d'affirmer, dès l'entrée, le lien avec la trinité des sorcières. Des triples fenêtres qui rappellent celles à travers lesquelles Élise voit Mark être tiré par le personnage en cape noire. Dans *La Troisième Mère*, la présence de deux tours permet de séparer la maison entre trois

parties, accentuées par les trois portes dont seule celle du milieu est éclairée avec une faible lumière bleue, pour signifier la présence d'une seule Mère dans la bâtisse. Pour la Tanz Akademie de *Suspiria*, un panoramique vers le haut révèle les neuf fenêtres, situées au dessus de la porte d'entrée, séparées par groupe de trois bien qu'alignées. En outre, les plans serrés en contre-plongée sur la façade mettent en valeur le triangle au dessus du nom de l'école. Décentrée au début du film, la caméra se centre par rapport à la forme, dans les dernières scènes, pour renforcer le pouvoir du bâtiment, insufflé par les Maters. Un triangle sur une structure en bois, au dessus d'une porte, qui rappelle celui sur l'encadrement de porte dans l'appartement de Rose, dans *Inferno*. La construction triangulaire infiltre même la structure entière des maisons des Maters, surtout dans le hall de *Suspiria* avec les alcôves et les encadrements de portes en forme de triangles mais plus arrondis qui font écho avec les voutes, formées par les poutres en bois, et visibles quand les personnages montent sur la mezzanine. Des alcôves qui se rattachent directement à la Mater, ou plutôt à ses disciples, avec le panoramique vers le haut, qui suit le regard de Suzy, au téléphone, et épouse la forme triangulaire du mur pour se concentrer sur les professeurs qui descendent les escaliers.

3.3.4. La structure repose sur la Mère :

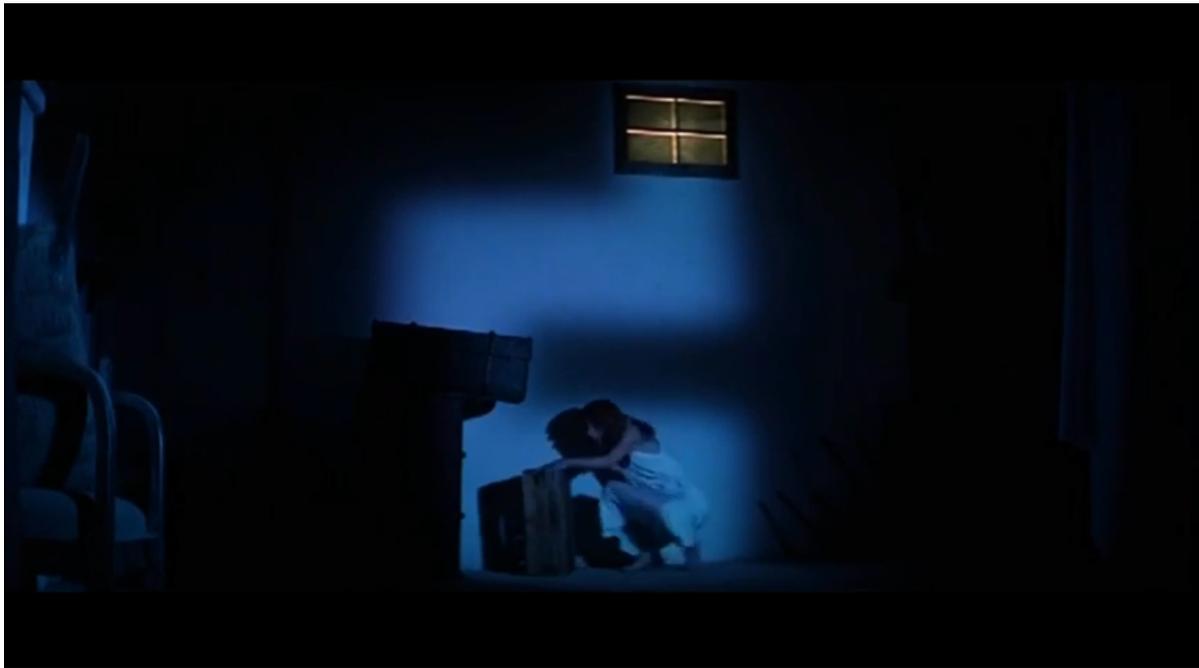
Le lien qu'entretient la structure avec la récurrence du nombre 3 matérialise la présence des Maters au sein de chaque bâtiment et met en valeur les sorcières dans l'espace. Dans *Inferno*, à l'arrivée de Mark, les plans sur Mater Tenebrarum, cachée sous l'identité d'une infirmière, la centre toujours dans une des alcôves du hall. Une mise en valeur du personnage qui se rattache au dézoom sur le livre, dans la scène d'ouverture, et symbolise l'expansion des Maters dans l'espace mais surtout l'omniprésence de Mater Tenebrarum dans l'immeuble qui constitue sa maison. Dans *Suspiria*, la lumière blanche, vue à travers les trois vitres au dessus de chaque porte, dans le couloir des chambres, illustre plastiquement le lien entre les Maters et l'animation du bâtiment. Une lumière qui symbolise le pouvoir de Mater Suspiriorum et qui se manifeste dans le repaire. Les draps blancs, qui cachent le lit, diffusent une lumière rouge se reflétant sur la forme à la gauche du lit, un triangle formé de trois ronds qui contient en son centre, un oeil dans un triangle. Le doute sur l'origine de la lumière, qui peut provenir du lit ou du triangle, illustre surtout un rapport d'échange et de circulation du pouvoir qui communique constamment entre le lit avec la Mater et le triangle de la structure. Markos paraît donc comme la fondation même du pouvoir occulte de la maison, et de l'architecture particulière qui la compose. Dans la chambre de la sorcière, des multiples pointes à mi-hauteur des murs donnent l'impression que les voutes de l'académie tiennent leur origine dans cette pièce. Ainsi, la récurrence des voutes, et autres éléments architecturaux rappelant le triangle, se rattache directement à Markos et la définit comme fondation de la maison. Dans *La Troisième Mère*, le mélange des briques et de la pierre dans le repaire dévoile la structure de la bâtisse et traduit toujours l'idée d'une architecture occulte qui ne repose que sur le pouvoir de la sorcière qui l'habite. Le repaire influence, même, l'architecture des autres pièces dans *Inferno* avec le contraste entre la cage d'un oiseau dorée et les murs éclairés en bleue, dans l'appartement d'Élise, et qui renvoie au même contraste présent dans la pièce avec Mater Tenebrarum. Dans la scène finale, la

Mère prend une autre forme, celle d'un squelette, et se pose près des colonnes dans le hall. Des colonnes dénuées de toute lumière, à l'exception de celle près du squelette afin de symboliser la concentration et la circulation du pouvoir de la sorcière dans les éléments qui portent la structure entière de l'immeuble. En levant les bras, le squelette force la perte du bâtiment renforçant le lien entre Mater Tenebrarum et l'architecture, elle seule peut décider du futur de sa maison. La destruction des maisons est l'élément le plus révélateur du pouvoir qui les unit avec les sorcières et dans *La Troisième Mère*, l'incendie de la tunique, à travers laquelle se concentre la faculté occulte de Mater Lacrimarum, met fin à la solidité de la structure. La perte de pouvoir de la Mater entraîne directement l'affaiblissement et l'effondrement du bâtiment. Dans *Suspiria*, la destruction de l'académie est liée à la mort de Mater Suspiriorum, représentée par une abondance de gros plans sur son corps mourant. L'effondrement progressif de la maison fait d'ailleurs écho à la mort de sa maîtresse avec de nombreux gros plans et plans serrés sur les objets du décor qui explosent. Une fragmentation du corps de Markos et du corps architectural qui renvoie aux propos sur l'alchimiste de Francois Jollivet-Castelot dans *Comment on devient alchimiste*, et repris dans *Histoire de la philosophie occulte* d'Alexandrian. « L'alchimiste doit être hylozoïste, c'est-à-dire considérer la matière comme vivante, la respecter conséquemment, la manipuler avec conscience de sa potentialité intellectuelle, y voir l'Être multiplié, fragmenté, divisé, souffrant mais tendant par incessante évolution à se reconstituer dans l'Unité de la substance »²⁴. Les doubles morts de l'académie et de la sorcière ne font que dévoiler la partie la plus importante du processus alchimique de Varelli, transmuter l'architecture pour créer un corps plus solide, plus résistant au temps pour les Maters. Les gros plans sur le corps de Mater Lacrimarum, dans *La Troisième Mère*, ne font qu'accentuer la fragmentation d'un corps qui n'est pas entier, puisque mélangé avec la structure de la maison. Un mélange d'autant plus fort que les fondus enchaînés dans le repaire avec les plans serrés sur la Mater illustre l'unisson entre les deux. Ainsi, l'esprit de chaque Mère envahit complètement l'espace des bâtiments, jusqu'à s'imprimer sur les murs avec le tableau de Mater Tenebrarum dans la pièce inondé d'*Inferno*. Le rôle de la maison alchimique facilite le mélange avec le corps, jusqu'à utiliser le décor pour signifier la présence des sorcières. Le gros plan sur l'ombre de Mater Suspiriorum, qui se projette sur les draps des dortoirs, dans *Suspiria*, induit déjà une fusion progressive qui atteint son climax lors que Suzy tire le rideau du lit, dans la chambre de Markos. Effrayée puisqu'elle s'attendait à voir la silhouette de la sorcière devant elle, Suzy ne réalise pas qu'elle est bien devant la Mater, et même à l'intérieur de son corps.

Plus que de simples bâtiments, les maisons se caractérisent, donc, par une présence qui anime le bâtiment, celle des Maters. Pur produit d'un processus alchimique, l'architecture des bâtisses paraît comme un corps qui n'est autre qu'une enveloppe alternative pour protéger les sorcières. La seule solution quand l'enveloppe charnelle est affaiblie, surtout celle de Mater Suspiriorum, qui a été victime d'incendie. Toutefois, le pouvoir alchimique insufflé dans les maisons a rendu la structure poreuse, renforcée par la destruction des bâtisses qui empêche les murs de contenir le pouvoir des

²⁴. ALEXANDRIAN, *op. cit.*, p.216

sorcières. Dans chaque film, l'effondrement est suivi de la fuite d'un des éléments liés à la circulation des propriétés occultes du bâtiment, l'eau dans *La Troisième Mère* et le feu dans *Suspiria* et *Inferno*. Si le pouvoir n'est plus contenu au sein de la structure, peut-il infiltrer les autres bâtiments ? Alice Laguarda affirme que « l'architecture de la maison de *Suspiria* est la preuve que le monde est élastique, que différents mondes coexistent »²⁵. De ce fait, l'aspect occulte de l'architecture force la communication avec plusieurs mondes. Cette communication peut-elle aussi se faire dans des structures infiltrées par le pouvoir des sorcières ? Quel impact une telle infiltration pourrait-elle avoir sur des bâtiments qui ne sont pas occultes par essence ?



Un chemin de lumière qui trompe Sarah dans *Suspiria*

²⁵. LAGUARDA, Alice, *op. cit.*, p.120.

II. Des bâtiments hermétiques :

1. Une architecture poreuse

1.1. Porosité aux éléments magiques

1.1.1. Le monde terrestre, l'eau et la terre :

Bien que définis une leur structure solide et imperméable, les bâtiments qui ne sont pas liés aux Maters se démarquent, tout de même, par une infiltration aux éléments. Dans *Inferno*, l'appartement abandonné dans l'immeuble de Kazanian bénéficie d'un éclairage particulier. Le premier couloir qu'emprunte Rose est révélée par un travelling avant qui suit le personnage avant de s'arrêter lorsqu'elle sort du cadre, pour aller dans une autre pièce. Sur le mur d'en face, la faible lumière bleue, qui emplit déjà le couloir, s'anime avec un halo de lumière, issu du hors-champ, et la déformation du halo ainsi que son mouvement produisent l'illusion d'un espace vu sous l'eau. L'infiltration est d'autant plus renforcée par la récurrence des fenêtres cassées dans les différentes pièces, centrées face à la caméra dans des plans serrés. Un plan sur la fenêtre s'inscrit dans une continuité de plans sur Rose qui explore l'espace, mettant en valeur la pluie, vue à travers la vitre cassée. Dans une autre pièce, remplie seulement par des meubles abandonnés, plusieurs plans de plus en plus serrés sur les fenêtres soulignent l'introduction de la pluie dans la structure, par la vitre brisée. « La pluie perce l'architecture, pénètre à l'intérieur. Elle est un élément qui a le pouvoir de traverser les mondes, d'aller et venir entre le monde des vivants et celui des morts, entre le passé et le futur »²⁶. Le panoramique vers le bas mime le regard de Rose sur l'eau qui s'infiltré et la flaque qui s'étend progressivement. Le reflet de la fenêtre dans l'eau permet aussi l'introduction d'une lumière, qui semble venir de l'extérieur, comme symbole du passage de la magie dans l'espace. En outre, le gros plan sur les pieds de Rose, qui baignent dans la flaque, montre un fort éclairage rouge en contraste avec les autres plans sur Rose, une lumière blanche face à elle. Suivant le principe d'une magie élémentaire, l'eau s'illustre comme un élément de passage de la magie au sein de l'architecture poreuse et elle s'imprime directement sur les bâtiment. Dans *Suspiria*, l'ascenseur de l'immeuble de Pat se pare du dessin d'une fontaine, de manière à figurer l'idée d'une magie qui facilite la communication entre le bas et le haut de la structure par l'eau. Des coquillages pour lampadaires et des poissons ornent les murs de l'appartement où Pat se réfugie, grâce une représentation de poissons-oiseaux influencée par le travail de M.C. Escher. Dans *La Troisième Mère*, les manchots sur un abat-jour, dans le salon de Guglielmo de Witt, renvoient une fois de plus à l'élément aquatique.

Pour ce qui est de l'élément de la terre, lié à l'eau par son appartenance au monde terrestre, les feuilles dessinées sur la table ronde, dans le bureau de l'alchimiste, toujours dans *La Troisième*

²⁶. *Ibidem*, p.136.

Mère, signifient l'introduction de l'élément dans le décor. De la même manière, les murs de l'appartement d'Olga, dans *Suspiria*, sont ornés de nombreuses fleurs, en noir et blanc, mais qui sont associées à la présence de plantes, réelles, dans les coins de la pièce. Une double présence physique et picturale de la terre qui renvoie à l'appartement de Sarah, dans *Inferno*. Si des dessins de plantes se retrouvent sur des objets du décor, le lierre orne les murs du couloir pour illustrer la porosité de la structure face à la terre, qui s'engouffre dans les bâtiments fermés. L'élément devient même une partie intégrante de l'architecture, par le bois sous la forme de panneaux et de poutres qui constituent la structure de l'ascenseur. L'appartement de Sarah et le hall de son immeuble illustrent également leur porosité par la récurrence des plantes en pots dans l'espace. Dans *La Troisième Mère*, l'architecture poreuse s'exprime dans la cuisine où les murs sont couverts de plantes grimpantes, comme si elles avaient percé la structure de l'espace pour se manifester à l'intérieur de la pièce, et dans la chambre du fils de Michael, toujours la présence de plantes. Dans *Suspiria*, le hall est aussi pourvu de plantes, dans chaque recoin de la pièce, contrastant avec le style géométrique. L'effet de symétrie de la structure, renforcé par le plan centrée sur l'espace, et la multiplicité des lignes, avec les formes géométriques au sol et au plafond, insistent sur un aspect calculé, synthétique de l'architecture qui met d'autant plus en valeur la porosité du bâtiment et la présence d'éléments organiques dans l'espace.

1.1.2. Le monde céleste, l'air et le feu :

L'infiltration des deux éléments restants et associés au monde céleste affirme, déjà, une porosité à l'air. L'élément se manifeste, dans un premier lieu, par la récurrence des fenêtres qui s'ouvrent seules. Dans *Suspiria*, la fenêtre s'ouvre comme forcée par l'élément, lui-même personnifié avec le travelling arrière face à Pat et son amie, où la caméra sort de la pièce, qui se suit d'un second travelling arrière sur la fenêtre, vue de l'extérieur. Quand l'amie quitte de la chambre, Pat est de nouveau vue à travers la fenêtre, dans un plan large, qui s'accompagne d'un fort zoom. Le mouvement de la caméra s'achève sur un lent panoramique sur Pat, à l'intérieur, qui souligne la présence de l'air dans l'espace. La caméra semble flotter légèrement. Une omniprésence de l'élément qui se traduit également par la bande-son avec une musique qui débute sur le zoom, à l'extérieur. Dans l'amphithéâtre d'*Inferno*, les fenêtres qui s'ouvrent relèvent toujours d'une faible architecturale face à la face de l'élément. Une fois de plus, l'air est personnifié par un travelling avant sur Mark où la caméra semble davantage portée par le vent qui rentre, le flottement est accompagné de tremblements incontrôlables. Les vêtements de Mark, Sarah et Mater Lacrimarum bougent avec l'introduction du vent qui dévoile tout de même le caractère magique de l'élément, puisque les vêtements des autres personnage restent immobiles. Le panoramique de droite à gauche sur les fenêtres appuie davantage la présence de l'air, épousant la forme circulaire de la pièce. Le mouvement de caméra dévoile les multiples fenêtres et le vent qui souffle les rideaux en s'infiltrant. Or, la grandeur de l'élément aérien s'affranchit des limites imposées par le décor et ses fenêtres fermées. Dans *Suspiria*, un bras sorti de brouillard extérieur casse la première vitre de la

fenêtre, dans l'immeuble de Pat, pour pousser la jeune femme vers l'extérieur et briser la seconde fenêtre. La récurrence des fenêtres cassées manifeste une porosité forcée par le pouvoir magique de l'air. Dans *Inferno*, l'immeuble de Kazanian présente des fenêtres mises en valeur par des lumières bleues et roses et le zoom révèle qu'une des vitres manque, permettant de faire flotter l'ombre d'un rideau. Les vitres brisées sont plus omniprésentes au sein même l'immeuble, avec un appartement abandonné dans lequel Rose se réfugie. Le montage n'hésite pas à se détacher de Rose pour mettre en valeur une fenêtre cassée dans un couloir, raccommodée avec des bouts de scotchs. Certains trous subsistent et l'infiltration du vent se manifeste tout de même. L'alternance des objets dans une pièce, où le plafond s'effondre, révèle la présence de l'air par les toiles d'araignées et autres bouts de tissus qui flottent. Rose passe ensuite le seuil d'une pièce chargée par l'abondance des chaises et des cadres de fenêtres. Les deux plans successifs sur les fenêtres de la pièce, un plan large et un autre plus serré sur une seule, permettent de souligner les vitres cassées. En outre, l'intense lumière rouge, qui semble issue de l'extérieur, produit un contraste avec les rideaux qui paraissent noirs et leur mouvement est mis en lumière. Le champ-contrechamp entre Rose et la fenêtre cassée a toujours vocation à personnifier l'élément, d'autant plus que deux des fenêtres entreposées dans la pièce s'ouvrent près de Rose comme si le vent provenait également de l'intérieur de la structure. En sortant de la pièce, un panoramique suit la protagoniste s'approcher d'une autre fenêtre, toujours cassé avec la vitre brisé en deux. La personnification de l'air continue par la présence de deux bras qui agrippent Rose par derrière, faisant écho à la main qui brise la fenêtre dans *Suspiria*. Toutefois, si les fenêtres ouvertes et cassées permettent de faciliter l'introduction de l'air dans les bâtiments, le caractère magique de l'élément peut également s'affranchir des limites de la structure. Toujours dans *Inferno*, le bruit du vent est omniprésent dans la boutique de Kazanian, même à l'intérieur et avec la porte fermée. Une matérialité sonore de l'air qui se retranscrit par la présence des poussières dans l'image. Dans la cave de la bibliothèque, Sarah rentre dans une pièce énigmatique, remplie de nombreux feux et cheminées allumées. La lumière des lustres, du plafond, permet de dévoiler la poussière et la vapeur qui emplit l'espace. Une matérialité de l'air par un effet de brouillard qu'on retrouve également dans le plan moyen sur Sarah, dans l'encadrement de la porte, où le haut de son corps noir, par le contre-jour, met davantage en valeur la vapeur. Dans *La Troisième Mère*, Martha invoque les esprits avec Sarah en récitant une incantation et en soufflant sur de la poudre. Les microparticules de la poudre révèle les esprits mais également la présence de l'air. Dans un gros plan sur le dos de Martha, la faible profondeur de champ insiste l'omniprésence de l'élément magique, qui fait flotter les poussières et les esprits et rend le décor flou. La porosité de l'architecture à l'élément de l'air se manifeste par des bouts de tissus qui oscille dans l'appartement de Sarah, dans *Inferno*. Son corps sans vie ayant crevé un drap tendu dans le couloir, Mark y est vu à travers avec un plan moyen. Sur le côté droit du drap, un des bouts de tissus arrachés flotte doucement, bien qu'aucune fenêtre ne soit visible dans le plan. L'architecture devient si poreuse que l'infiltration de l'air s'imprime directement dans la structure. Dans *Suspiria*, les murs de l'appartement dans l'immeuble de Pat sont ornées par les dessins, inspirés par le style d'Escher, avec des poissons et des oiseaux. Chez Guglielmo de Witt, la représentation de l'élément aérien se traduit par un abat-jour figurant aussi, entre autres, des oiseaux.

Une architecture poreuse, régie sous l'introduction d'une magie élémentale, se doit aussi de représenter le feu. La présence de l'élément se manifeste, d'abord, dans l'appartement abandonné d'*Inferno*, par une illusion de flammes. Près du plafond écroulé, une bande de papier peint arraché pend sur la droite du plan. Le papier sombre semble brûlé, un aspect renforcé par les toiles d'araignées sur le côté, paraissant à des flammes par l'éclairage orangé de la pièce. Le bâtiment a l'aspect d'une structure dans un état de combustion permanente. Néanmoins, la pièce qui illustre le mieux la porosité de l'architecture à l'élément du feu reste la cave de la bibliothèque. Une omniprésence signifiée par les nombreux gros plans et plans serrés sur les feux, les cheminées et autres liquides bouillants dans des chaudrons, ainsi que par la multiplicité des échelles de plans et angles de prises de vue qui renforcent l'idée d'un élément qui emplit tous les recoins de la pièce, infiltre toute sa structure. La grandeur de l'élément est d'autant plus appuyée par le gros plan sur Sarah, qui avance vers une flamme. Plus elle se rapproche, plus la flamme prend de la place. Le visage de Sarah finit même dans un surcadrage formé par les flammes et la réflexion du mouvement de la lumière, celle du feu, sur visage, illustre l'absorption du personnage par l'élément. Le feu, comme l'air, est ainsi personnifié en étant rapproché au même niveau que Sarah, une personnification mise en lumière par le champ-contrechamp entre les plans sur les feux et ceux sur Sarah, comme si l'élément et le personnage entretenait une conversation télépathique. Dans *La Troisième Mère*, le feu est, d'abord, contenu par la cheminée de l'appartement de Michael. Le caméra se resserre sur l'élément architectural, après que Sarah ait retrouvé le personnage, afin d'insinuer une possible diffusion de l'élément magique. La porosité de l'architecture se traduit toujours dans une impossibilité de contenir les éléments de façon permanente. De ce fait, le feu s'échappe de la cheminée quand Sarah asperge d'alcool Michael et l'embrase. Prolongeant la personnification de l'élément, le personnage en feu traverse la structure de l'immeuble à la poursuite de la femme jusqu'à s'affranchir des limites imposées par le décor. S'étant réfugiée dans une pièce en sous-sol, Sarah ferme la porte et attend sur les marches. Quelques instants plus tard, la porte se consume et laisse passer Michael, toujours en feu. L'introduction de l'élément force l'ouverture de la porte et affaiblit la perméabilité de la structure architecturale.

1.2. Le dévoilement du secret architectural

1.2.1. Une architecture victime de la porosité :

La porosité de l'architecture à la magie, forcée par l'infiltration des quatre éléments, relève d'une fragilité de la structure des bâtiments. Dans *La Troisième Mère*, le délabrement du musée s'illustre par le plan rapproché sur Sarah entre les barreaux de la rampe d'escaliers qui dévoile des murs défraîchis. La cave de Kazanian, dans *Inferno*, se démarque aussi par les murs délabrés avec les traces de fuites d'eau, toujours, dans l'idée que la porosité aux éléments favorise le délabrement de la structure. Cependant, l'espace le plus dégradé reste l'appartement abandonné que visite Rose. Le panoramique suit le personnage pour se centrer face à la fenêtre, avec la vitre à moitié cassée, pour la mettre en valeur. De même, la lumière rouge de la vitre, et du mur sur la gauche, contraste avec

celle plus bleutée, à droite, du côté de Rose et d'un mur où le papier peint est arraché. Un habit mural qui renvoie également à la bande de papier détachée qui donne l'impression d'un bâtiment en combustion mais qui rappelle surtout l'effondrement de la structure dans le couloir. En hauteur et mises en valeur par une lumière orangé qui s'oppose avec le bleu du passage, des poutres en bois percent la structure architecturale en emportant des morceaux de papier, semblables à des bouts de tissus. Un effondrement accentué dans la salle à manger, où le centre de la pièce est obstruée par la présence des poutres du plafond écroulé. Une fois de plus, le bois se mélange avec la fluidité du papier peint arraché et la lumière blanche, en opposition avec les lumières plus colorés dans le reste de l'espace, insiste sur le délabrement de la structure. Une dégradation des bâtiments qui aboutit même sur une ouverture totale entre l'espace intérieur et extérieur avec les trous dans le plafond de la première cage d'escaliers que Rose descend, en sortant de l'immeuble de la Mater. L'obscurité de la pièce est mise à mal par les puits de lumière que forme le plafond perforé.

Le délabrement se manifeste également dans le choix des matériaux qui composent les décors. Toujours dans *Inferno*, l'ascenseur de l'immeuble de Sarah se pare d'une forte utilisation du bois, pour les poutres et les encadrements qui structurent l'espace mais surtout pour les murs, avec des panneaux en bois, semblables à du parquet. Dans la chambre de Kazanian, le bois est omniprésent avec d'autres panneaux en bois qui font figure de murs derrière le personnage allongé. La récurrence des plans rapprochés ou des gros plans sur Martha au sol, dans *La Troisième Mère*, permet de mettre en valeur le parquet de son appartement. La forme particulière du parquet, en effet de zigzag, insiste davantage sur les planches de bois qui constituent le sol. Une telle importance du bois dans la composition de l'architecture relève d'une abondance des matières brutes pour former la structure des bâtiments. Les matériaux non transformés facilitent la propagation d'une architecture modelée par le temps qui passe. Toujours dans l'appartement de Martha, sa chambre se détache des autres pièces par l'inclusion de deux portes dorées. Différentes des portes vitrées visibles auparavant, les portes se couvrent d'un métal taché, vieilli qui accentue l'aspect brut du matériau. De la même manière, le sol en marbre qui décore l'appartement appuie sur une pierre qui, bien que polie, figure les aspérités présentes au sein de la roche, et donc de la structure. Le marbre est d'ailleurs présent dans les autres espaces à des endroits différents, sur la crédence dans la cuisine de Michael ou dans le couloir qui mène à l'appartement de Sarah, dans *Inferno*. Néanmoins, les bâtiments sont construits grâce à d'autres types de pierres, qui présentent plus d'aspérités que le marbre. Le hall de l'immeuble de Sarah est couvert de briques, qui renforcent l'architecture du passé par une allusion aux différentes strates sur lesquelles le bâtiment repose, comme les multiples époques qu'il a traversées. Les briques sont d'autant plus présentes qu'elles sont mises en valeur sur la façade de l'immeuble, par la partie haute avec des murs orangés unis qui font ressortir les briques blanches de la partie basse. Dans la première cage d'escaliers qui mène à l'immeuble de Kazanian, le lent travelling arrière dévoile les briques de la structure. La matière rocheuse est soulignée par la proximité des pierres et la caméra ainsi que la faible lumière blanche les détachent de l'espace obscur.

1.2.2. Une structure déshabillée, à nue :

La mise en valeur des briques, et de la matière brute qui les compose, renvoie à une mise en lumière de la texture des murs, déjà présentes dans les maisons des Maters. Dans *Suspiria*, un pan de mur dans l'appartement d'Olga, celui derrière le personnage, détonne avec le papier peint floral, par son aspect de peau de bête, semblable à la fourrure d'un mouton. Or, la texture des murs peut aussi être liée directement au délabrement de l'espace, celui des murs du musée dans *La Troisième Mère* où la peinture craquelle et met à mal le fini lisse. Dans *Inferno*, les murs de la cage d'escaliers, dans l'immeuble de Kazanian, se démarquent par la peinture qui s'effrite. De la même façon, le mur près de la fenêtre, où Rose est tuée, avec son papier peint arraché insiste sur un dévoilement progressif de la structure des bâtiments. Les murs blancs dans le sous-sol de la bibliothèque font écho aux murs en béton de la buanderie, dans l'appartement de Sarah. Bien que formés par la même matière, les murs jaunes se différencient du sol gris. L'utilisation d'un effet marbré de la pierre, qui forme les colonnes en bas relief dans le couloir de l'étage, confère à l'architecture un nouveau statut. Si son aspect hermétique, dans le sens d'une structure étanche, est aboli par la porosité des éléments magiques, le bâtiment devient hermétique par son appartenance à un système occulte. Quand la différence entre les bâtiments hermétiques et les maisons des Mères se faisaient justement par leur différence avec l'essence occulte de l'architecture alchimique, la porosité à l'occultisme, par la magie élémentale, ouvre les structures au pouvoir magique. Dans l'appartement abandonné, le deuxième couloir profite d'un éclairage aux accents expressionnistes. Le plan américain, dans le dos de Rose, révèle le dédoublement des rampes et des tuyaux qui construisent l'espace grâce aux ombres qui se projettent sur les murs. Un dédoublement qui se manifeste différemment dans *Inferno* avec les colonnes en bas relief, des pilastres, dans le couloir de l'étage qui renvoient aux colonnes présentes au milieu du hall. Cette illusion de colonnes sur les murs se retrouve également dans l'immeuble de Pat, dans *Suspiria*, bien que la hauteur de ces éléments et l'absence de colonnes en volume dans le hall cassent l'effet. De ce fait, le trompe-l'œil est plus efficace dans le musée de *La Troisième Mère*. Le plan large, en forte plongée, sur Sarah quand elle est interrogée par les policiers dans une salle du musée, permet d'examiner les murs avec plus d'attention et de se concentrer sur les colonnes blanches, qui se détachent légèrement des murs bleus. L'illusion est encore plus forte dans le hall du musée, toujours filmé en plan large avec une plongée sur Sarah. De chaque côté du cadre, et de l'entrée du bâtiment, des pilastres sur le mur font face aux vraies colonnes qui supportent la structure. La position de ces colonnes produit la sensation d'une invocation magique de l'architecture, qui pousse la structure cachée, dans les fondations du bâtiment, à se dévoiler. Un pouvoir magique qui agit sur la récurrence des colonnes dans les bâtiments, à la manière des piliers dans la cage d'escaliers de l'immeuble de Michael. Dans *Inferno*, le hall du bâtiment de Sarah est soutenu par plusieurs piliers et il en est de même pour la façade, dont l'entrée de l'immeuble est surcadrée par deux pilastres de chaque côté. Cependant, les colonnes se fondent progressivement avec l'architecture, toujours dans l'optique magique de révéler au grand jour la structure interne des bâtiments. Ainsi, les colonnes visibles dans le sous-sol de la bibliothèque sont, en partie, absorbées par les voûtes de la cave. Des voûtes récurrentes dans l'espace, que ce soit le couloir du sous-sol ou dans la pièce avec les feux, symbolisant davantage

une architecture qui se met à nue. Dans le musée de *La Troisième Mère*, les salles sont différenciées par les voutes tout en permettant de garder un espace complétement ouvert. Tels les colonnes et les pilastres, ces arcs de cercle architecturaux tentent de percer le décor et de dévoiler la structure au monde extérieur. Le plan large sur la maison de Guglielmo de Witt révèle la présence d'une arche au dessus de la porte, figurée par l'agencement particulier de certaines briques. La mise en valeur de la porte renvoie à *Suspiria* et celle grande ouverte dans l'appartement d'Olga qui souligne la structure du seuil tout en manifestant une architecture hermétique des bâtiments, s'ouvrant entièrement à la magie.

Or, la porosité des bâtiments qui insistent sur le délabrement et le dévoilement de la structure n'est pas sans rappeler les propos de Jean-Baptiste Thoret. « Que représentent toutes ces portes en trompe-l'oeil, ces fissures qui craquellent le décor, ces soubassement improbables et étriqués, si ce n'est des endroits où le monde se plie, se recroqueville, se dédouble ? »²⁷. Ainsi, l'architecture poreuse ne favoriserait-elle pas le pouvoir d'invocation d'un autre monde ?

2. Vers une architecture spirite

2.1 La séparation de deux mondes

2.1.1. Des accès dédoublés :

L'architecture magique dévoile la structure des bâtiments aux personnages et au spectateur, révélant déjà une cohabitation entre deux espaces. Le décor de cinéma est, par essence, lié à un dédoublement des mondes par son appartenance au monde des images filmiques, en opposition à celui du monde des spectateurs. Toutefois, il faut reprendre Gaston Bachelard qui mentionne que « Erich Neumann, dans un article d'*Eranos* a montré que toute être fortement terrestre — et la maison est un être fortement terrestre — enregistre quand même les appels d'un monde aérien, d'un monde céleste »²⁸. Même si ce rapport d'échange entre le monde terrestre et le monde céleste semble spécifique à la maison, l'origine de la magie qui s'infiltré dans les bâtiments hermétiques provient directement des maisons alchimiques des Maters et il se pourrait que ce pouvoir de captation d'un monde supérieur ait été importé. En outre, la magie élémentale, surreprésentée dans ces structures, induit déjà cette séparation des mondes puisque les éléments sont repartis dans le monde terrestre, la terre et l'eau, et dans le monde céleste, l'air et le feu, pour invoquer l'esprit. L'architecture des bâtiments hermétiques se caractérise par la multiplicité des accès. Des escaliers en double dans l'immeuble de Pat, dans *Suspiria*, mis en valeur par le plan large, centré face aux éléments, ainsi que par la symétrie architecturale qui coupe le hall en deux. De plus, les deux escaliers sont différenciés par un contraste de lumière. Celui de gauche donne sur un espace éclairé tandis que celui de droite mène vers l'obscurité. Plus tard, quand l'amie de Pat essaye

²⁷. THORET, Jean-Baptiste, *op. cit.*, p.116.

²⁸. BACHELARD, Gaston, *op. cit.*, p.111.

désespérément d'alerter les voisins sur l'agression en cours, la forte contre-plongée sur les étages visibles dans le hall insiste sur la présence de trois portes, une sur le second étage et deux au premier, pour signifier la multiplicité des accès à des endroits qui restent cachés. Le dédoublement des portes dans la chambre de Martha, dans *La Troisième Mère*, est directement lié à une action magique. La présence des portes en métal dorée s'oppose aux portes vitrées, vues précédemment dans l'appartement, et appuie sur une apparition magique des éléments. De plus, la construction en symétrie de la chambre accentue le dédoublement des mondes, des mondes multiples auxquels les portes donnent accès. D'une autre manière, les accès démultipliés se manifestent par la récurrence des cadres, surtout dans le couloir de l'appartement de Michael. Des cadres qui se font face puisque sur la majorité des murs de l'espace pour traduire l'existence de plusieurs mondes qui cohabitent. Dans l'immeuble de Pat, les motifs géométriques similaires au sol et sur le vitrail du plafond renvoient également à la juxtaposition des mondes, symbolisée par les cadres du couloir. Or, les différences de motifs entre les deux éléments révèlent surtout l'existence de deux mondes distincts.

2.1.2. Un espace scindé en deux :

Les accès dédoublés symbolisent la cohabitation de deux mondes, comme l'architecture favorise les effets de séparation de l'espace. Dans *La Troisième Mère*, le couloir de l'appartement de Martha est vu au travers d'une voute avec un rideau, tiré pour favoriser l'ouverture de l'espace. Toutefois, la présence de la voute indique une volonté de l'architecture de diviser et l'élément paraît comme un seuil symbolique. De façon similaire, le surcadrage sur Carlo dans le salon, vu à travers la porte ouverte de la chambre de Sarah, renforce l'association entre le seuil et la séparation de espaces, mais aussi avec le surcadrage. Dans l'ascenseur, la lumière produit un effet de surcadrage sur Sarah qui la détache de Carlo dans les plans rapprochés sur les deux personnages. Mais l'éclairage ne fait qu'accentuer la division de l'espace, déjà induite par le champ-contrechamp entre les protagonistes. Un autre surcadrage intervient dans l'appartement sur Mark, en plan moyen et vu à travers le drap percé. La seule présence des bouts du tissu aux extrémités du cadre insiste sur la séparation entre l'espace du personnage et celui de la caméra. L'hôpital de *La Troisième Mère* favorise toujours l'encadrement des portes comme instrument du surcadrage. Un travelling avant suit Michael et un prêtre, le Père Milesi, dans un couloir pour s'arrêter près du seuil d'une autre pièce et les resserrer dans le cadre, formé par la porte ouverte. La position fixe des personnages tranche avec les mouvements des infirmiers derrière eux tout en soulignant la juxtaposition des deux espaces, tels deux mondes distincts. Le cut sur les deux personnages, dans un autre espace, les empêche de passer le seuil de cette porte et insiste sur l'idée d'une simple cohabitation. Le plan suivant révèle davantage la fonction de séparation du surcadrage où le prêtre et Michael, en plan rapproché, sont attachés à des espaces différents avec les bordures de la fenêtre derrière eux. Dans le musée, Giselle et Sarah ne sont pas victimes de l'abondance de surcadres. Néanmoins, la multiplicité des vitres opaques sur les portes, qui séparent la salle d'études et le couloir, souligne un accès entre les pièces qui n'est pas encore optimal. Le flou traduit une cohabitation qui s'efface progressivement pour

rapprocher les mondes. Dans *Suspiria*, la faible profondeur de champ rend Olga floue, bien que plus proche de la caméra, pour concentrer la netteté sur Suzy et Mark. Si la différence de netteté des personnages manifeste l'existence de deux espaces séparés au sein d'une même pièce, la porte ouverte en grand rend possible un glissement entre les mondes. La faible profondeur est souvent associée à une action magique, surtout dans *La Troisième Mère*. Lorsqu'elle invoque les esprits, Martha se détache des esprits qui emplissent son bureau par un gros plan, de dos et nette, à l'inverse des esprits, en plan large et flous. La séparation magique est toujours signifiée, quand les esprits ont disparu, par une conservation d'un plan large avec un effet de flou sur le fond du bureau, dénué de présence. Si la faible profondeur de champ est associée à un pouvoir magique, dans *Inferno*, la scène de l'amphithéâtre illustre le glissement de la magie dans le monde réel. Après le travelling en caméra flottante, emportée par le vent, Sarah et Mark se détachent des autres élèves par le souffle qui ne semble toucher que les deux personnages et ils bénéficient d'un peu plus de netteté que les autres, appuyant le contraste. Les apparitions magiques ne touchent plus le monde inconnu et flou uniquement mais elles s'introduisent peu à peu dans le monde connu des personnages, telles la profondeur de champ qui augmente progressivement.

2.1.3. Le dédoublement par la lumière :

Une faible profondeur de champ relève de la manifestation de deux mondes qui se séparent par une limite floue. Le contraste entre une zone nette et une autre floue renvoie aux contrastes créés par la lumière. Dans *La Troisième Mère*, l'opposition entre lumière et obscurité s'aide de la structure de l'appartement de Martha. Le gros plan sur Martha et Elga au lit se caractérise par les draps beiges qui renforcent la lumière allumée dans la pièce. Au contraire, le gros plan sur Sarah, dans une autre pièce, se démarque par une obscurité soutenue par les draps sombres. La séparation des espaces est, de ce fait, soulignée par le montage, avec les cuts, et par la différence chromatique, de la lumière et des draps. Dans *Inferno*, la séparation par la lumière se traduit surtout par les différentes teintes qu'elle adopte. Dans l'appartement abandonné, Rose traverse un second couloir en plan américain, de dos, et la pièce du fond se détache de la lumière blanche, qui éclaire des murs verts du couloir, une forte lumière rouge et une lumière bleue, en alternance. Quelques instants plus tard, Rose atterrit dans une pièce obscure à l'exception des objets illuminés par une intense lumière rouge, qui semble émaner des portes et des vitres présentes dans la pièce. Un léger panoramique sur la gauche suit la protagoniste jusqu'au moment où elle passe le seuil de la pièce adjacente. À l'inverse du premier espace en rouge, la pièce dénote par un éclairage bleu mais affaibli par la présence de la lumière rouge, issue de l'extérieur et diffusée par les fenêtres. Toujours dans une optique de suivre les divisions instaurées par la structure des bâtiments, la lumière dans la boutique de Kazanian met en valeur la séparation de la chambre par une lumière orange qui s'oppose directement à la lumière bleue, celle de l'extérieur, dans laquelle l'intérieur de la boutique est plongée. De plus, le champ-contrechamp, avec un gros plan sur Kazanian et un plan large, en raccord regard, sur la boutique, insiste sur le contraste entre les deux teintes de lumière. Progressivement, la division par la couleur s'affranchit de son lien avec la structure afin de produire

deux espaces distincts au sein d'une même pièce. Fini la mise en valeur de pièces adjacentes, maintenant les couleurs indiquent la démultiplication d'un espace unique. Dans l'étage inférieur de la bibliothèque qui mène au sous-sol, le couloir est partagé entre une zone plongée dans le bleu, majoritaire dans le passage, et une autre en lumière orange, près de l'escalier, qui renvoie au contraste créé par le drap, dans l'appartement de Sarah. Le trou percé dans le tissu, par Sarah et qui surcadre Mark dans le plan moyen, manifeste la séparation du couloir. Mais, l'ombre du drap se projette sur le mur et forme une ligne permettant de diviser la structure avec un côté dans le bleu et un autre dans l'orange. Si les teintes varient dans la cave de la bibliothèque, avec une porte en lumière jaune qui cohabite dans le même espace qu'une porte avec un halo rouge, les habituelles teintes oranges et bleues de la lumière refont surface, d'abord dans la boutique de l'antiquaire avec un plan qui revient par deux fois. Le panoramique sur l'intérieur du magasin intervient pendant la convention entre Rose et Kazanian, au début du film, pour revenir quand l'antiquaire se fait voler les derniers copies du livre sur les Trois Mères. La double présence du même plan insiste surtout sur l'éclairage particulier de la pièce qui forme des rayures et, presque, un effet de damier, par une alternance de lumière bleue et de lumière orange. À l'inverse, dans le premier couloir de l'appartement abandonné, présent dans le même immeuble que la boutique, le contraste entre le bleu et l'orange se figure par des bandes horizontales qui appuient sur une opposition entre la partie en hauteur du couloir et celle du bas.

2.1.4. Ombres et reflets, les doubles magiques :

La devanture de la boutique de Kazanian illustre une triple représentation de l'existence de deux mondes : physique, avec l'alternance des vitres opaques et de celle du milieu transparente mais avec un rideau blanc, chromatique avec le constate de la teinte bleu et de la teinte orange de la lumière ainsi qu'immatérielle, par une mise en valeur des ombres. L'ombre, double occulte de la silhouette, est omniprésente dans un rapport magique à l'architecture. Les fenêtres opaques associées, aux rideaux blancs derrière le verre, matérialisent la présence des personnages dans la pièce par leur ombre. De l'extérieur, les corps sont vus nettement mais dès qu'un personnage passe le seuil de la boutique, il passe dans un autre monde, plus spirituel. Un effet que le zoom sur les silhouettes sombres de Kazanian et Rose, derrière la vitre opaque de la porte, renforce davantage. L'ombre permet également de marquer la division entre un monde et un autre, toujours dans une logique de division de l'espace. Dans l'entrée la bibliothèque, un panoramique sur la gauche suit Sarah qui passe dans le couloir. En se rapprochant au plus près de la caméra, le plan devient complètement sombre le temps de quelques images pour apercevoir de nouveau la protagoniste, à contre-jour et dans le reflet de la vitre en face d'elle. Avec l'ombre, le reflet se pose aussi comme la manifestation magique d'un monde alternatif et immatériel. Les éléments de la structure se dédoublent pour créer des effets de constructions en miroir, comme dans l'appartement de Sarah. Un effet miroir de l'architecture si convaincant qu'il pose un réel doute. La statue sur le côté droit du couloir est-elle face à son double exact ou face à son reflet ? Un double qui traduit plastiquement l'appartenance du reflet à un autre monde avec la faible lumière bleue qui l'éclaire dans un espace obscur, en

s'opposant à la lumière plus chaude sur la statue de droite. Dans *La Troisième Mère*, la statue devient colonne et le pilastre dans le hall du musée prend la place du reflet. Toutefois, l'architecture miroir du musée se manifeste surtout par la récurrence des éléments en verre qui reflètent les personnages. Le zoom se concentre sur le reflet de Giselle dans un des tableaux, quand elle analyse l'urne de Mater Lacrimarum, tandis que le visage de Sarah est dédoublé, dans un plan large dans le couloir, réfléchi par le cube en verre d'une vitre de protection. La vitre s'impose comme l'outil de préférence de la réflexion magique, affirmée par le plan rapproché sur Pat près de la fenêtre, dans *Suspiria*. L'angle de profil permet à la structure de diviser le plan en deux, et surtout de détacher l'ombre de son corps. Une indépendance permettant de différencier le monde matériel du monde immatériel qui cohabitent ensemble et un espace immatériel mis en lumière, littéralement, par Pat. De plus, les champ-contrechamps entre Pat, de profil et près de la fenêtre, et les plans serrés sur l'extérieur, vu à travers la vitre, indique un possible glissement entre les mondes. Dans *Inferno*, le mélange progressif des deux mondes s'illustre par le fort zoom sur le reflet du livre, que Sarah tient, dans un miroir de la cave de la bibliothèque. Un zoom qui efface les bordures du miroir et brouille les frontières entre le monde du reflet et le monde réel, renvoyant à un autre zoom dans *La Troisième Mère*. Le reflet de Giselle; dans la vitre de protection d'un tableau, est mis en valeur par un zoom qui annonce déjà le futur du personnage. Peu de temps après, elle est tuée par les démons de Mater Lacrimarum et l'importance que la caméra a apporté à son reflet ne faisait que signifier son appartenance proche au monde immatériel, le monde des morts. « Autrefois, monde des vivants et monde des morts, aujourd'hui monde réel et monde virtuel, les doubles apparaissent dans le présent de cette conjonction, ils en font la preuve »²⁹. Des mondes qui font plus que de cohabiter ensemble, des mondes dont les habitants opèrent des glissements à la manière de Sarah Mandy, dans son appartement. Le plan serré sur la protagoniste, devant le miroir, la présente à la fois dans le monde virtuel, avec son reflet emprisonné dans le cadre de l'objet, et dans le monde réel, puisque son corps, de dos, reste dans l'espace extérieur au miroir.

2.2. Les apparitions fantomatiques et une architecture spirite

2.2.1. La mort virtuelle du personnage, sa transformation en fantôme :

La présence du monde virtuel dans le monde réel se rattache donc à la présence du monde des morts dans celui des vivants, que les ombres et les reflets matérialisent. Les reflets des personnages dans les vitres signifient déjà les apparitions fantomatiques qui emplissent l'espace. Ainsi, la récurrence des éléments en verre participe à la construction d'une architecture spirite. Le lent zoom sur le visage de Giselle, reflété sur la vitre du tableau, dévoile le pouvoir magique du décor dans l'invocation des fantômes. De la même manière, le reflet de Sarah dans une vitre de protection renforce le pouvoir de captation du cube, telle une apparition fantomatique capturée dans la boîte.

²⁹. SCHEINFEIGEL, Maxime, *op. cit.*, p.29.

Néanmoins, le reflet de Sarah, celle d'*Inferno*, dans la vitre à l'accueil de la bibliothèque, permet de rendre visible la présence du personnage à contre-jour. Le passage dans le couloir, et dans le plan complètement sombre, agit sur la protagoniste. Elle paraît comme un fantôme et le reflet ainsi que la lumière, qui définit sa silhouette, illustrent seuls son existence. L'éclairage de certaines pièces figure les personnages comme des fantômes, afin de révéler le glissement progressif entre le monde réel et celui de l'au-delà. Un glissement d'autant plus appuyé par le lien avec les éléments de la structure qui symbolisent le passage. Les escaliers qui mènent à l'étage inférieur de la bibliothèque montre Sarah à contre-jour, dès qu'elle descend les marches. De l'ombre, elle passe à la lumière mais l'éclairage bleu clair, dans lequel la pièce est plongée, confère un aspect fantomatique à la protagoniste. L'alternance entre le contre-jour et la lumière de couleurs renvoie à Rose, dans l'appartement abandonné, à la fois une figure sombre dans le second couloir, puis une ombre bleutée dans la pièce du fond. Chez Kazanian, la devanture est définie par cette architecture spirite qui invite les apparitions fantomatiques dans l'espace, par les ombres. Les doubles occultes sont mis en valeur avec la récurrence de vitrines opaques et des rideaux blancs de telle manière qu'en rentrant la boutique, les personnages abandonnent leurs corps et seuls leurs esprits arpentent l'espace. Un aspect magique des vitres qu'on retrouve aussi dans l'appartement de Martha dans *La Troisième Mère*, avec le plan serré sur les silhouettes de Sarah et Martha derrière une vitre opaque. Toutefois, les personnages transformés en fantômes côtoient de vraies apparitions du monde de l'au-delà. En descendant les escaliers de l'immeuble de Kazanian, Rose fait face à une ombre derrière des vitres, toujours opaques. Le champ-contrechamp renforce la communication entre les deux entités, possible par le pouvoir magique de l'architecture et sa capacité à invoquer les esprits. L'apparition fantomatique est ensuite accentuée par le surcadrage de l'ombre au sol, avec une lumière aux tons plus chauds que la couleur bleutée des plans précédents. La manifestation surnaturelle passe le seuil entre son monde et le monde réel, auquel Rose appartient, soit le monde des vivants. Le caractère fantomatique de l'ombre est davantage appuyé dans le couloir de l'appartement abandonné. Le travelling avant, qui suit Rose et se fixe sur les mouvements de la lumière dans la pièce du fond, s'achève par un rapide panoramique à 180° sur les bouts de tissus pendants au bout du couloir. L'assemblage des morceaux d'étoffes blanches paraissent tel un rideau, rendu transparent par la diffusion de la lumière bleue. Ce « rideau » confère plus de mouvement à l'ombre qui avance à l'arrière. Un mouvement qui se rapproche plus du flottement d'une apparition fantomatique.

2.2.2. Une possession artistique :

Comme dans les maisons des Maters, les bâtiments hermétiques sont souvent ornés de statues dont l'omniprésence est accentuée par l'architecture. Les alcôves, dans le couloir de l'appartement de Sarah, relèvent d'une structure magique qui se modèle pour faciliter le passage des esprits, davantage renforcé par l'effet miroir des deux sculptures. Dans la bibliothèque, toujours dans *Inferno*, des bustes de statues, dans chaque recoin, composent la pièce et illustrent comme une concentration du pouvoir magique qui permet l'introduction des esprits dans le monde des vivants.

Une invocation spirite que l'ombre de la statue symbolise, telle un fantôme qui utilise le buste comme enveloppe physique. Lieu privilégié pour l'accueil des sculptures, le musée de *La Troisième Mère* est hanté par une architecture magique qui personnifie les représentations de figures humaines. Quand Giselle et Sarah sortent de la salle d'études, le plan qui les cadre s'illustre par un rapprochement au niveau des épaules. Or, les deux personnages sont de dos à l'inverse de la statue surcadrée par la porte, et surélevé par la contre-plongée. Une boîte, au sol de la salle suivante, se démarque par des sculptures de mains posées dessus afin de prolonger l'idée d'un contrôle des statues par les esprits. Les fantômes semblent sortir progressivement de cette boîte qui les emprisonne. L'architecture spirite se définit donc par l'interaction avec monde de l'au-delà, grâce à l'utilisation des éléments du décor, et qui aboutit sur un désir de communication avec les personnages du monde terrestre. Le crâne piqué d'épingles, dans le salon de Guglielmo de Witt, se tourne bizarrement vers l'alchimiste comme pour attirer son attention. Dans *Inferno*, les tableaux qui ornent les murs de la chambre de Kazanian illustrent une observation constante, une pression optique des personnages peints, prolongée par la structure claustrophobe de l'espace étroit. Dans *La Troisième Mère*, les tableaux sont imposants et prennent autant de place, dans le plan, que les protagonistes de chair et d'os. Monseigneur Brusca, dans son bureau avec l'urne, et Martha, dans la pièce qui sert d'invocation aux esprits, partagent leur espace personnel avec la figure picturale de chaque tableau, positionnée à la même hauteur que les deux personnages. Le caractère spirituel du bureau d'un représentant de Dieu et celui magique de la pièce d'une spirite affirment le monde pictural comme symbole du monde des morts. Le musée se pose donc comme le lieu de préférence de d'une architecture spirite qui met en avant la présence des tableaux, tel le halo de lumière qui sort les peintures de l'obscurité au début d'un travelling avant sur les personnages sous des voutes. Il en est de même pour le plan précédent, un travelling avant dos à Giselle et Sarah, qui montre des draps blancs cachant certains chevalets. En se cachant sous un drap blanc, le monde pictural renforce davantage son lien avec celui de l'au-delà, comme une entité rendue visible par sa forme sous le drap.

2.2.3. Le développement d'une architecture spirite :

Une architecture spirite, qui favorise le lien entre le monde des vivants et celui des morts, s'illustre aussi par les esprits qui agissent sur l'espace comme des *poltergeists*. Dans *Inferno*, le son en hors-champ d'une porte tire Sarah de sa lecture, et interrompt sa voix en off, mais il est vite rattaché à la porte, sous un des bustes, qui se referme. Si la sculpture est associée à une représentation physique de l'ombre derrière elle, donc de l'esprit, le mouvement de la porte n'est rattaché à aucune présence visible dans le plan et il insiste sur celui des entités invisibles. La juxtaposition du panoramique sur la porte, qui remonte sur l'étage de la bibliothèque, entre deux gros plans sur Sarah, permet aux bruits de la porte de passer du hors-champ au champ, et pour les bruits de pas de faire le chemin inverse. Les pas sont rattachés à la présence d'un corps en mouvement dans le plan du panoramique mais restent entendus dans le plan suivant, un gros plan sur Sarah. Cette alternance entre le son in et celui du hors-champ renvoie au glissement entre le

monde terrestre et le monde céleste. La présence des entités de l'au-delà est davantage appuyée par les effets de caméra flottante, celle dans l'amphithéâtre avec le travelling avant sur Mark porté par le mouvement du vent. Dans *La Troisième Mère*, les travellings sont récurrents pour suivre Giselle et Sarah, qui arpentent les couloirs du musée. Un lent travelling avant, d'abord, les laisse s'éloigner doucement de la caméra puis, quand elles sortent du cadre et de la pièce, une impulsion provoque l'accélération du travelling, toujours associé à cet effet de flottement. Le travelling s'évanouit dans la porte fermée de la pièce pour se prolonger par un travelling avant face aux deux femmes, dans une autre pièce. Les deux travellings se manifestent également dans la bande sonore par un bruit semblable au souffle du vent, renforçant l'effet d'une caméra flottante. Toutefois, la transition entre les deux plans relève d'un pouvoir magique de la caméra pour s'affranchir des limites physiques de la structure, en passant à travers les murs. Une capacité pourtant caractéristique des fantômes qui insiste sur l'architecture spirite, poreuse aux entités de l'au-delà, mais qui rattache surtout l'œil filmique à celui des esprits. « Enfin, cet « œil » permet d'accéder à un autre monde, à un autre degré de réalité »³⁰. Ces mots d'Alice Laguarda, sur la présence d'un œil qui arpente l'académie de *Suspiria*, rappellent l'impulsion de la caméra flottante, telle la manifestation de la subjectivité d'un esprit. La mort de Pat et son amie, dans *Suspiria*, dénote des autres plans fixes de la séquence par un mouvement. La scène s'achève sur un panoramique qui se concentre sur les corps des deux personnages, descendant sur les pieds ensanglantés de Pat puis en remontant sur l'élément métallique du vitrail, logé dans le ventre de son amie. Le plan est suivi d'un dernier plan fixe, plus large, sur le corps de l'amie au sol, mais ce dernier se démarque aussi des plans fixes précédents par le faible mouvement de la caméra. Le léger tremblement d'une caméra portée, qui survient pendant les deux derniers plans de la scène, révèle la présence d'un autre personnage dans la pièce, à travers lequel la séquence est vue. Cette impression de plans en caméra subjective s'associe avec une autre musique, plus mystérieuse qui traduit leur caractère magique. Dans l'appartement abandonné d'*Inferno*, le premier couloir subit deux plans en caméra subjective. Des travellings avant, toujours avec le léger tremblement caractéristique de la caméra portée, qui intervient pendant l'abondance de plans sur Rose et qui se rattachent à l'ombre derrière les tissus. Les travellings dénotent avec les plans sur Rose, dans le même couloir, puisque l'œil filmique est situé plus en hauteur que le personnage, symbole de son appartenance à une entité céleste qui abroge les lois de la gravité. Toujours dans le même immeuble mais dans chez Kazanian, cette fois, une présence inconnue s'introduit dans la boutique pour voler les copies des Trois Mères. L'ombre en mouvement, qui se projette sur les étagères, et les bruits de pas permettent de rattacher la caméra subjective à un corps mais seulement visible sous une forme immatérielle. Dans la même scène, de nombreux plans sous-entendent l'adoption du point de vue de Kazanian, allongé dans sa chambre, bien que les angles de prises de vue ne correspondent pas. Si Kazanian est représenté de profil ou de 3/4, l'utilisation de la caméra subjective force une vision qui fait directement face au décor. L'espace est hanté de tous les côtés par des présences qui se montrent avec les ombres, toujours d'une façon immatérielle, ou qui préfèrent rester invisibles. Elles ne manquent pas de rappeler l'origine de l'introduction de la magie dans les structures par un panoramique sur l'intérieur de la boutique, quand l'antiquaire mentionne

³⁰. LAGUARDA, Alice, *op. cit.*, p.121.

les Trois Mères. L'architecture magique confère même un pouvoir médiumnique à la caméra dans *La Troisième Mère*. Après le meurtre de Giselle, Sarah est interrogée par les policiers dans une des salles du musée, vue avec une forte plongée. Un plan fixe sur les inspecteurs et Sarah s'allie à un travelling qui avance légèrement sur la droite pour dévoiler l'espace, toujours influencé par une entité invisible qui prend possession de la caméra. Toujours pendant le travelling, l'oeil filmique se recentre face à une porte et se fixe pour mettre en valeur l'entrée de Michael dans la pièce, quelques instants plus tard. Cette attention portée sur l'élément architecturale souligne la communication entre les esprits et la caméra ainsi que la grandeur de l'architecture spirite. En perpétuelle invocation avec le monde de l'au-delà, la présence des vivants dans certaines parties de la structure est signifiée aux fantômes, qui déplacent l'oeil filmique en conséquence. Cependant, l'invocation des entités célestes se manifeste également par leur présence dans l'espace sonore. Dans le couvent, une musique rythmée par des voix masculines appuie sur la possession de Valéria puisqu'elle débute quand le personnage se relève, après avoir tué son fils. Sans l'aide de la musique, des sons de souffles ou de faibles murmures, en off, emplissent l'espace acoustique du lieu quand Sarah, Martha et le père Johannes entament une discussion sur l'urne de la Mère. Le caractère religieux du couvent renforce l'infiltration du monde spirituel de la même manière que la maison de l'alchimiste, Guglielmo de Witt, favorise l'introduction de la voix off de Varelli qui lit un livre. Une infiltration d'autant plus magique que sa mort est montrée dans *Inferno*, donc sa présence dans le monde des morts ne fait aucun doute. Enfin, quand Sarah passe dans l'allée de la bibliothèque d'*Inferno*, des bruits de murmures s'associent avec le travelling sur les tables qui ne montrent pourtant pas de personnages parler. Une manifestation sonore qui dispute une fois de plus les frontières entre le son du champ et du hors-champ de la même façon qu'une voix prononce le nom de Sarah trois fois dans le hors-champ, bien qu'aucun corps visible ne puisse la rattacher.



Un fantôme en pleine possession picturale qui regarde Monseigneur Brusca dans *La Troisième Mère*

« Pareil différentiel de zones est au coeur du cinéma d'Argento qui en tire son énergie cinétique et son intensité cantonale : ces souffles produits, entendus, font résonner le chevauchement de mondes, de réalités qui sont autant nôtres qu'autres »³¹. L'idée d'un chevauchement de monde se rattache directement à l'architecture spirite mais celle de chevauchement des réalités renvoient à l'analyse du pli chez Argento par Jean-Baptiste Thoret, pour qui le pli symbolise le seuil de plusieurs niveaux de réalité.

3. L'architecture comme outil de communication magique

Toujours dans l'optique de mettre en valeur une architecture en communication avec l'au-delà, cette partie fera aussi l'objet d'une analyse croisée avec *Céline et Julie vont en bateau* de Jacques Rivette. Le film, sorti en 1974, raconte les aventures de Julie, bibliothécaire et magicienne amateur, et Céline, elle aussi magicienne mais plutôt dans le sens de prestidigitatrice, à travers leurs découvertes sur l'histoire d'une maison. Tout le long du film, les deux femmes passent leur temps à s'infiltrer dans la vie de l'autre et surtout dans celle des membres de la maison du 7 bis, rue du Nadir-aux-pommes au pommes, en se remémorant le passé de la structure. Ici, aussi, l'architecture se veut spirite en conservant les esprits des personnages, qui rejouent la même journée à l'infini, et les fantômes filmiques, avec des scènes remémorées et qui se rejouent sans cesse.

3.1. Le pli du décor

3.1.1. Les plis du rideau :

La magie des bâtiments se caractérise par une architecture du pli, déjà manifestée par la récurrence des rideaux dans l'espace. Dans *Inferno*, la salle de la bibliothèque s'ouvre par un travelling avant en gros plan sur un rideau rouge. L'effet de caméra subjective, qui mime le regard de Sarah, appuie sur le passage d'un espace à un autre avec l'ouverture du voilage. La pièce est ornée par davantage de rideaux de couleur blanche éclairé en bleu, sur le mur du fond face à la caméra, et même gris, en haut de la structure. Les rideaux blancs de l'amphithéâtre sont mis en valeur par les fenêtres qui s'ouvrent seules et le vent qui flottent dans le tissu, tel un mouvement qui l'anime. La présence du rideau peut également être soulignée par un effet de personnification. Chez elle, Sarah est forcée au sol par le corps poignardé de Carlo. L'abondance de plans sur les deux personnages se casse par la présence d'un plan sur une main gantée, de la même couleur que le rideau dont elle sort. La couleur rouge du rideau dénote d'ailleurs avec le reste de la buanderie, constitué de murs jaunes et d'un sol gris en béton. Toutefois, le rideau peut cacher, un personnage

³¹. ASTIC, Guy et al., 2020. *Quand soupirent les mystères : le cinéma de Dario Argento*. Aix en Provence : Rouge Profond, p.134.

ou un espace, et aussi se cacher, en se mélangeant avec le reste de l'espace. Dans le musée de *La Troisième Mère*, la capacité magique du rideau est révélée par le plan rapproché sur Sarah; qui se cache derrière. L'ouverture que le personnage produit en tirant le rideau est le seul moyen de dévoiler son existence, puisque sa couleur est exactement la même que celle du mur adjacent. Le rideau permet d'unifier la structure architecturale, comme le rideau blanc qui dissimule l'intérieur de la boutique d'antiquités à la vision extérieur, sur toute la longueur de la vitrine, même les parties avec des vitres opaques. Le rideau qui se fond avec la couleur des murs n'est pas sans rappeler celui dans l'appartement de Julie, dans le film de Rivette. D'abord mis sur le côté, pour laisser entrer la lumière, il est ensuite tiré pour faciliter les séances de remémorations à la manière d'une séance de spiritisme qui invoque les esprits, ici, les souvenirs de la maison. Cette séance magique est d'ailleurs associée au cinéma avec un plan face aux personnages, assises sur une caisse et regardant au loin. Le montage alternent les séquences dans le 7 bis, rue du Nadir-aux-pommes et les plans sur les femmes, en réaction aux scènes qui se passent sous leur yeux. Un rappel au cinéma mais surtout au théâtre avec Céline, puis Julie, qui prennent le rôle d'une magicienne, sur scène. Le halo de lumière, qui éclaire les corps, met en lumière le rideau vert tout en occultant le reste du décor, perdu dans l'obscurité du plan. Un rideau sur lesquels les ombres des personnages se projettent et la différence entre la prestidigitatrice et la magicienne s'illustre par Céline, et son assistant, dans le halo, en contraste avec Julie qui sort du cadre du halo pour laisser la place à son ombre. Ainsi, la faculté magique d'invocation des esprits que possède la magicienne est directement transmise au rideau, tel celui de la boutique de Kazanian dans *Inferno* qui, par les plis du tissu, favorise le passage dans le monde réel des fantômes, se matérialisant en ombres. Le lien entre les mondes est davantage illustré par le zoom sur la façade de l'immeuble et sur un rideau visible à travers la fenêtre cassée, mais aussi par l'ombre produite par les vitres opaques. Ici, l'ombre traduit l'appartenance à un monde immatériel tandis que la vitre manquante symbolise l'ouverture des espaces et les glissements entre les mondes par le pli.

Derrière le rideau, un autre espace s'ouvre toujours. Le tissu replié sur le côté de la voute, dans l'appartement de Martha de *La Troisième Mère*, permet une ouverture totale du couloir et un monde où rien n'est caché. Ce n'est pas le cas de l'appartement abandonné, dans *Inferno*, où la présence des bouts de tissus pendus, pour former un rideau, appuie sur la découverte de la pièce par Rose. Un espace caché aux vivants mais ouverts aux esprits puisque le panoramique qui se concentre sur l'ombre, à l'entrée du couloir et avançant vers le « rideau », manifeste une introduction permise par le chevauchement des tissus, tel le chevauchements des mondes. L'accès à un autre espace est d'autant plus marqué, dans la bibliothèque, par l'effet de caméra subjective quand Sarah ouvre le rideau. L'oeil filmique se rapproche au plus près du rideau rouge pour mieux mettre en valeur la déchirure du tissu en son pli et la pièce qui s'ouvre au personnage comme au spectateur. Dans le livre de Pacôme Thiellement, l'auteur cite *Opening Night* de John Cassevetes où « le lieu principal, ce sont les coulisses du théâtre comme passage entre l'espace profane et l'espace sacré »³². Un passage entre le profane et le sacré qui renvoie à l'ouverture du rideau de la bibliothèque,

³². THIELLEMENT, Pacôme, *op. cit.*, p.239.

accompagnée d'une musique extradiégétique, avec de l'orgue, et s'ouvrant sur une architecture semblable à celle d'un temple, avec une coupole au plafond éclairée en blanc, faisant de la bibliothèque un lieu de culte. Pourtant, certains rideaux ne dissimule aucune pièce puisqu'ils ne sont jamais tirés. Les voilages en hauteur, au fond de l'allée de la bibliothèque, sont inaccessibles aux personnages, par leur position dans l'espace. Les deux rideaux blancs, qui diffusent une faible lumière bleue, ne sont en fait qu'un seul et même bout de tissu qui retombe sur la mezzanine et produit l'illusion d'un dédoublement. Bien qu'une partie du rideau soit accessible en montant sur la mezzanine, la grandeur du tissu rend impossible l'acte de le tirer. Il en est de même pour le rideau gris, situé sur la coupole du plafond. Ainsi, quel est la fonction de ces rideaux ? Même s'ils semblent dissimuler un accès vers l'extérieur, ils ne peuvent être utilisés par le monde des vivants renforçant la fonction magique du voilage et ses plis qui favorisent le passage d'êtres célestes, de l'au-delà, dans l'espace. Le rideau rouge dans l'amphithéâtre symbolise le même passage et, même s'il est au niveau terrestre des personnages, le fait qu'il ne donne que sur un mur accentue, une fois de plus, son lien avec une communication magique entre les mondes.

3.1.2. La grosseur du drap, une frontière sur le point de se rompre :

Bien que d'apparence lisse et sans plis, les draps servent aussi de passage pour les entités du monde de l'au-delà. Dans *Céline et Julie vont en bateau*, les murs du salon de Julie sont tapissés de grand morceaux de tissus pour affaiblir la solidité de la structure et favoriser l'introduction de la magie dans l'espace. La porte de l'appartement de Sarah, dans *La Troisième Mère*, se transforme aussi et se modèle selon la silhouette d'une présence. L'absence de plis empêche une ouverture magique entre les espaces et incite l'entité à créer elle-même des plis, en se rapprochant au plus près de cette « porte-draps ». Le drap, dans *Inferno* et chez Sarah, produit une séparation entre l'entrée de l'appartement et le couloir. Quand Mark rentre, il n'a pas une vision totale de l'espace, refusée par le tissu, mais le lent zoom sur le drap dévoile une forme qui grossit progressivement. La musique angoissante qui s'introduit dans l'espace sonore, à mi-chemin du zoom, insiste sur la présence derrière le drap qui tente de se frayer un chemin en produisant des plis. À l'inverse du rideau, la matière du drap, d'autant plus que tendu dans la séquence, ne favorise pas la création de plis mais plutôt celle de volume. Le drap et le rideau finissent tout de même par se rejoindre dans la rupture. Le drap bleu en gros plan finit par se déchirer sous la pression de mains et le contre-champ sur Mark induit une nouvelle personnification du tissu puisqu'elles ne sont pas encore rattachées au corps d'un personnage. Retour au gros plan sur le drap percé, le corps de Sarah déchire davantage le tissu et la juxtaposition avec un plan plus large, sur le même espace, figure l'expansion du monde caché, derrière le drap, dans le monde réel. Une expansion marquée par le changement de position de l'œil filmique qui passe de l'autre côté et montre Mark à travers la fissure. Le drap est déchiré, les différents niveaux de réalités peuvent donc communiquer. Une fois de plus, une entité du monde céleste s'introduit dans le monde terrestre, tel le drap éclairé en bleu qui prend une lumière plus orangée en se déchirant, comme le corps sans vie de Sarah qui perce la frontière entre les morts et vivants pour atterrir dans le monde de Mark.



Le drap percé qui mime la forme de l'alcôve mais dans le sens inverse dans *Inferno*

3.1.3. Des tissus qui finissent par abolir les frontières :

L'abolition si forte entre les mondes, et qui révèle d'un pouvoir magique des draps, investit aussi l'espace filmique et sonore. Toujours dans l'appartement de Sarah, la musique du *Va Piensero* de Verdi est lancée par la femme pour la faire écouter à Carlo. Clairement définie par un caractère intradiégétique, la symphonie va tout de même accompagner une série de plans mystérieux, des représentations de meurtres qui ne prennent pas place dans la pièce, avant revenir emplir l'espace acoustique de l'appartement. Ce basculement entre le monde intradiégétique et un autre extradiégétique soulève déjà la rupture des frontières. De la même manière, la même musique de Verdi, commençant à une autre partie, envahit l'espace sonore de l'amphithéâtre pour la majorité de la séquence. La confusion réside dans la définition du caractère de cette musique puisque le professeur évoque le nom de l'oeuvre. Il affirme donc sa présence intradiégétique dans l'espace. Or, les casques que portent les étudiants sous-entendent qu'ils l'écoutent chacun de leur côté. À moins que la musique ne soit jouée simultanément dans la pièce et dans les casques, ce qui est peu probable puisque le professeur porte aussi un casque, sa présence dans la bande-son souligne l'influence d'une architecture magique. Une architecture qui invoque aussi la bande sonore de la scène suivante, par la présence de la musique extradiégétique des plans de Sarah dans le taxi et qui commence quand le personnage se lève de son siège, toujours dans l'amphithéâtre. Une abolition des frontières entre les plans qui caractérise la scène dès son début, lorsque le final du troisième acte du *Nabucco* de Verdi peut déjà s'entendre dans la scène, et le plan précédent. Dans la cave de la maison de Mater Tenebrarum, elle s'affirme comme une musique extradiégétique, associée à la destruction de la structure. La force du pouvoir magique, qui produit cette abolition, est d'autant plus appuyée que des milliers de kilomètres séparent l'immeuble new-yorkais et l'amphithéâtre romain.

L'abolition des frontières filmiques n'est qu'un début puisque la fonction magique du décor facilite également un passage dans une structure fermée. Pendant la conversation entre Rose et

Kazanian dans sa boutique, les deux personnages sont filmés de l'extérieur par un zoom qui se concentre sur les ombres derrière la porte vitrée. Or, le gros plan sur Rose, à l'intérieur du lieu donc de l'autre côté de la porte, respecte le rapprochement initié par le zoom. Les portes fermées ne paraissent plus comme une limite dans un monde où les espaces terrestres et les espaces célestes se chevauchent. Dans *Suspiria*, même si l'accès est refusé à l'amie de Pat par la porte fermée et sa présence au sol, appuyée par un plan rapproché, l'illusion d'un passage par l'élément architectural est illustré par un éclairage concentré sur la porte. L'éclairage des portes, dans *Inferno*, symbolise de façon claire leur fonction magique avec le lent panoramique à 180° qui suit Rose, explorer l'espace d'une des pièces de l'appartement abandonné. La seule porte visible dans le plan se détache de l'obscurité par une intense lumière rouge sur certaines parties, de telle manière qu'elles semblent briller. La porte prend presque un aspect vitrée qui diffuse la lumière rouge, comme un symbole magique, sur les autres éléments du décor. Le passage de Rose dans l'autre pièce, où l'infiltration de la pluie forme une flaque, se manifeste par un plan large en plongée qui permet de porter attention sur les cadres des fenêtres présents dans la pièce. Bien que détachés, superposés entre eux et donnant sur le mur, les vitres des cadres bénéficient aussi d'un éclairage rouge qui semblent émaner de chaque objet. Même si les fenêtres ne sont plus rattachées à la structure du bâtiment, leur présence au sein d'une architecture magique leur confère du pouvoir. Quand Rose marche dans la flaque, ses pieds deviennent rouges, par la lumière, et pousse le personnage à reculer. Le décor s'acharne et deux fenêtres s'ouvrent seules, une par une. La vitre d'une se casse sur Rose et éclabousse sa lumière rouge sur le personnage, encore forcé de reculer dans la pièce avec la porte. En passant le seuil de l'autre pièce, l'éclairage rouge déteint complètement sur la protagoniste, dû en partie à la diffusion de la porte. Par l'action des éléments, Rose est poussée dans l'espace le plus magique du bâtiment et est incitée à passer de l'autre côté de la porte illuminée, un passage que fera Sarah en sortant de la bibliothèque. Au sous-sol, un plan moyen sur la jeune femme met déjà en valeur la présence de deux portes, complètement différentes. Si la première qu'emprunte Sarah avec une lumière jaune et un mur orange mène à la salle avec les feux, la deuxième mène vers l'extérieur et dévoile déjà sa fonction magique par le halo de lumière rouge qui l'éclaire. Menacée par un homme dans la première pièce, Sarah se dépêche de faire le passage entre la porte et l'extérieur. Le passage n'est pas si simple puisque ce qui, de loin, semblait être une unique porte vitrée se démultiplie en cinq autres. Le jeu de transparence produit par la juxtaposition des portes renforce toujours le pouvoir d'un passage magique puisque les personnages se reflètent dans chaque vitre, donc ils s'introduisent plus profondément dans le monde virtuel à chaque porte ouverte. Le plan fixe qui montre Sarah, de face, ouvrir les multiples portes accentue l'effet de transparence des vitres ainsi de la démultiplication des seuils. Dans un espace où les plis du monde sont nombreux, le passage ne se fait que si on invoque sa face occulte, virtuelle. Dans une structure magique qui favorise le monde des esprits, les fantômes, celui de la mère de Sarah Mandy, ont le pouvoir sur l'ouverture des seuils, ceux des nombreuses portes du musée qui s'ouvrent à Sarah dans *La Troisième Mère*. Enfin, dans une architecture spirite, la communication entre le monde terrestre et le monde de l'au-delà se manifeste aussi simplement qu'une transition entre la porte de la

buanderie de l'appartement de Sarah qui se ferme et celle de l'ascenseur de l'étage qui s'ouvre, dans *Inferno*. Les bâtiments deviennent donc pur outil de passage entre les mondes.



Une porte illuminée qui semble vitrée dans *Inferno*

3.2. Une architecture du passage

L'idée d'une architecture magique qui incite les passages, entre le monde des morts et le monde des vivants, s'illustre toujours par la récurrence des portes, des couloirs et des escaliers par laquelle la structure s'articule. Dans *Céline et Julie vont en bateau*, les personnages qui montent et descendent les escaliers ou qui passent les seuils activent le pouvoir de l'espace, tel un rituel magique que les habitants du 7 bis, rue du Nadir-aux-pommes se forcent à répéter chaque jour afin que leurs fantômes puissent rester ancrer dans la maison. Dans la salle à manger, la circulation est appuyée par un panoramique qui ne fait que d'osciller entre des mouvements de gauche à droite, et de droite à gauche, selon l'entrée des personnages dans la pièce par les deux portes ouvertes. Des portes qui sont liées ensemble par un fin pan de mur puisque dans une architecture du passage, la structure repose sur les seuils et le mouvement des personnages qui vont d'une pièce à l'autre.

3.2.1. Seuils, voutes et couloirs, les différents outils du passage :

Dans *Suspiria*, les seuils invitent au passage et les portes ne posent plus de limites à l'image de l'appartement d'Olga, ouvert en grand où la porte n'est même pas visible comme si elle n'avait jamais existé. Le seuil entre le sous-sol et la pièce avec les feux, dans la bibliothèque d'*Inferno*, est marqué par trois plans qui montrent Sarah, immobile dans l'encadrement de la porte. Déjà, dans le plan moyen et de dos dans la cave, elle ouvre la porte et se fixe sur le seuil. Puis, le plan passe dans

le contrechamp avec le personnage à moitié à contre-jour, surcadré par la porte ouverte. Ce n'est qu'après une série de plans sur les différents feux présents dans la pièce, telle une invocation de la magie élémentaire, que Sarah, de nouveau face à la caméra et dans le cadre de la porte, peut s'avancer dans la pièce, accompagnée d'un léger travelling arrière. La mise en valeur des seuils est d'autant plus forte dans son appartement. Quand Mark sort de l'ascenseur, la porte d'entrée est déjà entrouverte et la fin du plan sur le personnage qui commence à pousser la porte subit un cut pour filmer son entrée dans l'appartement, vu de l'intérieur. La caméra autorise le passage d'un espace à un autre, toujours influencé par le désir d'une architecture magique. Le plan en plongée dans l'entrée souligne la circulation de la magie. Elle n'est pas symbolisée par le mouvement de multiples personnages, de pièce en pièce, comme dans *Céline et Julie vont en bateau* mais elle s'illustre par les diagonales formées grâce à la lumière, du couloir de l'étage et de la chambre, sur le sol de l'entrée. En outre, le plan sur Mark, vu à travers le trou déchiré dans le drap, insiste sur l'ouverture de l'espace ainsi que sur le seuil entre l'entrée et la chambre, accessible par l'absence de porte. La forme du drap percé renvoie à celle de l'alcôve, vue à travers le cadre de cette porte manquante, si ce n'est que l'orientation est inversée. Ainsi, la structure de l'alcôve fait face à son double magique, figuré par la déchirure du drap, et l'architecture incite toujours une communication entre les deux en créant une ouverture dans le mur. D'une façon différente, dans *La Troisième Mère*, les seuils de la bibliothèque ne sont plus signifiés par une petite barre au sol, qui marque la différence de pièce, mais ils se manifestent par les ouvertures formées dans une même pièce. Le rapide travelling avant, décentré sur l'allée, insiste sur la présence des différentes étagères qui produisent une démultiplication des cadres, comme le symbole des seuils entre les mondes que la caméra n'a aucun mal à passer. Dans le couloir du couvent, les fenêtres font chacune face à une ouverture dans la structure, toujours des encadrements de portes sans portes, et dessinent des lignes horizontales imaginaires sur le sol, telles les représentations du passage d'un monde matériel à un monde immatériel. La façade de la maison de Guglielmo de Witt affirme le pouvoir de l'architecture magique par l'arche sculptée, au dessus de sa porte, et renvoie à la symbolique associée à la figure du pont dans la peinture. Par sa forme en arc de cercle, qui permet de monter et de descendre, l'élément se veut comme l'outil particulier d'un passage entre le monde terrestre et le monde céleste. Si les arches des bâtiments, chez l'alchimiste et sur la façade de la bibliothèque d'*Inferno*, rappelle déjà l'image du pont, la présence des voûtes à l'intérieur des structures renforce l'idée d'une architecture du passage.

Le couloir de l'étage inférieur, toujours dans la bibliothèque, s'ouvre déjà par la forme arrondie des ouvertures qui le traversent de part en part. Les cadres des encadrements de portes, et autres percées rectangulaires dans la structure, laissent place à la douceur des arcs de cercle avec la forme arrondie des voûtes, figurant un espace moins fermé au passage de l'au-delà. L'accès au sous-sol s'illustre toujours par l'arc de cercle sculpté dans le mur. Les colonnes, visibles dans le couloir et qui se fondent dans la structure de la voûte, indiquent une architecture dont la fondation repose sur une invocation magique du monde céleste. La structure de la salle principale porte, d'ailleurs, une forte ressemblance avec celle d'un lieu de culte par la présence de la coupole, dont les murs arrondis sont illuminés d'une lumière blanche, et par celle de l'orgue qui commence à jouer quand

l'espace est dévoilé. La bibliothèque s'affirme comme un temple, lieu magique dont la fonction est de faciliter la communication avec les présences d'un monde supérieur. De la même manière, le pièce de vie principale chez l'alchimiste, dans *La Troisième Mère*, renvoie à l'architecture de la bibliothèque par l'omniprésence des voutes et des étagères remplies de livres, afin d'accentuer le caractère occulte de l'espace.

Plus que dans une seule pièce, les voutes sont majoritairement situées dans espaces traversant les structures. La voute, dans l'appartement de Martha, ne compte pas sur les pouvoirs magiques du rideau, replié sur le côté, et favorise la circulation magique en se positionnant dans le couloir. Le couloir devient le symbole architectural d'un passage dans toute la longueur de l'espace, accentué dans le musée par les deux travellings avant. L'impulsion donnée à la caméra, pendant ces mouvements rapides, s'associe aux souffles de l'air. L'oeil filmique est comme emporté par une force qui s'amplifie par le passage dans le couloir. L'appartement de Michael intensifie le pouvoir du couloir lorsque Sarah rentre dans l'appartement. Suivie par un travelling arrière, la protagoniste sort du cadre plusieurs fois pour explorer les autres pièces, laissant la caméra être poussée par le courant magique qui circule dans le couloir. En outre, l'espace semble s'étirer à l'infini par l'action d'un oeil filmique qui recule et se fixe seulement sur la porte d'entrée, dont il s'éloigne de plus en plus. L'architecture s'articule sur les corridors, surtout dans la bibliothèque d'*Inferno* où la vitre opaque, sur un mur du le sous-sol, produit un espace claustrophobe qui force les personnages à avancer et activer la circulation magique. Les personnages d'Argento « sont souvent lancés dans des déambulations qui durent, ponctués de passage de seuils (ouverture de portes, de rideaux ; couloirs empruntés, trouées explorées...) qui semblent ne pas finir. Le cinéaste se plaît à étirer l'espace intervallaire, à dilater le temps de son occupation et de sa représentation, transformant la topographie en entre-lieux, dessinant en champ spectral toute articulation de mondes et de réalités »³³. Le couloir devient donc la porte élargie d'un accès de monde en monde qui se manifeste par les changements de couleurs progressifs de la lumière au sein du passage. Une lumière orange qui se transforme en une intense lumière bleue dans l'appartement de Sarah, quand elle emprunte le couloir vers la buanderie, ou un espace qui se plonge dans le noir pendant quelques photogrammes tel le chemin que le même personnage prend pour aller dans la bibliothèque.

3.2.2. Une invitation du monde terrestre au monde céleste, la circulation verticale :

Toutefois, couloirs et corridors ne permettent qu'une circulation horizontale de la magie dans l'espace et les escaliers se donnent comme l'élément de la structure le plus à même d'opérer une circulation verticale, en s'articulant grâce à un passage entre le monde inférieur, terrestre, et le monde supérieur, céleste. L'escalier sculpté dans la pierre, à l'étage inférieur de la bibliothèque, relève une communication entre les mondes, déjà par l'aspect médiéval que donne l'élément à la pièce, de telle manière qu'elle chevauche deux époques. Un chevauchement qui s'accentue par la différence entre le style orné de la salle principale et celui du sous-sol, plus simple. De même, l'intense lumière orange qui émane des escaliers permet de mettre en valeur la structure et illustrer

³³. ASTIC, Guy et al., *op. cit.*, p. 144.

sa capacité magique. « Monter un escalier implique une sortie de la scène sociale et un repli dans l'intimité mais l'action peut aussi signaler un passage dans un espace entièrement privé et interdit, ou la traversée finale vers la divulgation d'un secret »³⁴. L'ascension à un autre monde par l'escalier est accentuée par la forte plongée sur la cage d'escaliers de l'immeuble de Sarah, dans *La Troisième Mère*. De la même manière, la contre-plongée, suivie d'un autre plan en plongé quand Sarah descend, intensifie la communication magique entre le haut et le bas de la pièce. La montée des escaliers par Sarah se caractérise par un travelling arrière qui étire l'espace, à l'instar du couloir chez Michael, et produit l'illusion d'un passage beaucoup plus étendu que la limite fixée par la structure. La faculté magique accordée à la montée des escaliers est également illustrée dans le film de Rivette, où les scènes quotidiennes rejouées par les fantômes de la maison débutent toujours par l'infirmière, interprétée par Julie ou Céline, vue en train de monter les marches à travers l'encadrement de porte d'une chambre. L'architecture de la bâtisse s'articule donc sur les passages des personnages dans les escaliers, en plus du passages des seuils, toujours pour signifier le rapport entre l'escalier et la communication avec le monde des esprits. Or, l'accès peut aussi se faire en descendant les escaliers dans *La Troisième Mère*. Réfugiée dans une pièce de l'immeuble de Michael et assises sur des escaliers, Sarah invoque le fantôme de sa mère. Michael, en feu, brûle la porte, qui sépare la pièce du reste du bâtiment, et s'approche de Sarah. Sa présence permet d'ouvrir un portail sur une autre dimension, formée dans le fond du noir du décor en contrebas, et l'apparition fantomatique d'Elisa Mandy emporte l'homme pour passer de l'autre côté. Si l'accès est clairement illustré par le portail en feu, le champ-contrechamp sur Sarah de 3/4 et sur l'espace noir du bas des escaliers, et centrée par la centré, se prolonge même lorsque le portail n'est plus visible. Seule la présence des personnages déjà morts, et matérialisés par la magie, permet de figurer l'accès au monde de l'au-delà, un accès toujours présent dans la structure de façon invisible quand ils passent de l'autre côté. Dans *Suspiria*, les deux escaliers du hall, mis en valeur par la symétrie, appuient toujours la récurrence d'une architecture du passage qui lie tous les bâtiments magiques entre eux. La communication entre le monde terrestre et le monde céleste se manifeste surtout par la figure du triangle qui emplit l'immeuble. Les triangles inversés, sur la porte, en relief, et sur la vitre de la salle de bain chez l'amie de Pat, renvoient au triangle rouge au dessus de la porte de l'ascenseur dans le hall. Si les figures triangulaires communiquent entre elles par les sommets qui se font face virtuellement, le rapprochement avec l'ascenseur intensifie une circulation magique entre l'espace inférieur et l'espace supérieur. Au sein même du hall, la circulation se manifeste avec les mystérieux motifs géométriques au sol. Bien que différents, les figures du sol entrent en communication avec celles du vitrail, situé au dessus, relevant l'aspect magique de l'architecture qui invoque le monde de l'au-delà par un rituel. Le motif du rituel est accentué lors de la mort de Pat et son amie où le panoramique sur les corps insiste sur l'image du sacrifice humain. Afin de permettre au mieux la communication entre le monde des morts et des vivants, les personnages doivent être sacrifiés. Ils doivent, également, casser la limite entre les mondes, le vitrail que Pat brise, et mettre en valeur l'accès à l'au-delà, le bout de métal dans le corps de son amie qui forme

³⁴. PALLASMAA, Juhani, *op. cit.*, p. 33. « Ascending a stair implies exiting from the social stage and withdrawal into privacy but it may also signal a passage into an entirely private and prohibited realm, or the final journey to disclose a secret. »

un triangle pointé vers le haut. De la même manière, Rose est victime d'un rituel magique qui requiert sa mort, dans l'appartement abandonné d'*Inferno*. En se reculant vers la vitre à moitié cassée, la femme est agrippée, de dos, et plantée sur la rangée de clous sur cadre bas de la fenêtre. Une série de plans avec différents angles de prises de vue intensifie le mouvement de la vitre, comme une lame de guillotine qui remonte et redescend sur le cou du personnage de façon répétitive. Si la couleur rouge de la vitre induisait déjà une présence de la magie dans l'objet, les gestes répétitifs amplifient la circulation entre la Terre et le Ciel, entre le monde des vivants et de celui des morts. La concentration de la vitre sur le cou de Rose souligne, également, le passage horizontal avec le monde immatériel puisque par sa mort, elle passe le seuil de la fenêtre.

3.2.3. Une architecture victime du syndrome de Stendhal :

L'architecture magique permet un passage et une circulation horizontale de la magie avec la récurrence des seuils, des voutes et autres couloirs, mais les éléments du décor se démarquent aussi par une capacité à traverser les mondes. Dans l'appartement de Michael, dans *La Troisième Mère*, les murs du couloirs sont ornés de nombreux cadres qui se font face et semblent communiquer ensemble. Une communication par le cadre qui n'est pas rappeler l'effet du Syndrome de Stendhal. Ce syndrome se définit par un bouleversement émotionnel et physique fort, manifesté en regardant une oeuvre d'art. En 1993, Dario Argento réalise un film sur le sujet, intitulé simplement *Le Syndrome de Stendhal*, où la démonstration du trouble s'opère par un passage du personnage principal, Anna, au sein même de l'espace pictural d'un tableau. D'une autre manière Liguaria prend pour exemple *Le Labyrinthe de Pan* de Guillermo del Toro, pour illustrer une « circulation [qui] passe aussi par le dessin. Ofelia peut avoir accès au labyrinthe à tous moments en dessinant à l'aide d'une craie blanche, une porte, une trappe, n'importe où dans le moulin »³⁵. Dans *La Troisième Mère*, le passage par le dessin est déjà souligné par les mises en lumière des tableaux dans le musée. Lors du travelling avant sur Giselle et Sarah, des peintures, situées dans les premières pièces qu'arpente le travelling se détachent, de l'obscurité par un halo de lumière qui les éclairent. Les silhouettes des tableaux commencent progressivement à s'introduire dans le monde réel par le début d'une interaction avec les espaces, comme regarder Kazanian, allongé sur son lit dans *Inferno*. Ainsi, les tableaux qui regardent les protagonistes, habitants du monde réel, traduisent le commencement du passage vers le pictural. De la même manière, le tableau près de Martha et celui près du Monseigneur Brusca, dans *La Troisième Mère*, partagent l'espace comme s'ils étaient des personnages, se mettant même à leur niveau. Le surcadrage du Monseigneur par le meuble en bois, derrière lui, souligne un glissement progressif entre le monde matériel et le monde immatériel des peintures, plus intensifié par le lent zoom centré sur le personnage qui le resserre dans un cadre étroit. Chez Sarah, le surcadrage n'est pas optimal puisque son dos sort de la bordure du miroir, dans lequel elle se reflète. Le reflet est tout de même associé au monde pictural par la forme ovale du cadre en bois, rappelant les tableaux du bureau de Mme Blanc dans *Suspiria*. En outre, le début d'une musique presque religieuse, plus spirituelle avec des chants, qui emplit la chambre permet de

³⁵. LAGUARDA, Alice, *op. cit.*, p.174.

rapprocher directement le monde des tableaux et celui de l'au-delà, à l'instar du reflet de Giselle dans la vitre de protection d'un tableau. Le lent zoom sur le personnage qui se reflète la rattache déjà au monde pictural, puisqu'elle prend place dans la peinture, et sa mort imminente ne fait que la lier définitivement avec la dimension céleste. Le tableau devient un réel outil de passage, exactement comme la représentation du syndrome de Stendhal, et les personnages sortent tout droit des peintures, à l'image du plan rapproché sur un tableau où Giselle et Sarah sortent de derrière le tableau pour pouvoir rentrer dans la pièce. Toutefois, le glissement entre le monde pictural et le monde réel, par le pouvoir magique des oeuvres, s'opère dans le changement d'atmosphère du décor. Là, où les personnages deviennent tels des corps peints avec le surcadrage, la lumière jaune du couloir du musée, quand Sarah revient voir Giselle, symbolise la fusion entre les mondes. Le monde de réel, des vivants, se transforme en peinture et les dessins prennent vie de façon magique, à l'instar des séries de surimpression et de bruitages qui animent les représentations dessinées de l'histoire d'Oscar de la Vallée, un occultiste.

3.2.4. Des éléments du décor qui communiquent :

Toujours comme manifestation du syndrome de Stendhal, le très gros plan sur les deux personnages d'un tableau, pendant le meurtre de Giselle dans le musée, souligne une communication entre le monde pictural et le monde réel. Dans l'appartement de Martha, cette communication prend plutôt l'aspect d'une invocation du monde l'au-delà avec les esprits qui envahissent son bureau. Le champ-contrechamp, avec le plan rapproché sur Sarah et Martha et le plan large sur les fantômes, figure la conversation directe entre les deux femmes avec l'apparition d'Elisa Mandy. Or, même quand les esprits ne sont plus visibles dans l'espace, la communication est conservée avec un plan large sur le bureau dénué de toute présence, qui s'inscrit dans le contrechamp. Les fantômes font entièrement partie de la structure et communier avec eux, revient à communier avec le décor dans une logique d'architecture spirite. Le dédoublement de Pat dans la vitre, dans *Suspiria*, appuie la personnification de la fenêtre tout en illustrant l'interaction entre Pat et le bâtiment. Comme dans *La Troisième Mère*, le champ-contrechamp confère un pouvoir télépathique à la structure. Un peu plus tôt, dans le hall, l'entrée de la jeune femme dans l'immeuble est entrecoupée par deux plans sur le vitrail. Par désir de se concentrer sur la circulation de la magie, qui passe par le motif, ou pour mettre au même niveau la l'architecture et le personnage, ces plans serrés se différencient tout de même par une musique au synthétiseur, pour le deuxième plan. Après que les portes de l'ascenseur se referment, la séquence s'achève par une forte contre-plongée sur le vitrail où la musique illustre l'expression sonore du bâtiment. Toutefois, plus que la tentative de communication entre l'architecture et les personnages, les éléments du décor communiquent entre eux-mêmes, à l'image des deux motifs géométriques du sol et du plafond qui se font face. Dans le musée de *La Troisième Mère*, le plan large en plongée, qui montre la sortie de Sarah, révèle l'échange entre les colonnes qui soutiennent la structure et les pilastres sur le mur, toujours dans une optique d'illustrer une circulation entre le monde matériel et le monde immatérielle. Les éléments qui se font face renforcent le pouvoir magique de l'architecture, surtout dans l'appartement de

Martha, lieu de vie d'une spirite. La construction en symétrie de la chambre est soulignée par la présence des deux portes dorées, toutes les deux vues à travers un cadre creusé dans les murs. La circulation magique, favorisée par les portes, permet l'introduction de Mater Lacrimarum dans l'espace qui atterrit devant l'une des portes, comme par magie. Le montage peut aussi sous-entendre une interaction entre les éléments de la structure, les pièces de l'appartement. Le gros plan sur le lit avec Martha et Elga est directement suivi d'un plan rapproché sur Sarah, et le contraste entre les deux chambres les rattache à la psyché des personnages présents. La chambre de Martha est éclairée avec des draps beiges et une musique calme coïncide avec les deux femmes qui s'enlacent tandis que la pièce associée à Sarah dénote par une obscurité omniprésente, intensifiée par les draps sombres, et une musique plus angoissante. En outre, la séquence d'un double réveil du personnage démontre une capacité de l'architecture à prendre possession de la conscience des personnages et rendre les pièces, qui la composent, plus humaines. Un autre principe de personnification du décor, qui renvoie forcément à celle de la vitre par Pat dans *Suspiria*. Avant que la fenêtre ne reflète le visage du personnage, elle s'ouvre seule en forçant un plan centré sur Pat et qui recule avec un travelling lorsque son amie referme la fenêtre. Les deux personnages sont désormais vues de l'extérieur, à travers les vitres de la fenêtre. Une présence extérieure se manifeste davantage avec une récurrence des plans sur la pièce, à travers la fenêtre. En outre, l'alternance des plans sur Pat et ceux sur la fenêtre est coupée par deux plans mystérieux. La structure de la fenêtre et le reflet de la femme étant invisibles, ces plans ne peuvent se concentrer que sur l'espace noir d'un extérieur de nuit, dans lequel se dévoile une paire d'yeux. Ce n'est donc plus que l'architecture qui est personnifiée mais l'espace urbain lui-même, la représentation d'une ville violente dont le bras agrippe Pat en cassant la fenêtre.

Ainsi, les facultés occultes des Mères s'échappent des maisons et s'infiltrent dans les structures à l'aide des quatre éléments, rendant l'architecture des bâtiments hermétiques poreuse. Une architecture poreuse à la circulation d'une magie élémentale qui invoque le cinquième, et le plus important des éléments, l'esprit. Les fantômes hantent les pièces, motivés par une architecture devenue spirite. Les bâtiments deviennent des hauts lieux de passage entre les mondes, celui des vivants et celui des esprits grâce à des éléments architecturaux qui favorisent leur invocation. Néanmoins, les bâtiments hermétiques sont souvent éloignés des maisons des Mères et le pouvoir occulte des sorcières est contraint d'arpenter les rues des villes, de circuler dans l'espace urbain afin d'atteindre ces bâtiments. La violence urbaine étant un thème récurrent dans le cinéma de Dario Argento, et le genre du *giallo* qu'il a aidé à démocratiser, on pourrait se poser la question sur la manifestation du pouvoir occulte des sorcières dans un environnement violent tel que la ville. En outre, l'emplacement des maisons des Mères est défini selon une ville ce qui casse l'image traditionnelle de la sorcière vivant dans les bois. Le lien entre la sorcellerie et le rural est-il totalement rompu ?



Le sacrifice humain du rituel qui invoque le monde céleste dans *Suspiria*

III. Une sorcellerie urbaine :

1. Vers une abolition des frontières spatiaux-temporelles :

1.1. Des frontières qui se brouillent

1.1.1. Le monde des morts rencontre celui des vivants, les frontières matérielles et immatérielles :

La présence du pouvoir des Maters s'opère par une abolition des différentes frontières : physiques, filmiques, temporelles, spatiales... Déjà, l'ouverture des espaces urbains favorise leur rapprochement avec l'architecture spirite des bâtiments hermétiques et elle révèle une première abolition des frontières entre le monde des vivants et le monde des morts. La caméra adopte le point de vue d'esprits flottants dans l'espace à l'image du plan sur les passagers qui passent la porte de l'aéroport, dans la scène d'ouverture de *Suspiria*. Le cadre surélevé par rapport aux personnages appuie la présence d'une entité qui appartient plus au monde céleste que terrestre, en s'affranchissant de la force gravitationnelle. Cette présence se manifeste davantage dans le lieu dédié aux morts, le cimetière dans lequel s'ouvre *La Troisième Mère*. Un travelling avant associé à un effet de panoramique, qui parcourt l'espace, souligne une présence, toujours surélevée par rapport aux autres personnages vivants. Le sol de biais est accentué par une caméra décentrée sur les tombes comme si elles avaient été dérangées, et que les morts se levaient de leur profond sommeil. Ainsi, le travelling ne serait que le symbole d'une caméra possédée par les esprits errants du cimetière. Des présences invisibles dans cette scène mais visibles dans d'autres avec la présence Elisa Mandy, la mère de Sarah sous un aspect fantomatique. Le travelling arrière face à Sarah, dans

une rue éclairée par la présence du feu, s'inscrit dans un champ-contrechamp avec le travelling avant sur la rue, plus sombre et plus froide, et sur le fantôme. L'alternance des plans face aux deux personnages soulignent un œil filmique qui passe d'un regard à un autre, bien qu'Elisa ne soit plus qu'un être immatériel. La cohabitation entre le monde matériel et le monde immatériel s'offre aussi dans le parc new-yorkais d'*Inferno*. L'espace naturel est filmé de nombreuses fois par un plan d'ensemble sur les arbres et les immeubles du fond mais le reflet de la végétation dans l'eau du lac permet de diviser le plan, mettant en lumière la juxtaposition du monde du reflet et du monde du décor. Les frontières entre les mondes sont brouillées par l'omniprésence de l'obscurité. Un plan américain sur Kazanian, près du lac, dissimule la limite entre l'eau et la terre et seul le dédoublement du lampadaire permet de distinguer l'image de son reflet. Dans une logique occulte de l'espace, le gros plan sur le reflet des immeubles, dans l'eau, permet de symboliser un renversement des polarisations où le monde immatériel s'impose. De plus, les plans sur l'éclipse se démarque des autres plans de la scène par un effet de flou, comme si le pouvoir cosmique influençait le passage au monde immatériel qui fusionne entièrement avec le monde matériel. À la fin de la scène et de l'éclipse, le plan d'ensemble sur le parc et les immeubles ne montre plus la présence du lac et de ses reflets. Un mélange appuyé par le panoramique qui se détache du reflet de l'immeuble de Pat, dans une flaque d'eau, quand elle marche dedans et qui remonte sur la présence matériel du bâtiment. Toujours dans *Suspiria*, un plan rapproché sur Suzy et le Pr Millius les montre de profil et très éloignés, aux deux extrémités du cadre, bien qu'assis sur le même banc. L'éloignement des personnages favorise le lent zoom sur les reflets, sur une vitre derrière eux, qui deviennent nets et leurs seules présences visibles dans le plan, toujours dans une optique d'abolir le monde réel au profit du virtuel. L'architecture urbaine participe même à la confusion entre les deux mondes, surtout la grande place où passe Daniel. La scène de l'attaque de l'aveugle par son chien est vue au loin, entre deux colonnes blanches. Des colonnes qui renvoient au bâtiment d'en face en créant un effet de miroir. Quel est l'objet et quel est son reflet ? La caméra adopte-t-elle un point de vue situé derrière le miroir ? En outre, un plan italien sur Daniel, de profil, quand il avance sur la place, appuie sur un aspect immatériel d'une des structures. La faible profondeur de champ rend le bâtiment flou et l'éclairage blanc le met plus en valeur que Daniel afin de lui donner l'apparence d'un fantôme architectural. Les ombres projetées qui passe sur un autre bâtiment de la place soulignent davantage l'architecture urbaine, qui se donne comme l'outil privilégié d'un passage du monde immatériel au monde matériel.

1.1.2. Voix off et fondus, l'abolition des frontières filmiques :

Toutefois, le glissement entre l'immatériel et le matériel se manifeste également dans l'utilisation de la voix off à l'instar de celle de Varelli, dans *Inferno*, qui résonne dans l'espace sonore de la rue, dès que Rose pose le regard sur la grille qui mène à la cave. Les frontières filmiques liées au son sont abolies par l'introduction des sons en off mais surtout par la musique qui fait le passage d'un plan à un autre. La composition musicale qui symbolise le trajet en taxi de Sarah, intitulée « Taxi Ride Home », débute, cependant, dès que le personnage se lève dans l'amphithéâtre, donc dans la

scène précédente. Dans *La Troisième Mère*, l'abolition des frontières sonores se manifeste de la même manière. D'abord, par la présence de la voix off des policiers dans la rue, bien que la conversation ne prenne place à l'intérieur du musée. À l'instar, la conversation entre Martha et Sarah débute, en off, dès le plan large sur Sarah qui court dans la rue pour continuer dans l'appartement de la médium, cette fois en in. Ce glissement entre le son off et le son in souligne le chevauchement des frontières sonores du film qui s'intensifie avec le traitement des musiques extradiégétiques. La musique attachée au repaire de Mater Lacrimarum et aux plans sur Rome transpire jusqu'à la scène suivante, Michael roulant vers le cimetière, en un decrescendo. De la même manière, le plan final subit le léger crescendo du générique de fin qui s'impose déjà, avant le dernier cut, et qui renvoie à la scène d'ouverture. Le travelling avant, du tout premier plan, est encore teinté par la présence sonore du générique d'ouverture mais il est vite remplacé par des chuchotements en off. Toutefois, cette scène permet d'appuyer l'abolition des frontières filmiques directement liés aux images. En plus du mélange entre les plans créé par la musique extradiégétique, la série de surimpressions sur des tableaux, qui constitue le générique, ne s'achève pas sur un cut ou un fondu au noir mais sur un fondu enchaîné avec le travelling dans le cimetière. Or, le fondu au noir est bien présent, dans une autre scène, et il permet de faire la jonction entre l'église en feu dans une rue et l'ancre de Mater Lacrimarum, davantage accentué par la lumière du feu qui rapproche les deux plans. Par son évolution dans un environnement occulte, le cut est rendu obsolète. Dans *Suspiria*, il est même mimé à la place par l'architecture avec le thème principal qui débute quand Daniel passe sous un espace complètement sombre, de manière à couper virtuellement l'espace pour signifier le passage dans un autre. En outre, le travelling qui descend vers Daniel finit par s'évanouir dans le sol en une image noire, telle un effet de fondu au noir

1.1.3. Une structure obsolète, les frontières physiques :

Ce travelling qui se fond avec le sol relève aussi l'abolition des frontières physiques de l'espace extérieur, qui occulte la fonction de protection de la structure. Le sol ne dissimule plus les différentes couches qui composent la fondation de la ville. L'association du travelling, avec un bruit de battement d'ailes, sous-entend un plan en caméra subjectif, qui prend le point de vue d'un animal ou de la gargouille, vue précédemment au dessus des structures. Sur la place du palais des congrès, un zoom sur Suzy et le Dr Frank Mandel, un ami de Sarah, s'accompagne de légers tremblements de la caméra comme s'ils étaient épiés. Par l'utilisation de la caméra subjective, les limites physiques imposées par le corps sont abolies et les personnages peuvent prendre possession d'autres êtres vivants, comme les trois chats près de la boutique de Kazanian dans *Inferno*, symbole d'une possession par les Maters. Le corps n'est plus une limite et peut se dédoubler. Le trajet du taxi de Sarah renvoie à celui de Suzy, dans *Suspiria*, par une séquence presque mimétique mais surtout par la présence du même acteur pour incarner le chauffeur. L'abolition des limites du corps sont associées à celle des limites de l'architecture dans *La Troisième Mère*, avec un travelling avant centré sur un muret dans la rue. L'absence de lumière dans l'espace urbain produit une disparition des contours des corps au sol qui se mêlent avec le sol. Comme le corps, la structure architecturale

des bâtiments, déjà définie par sa porosité, laisse les conversations tenues à l'intérieur s'échapper dans l'espace sonore de la rue à l'instar de la voix off des policiers, présents dans le musée. La récurrence des éléments en verre insiste aussi sur le pouvoir de l'architecture qui abolie délibérément les limites physiques. Le gros plan sur une sorcière à travers la vitre de la librairie, dans la gare, est suivi d'un court panoramique qui se centre sur Sarah. Le contrechamp mime le regard de la sorcière, facilité par le jeu de transparence de la structure. Si la vitre permet d'instaurer une distance entre deux espaces, la transparence dévoile tout de même les personnages aux grand jour. Une abolition progressive qui caractérise les nombreux plans sur Michael puis Sarah, filmés à travers le verre des cabines téléphoniques, et qui finit par se manifester plastiquement avec la dernière cabine, formée seulement de panneaux en verre sur les côtés tout en laissant le dos de Sarah à l'extérieur.

1.1.4. Des frontières temporelles et spatiales confuses :

Plus que les frontières matérielles et filmiques, l'espace urbain se démarque par une architecture qui favorise l'abolition des frontières spatio-temporelles. L'éclairage de la Tanz Akademie relève déjà d'une confusion temporelle. Quand le taxi arrive dans la rue, un travelling avant dévoile la façade du bâtiment qui bénéficie d'une lumière haute. La couleur blanche, de la lumière, et sa position créent l'illusion que le plan appartient à une temporalité différente, où le jour se lève, en contraste avec les plans de nuit qui composent la séquence précédente. De plus, les vitres des fenêtres paraissent dorées de telle manière qu'elles semblent réfléchir une forte lumière jaune, celle du soleil. « Dans *Suspiria*, plusieurs temporalités différentes coexistent »³⁶. Le chevauchement entre les temporalités se manifeste par l'omniprésence d'une architecture du passé, surtout en ce qui concerne la place où Daniel se fait tuer. Si le style architectural des bâtiments rappelle un héritage romain, avec l'abondance des colonnes et la forme triangulaire des toits qui les figurent comme des temples, le place s'inscrit surtout dans l'histoire de l'Allemagne nazie. En effet, la *Königsplatz* fut un des lieux privilégiés pour la tenue de manifestations nazies et le choix de cet espace pour la mort d'un personnage insiste une structure qui repose désormais sur la violence. D'autre part, l'aspect fantomatique d'un des bâtiments renforce l'idée d'une architecture du passé, où les espaces sont hantés par des fantômes architecturaux. Dans *Inferno*, le panoramique sur la façade l'immeuble de Sarah révèle la composition de la structure avec des briques sur la partie basse et des murs en béton sur la partie haute. Une structure à nue qui renvoie aux plans larges sur la façade du musée avec la même composition de briques et de béton qui met en valeur les différentes strates sur lesquels les bâtiments sont fondées de manière à figurer une cohabitation entre des architectures de deux temporalités différentes. En suivant les sorcières, Sarah descend de son taxi et arrive sur une petite place où un bâtiment imposant, puisque coupé par le cadre, se caractérise tout de même par la présence similaire de ces différentes couches de pierres et de briques, visibles en bas du bâtiment. Si l'architecture urbaine de Rome est fondée sur la superposition des époques, celle de New York préfère la cohabitation entre les immeubles appartenant à des temporalités distinctes. Déjà visibles

³⁶. THIELLEMENT, Pacôme, *op. cit.*, p.143.

dans le plan d'ensemble, de nuit, sur la façade mais plus clairement dans le plan de jour, les immeubles qui entourent celui de la Mater présentent des styles complètement différents. Celui de gauche ressemble aux premiers buildings new-yorkais tandis que celui de droite se démarque par une architecture beaucoup plus moderne. De ce fait, des temporaires différentes cohabitent par les immeubles et les structures s'alignent comme un tirage de tarot, celui de l'architecture urbaine avec son passé, son présent et son futur.

En outre, l'abolition des frontières filmiques renforcent celle des frontières temporelles par la fusion de plans qui prennent place dans des temporalités différents mais surtout dans des espaces distincts. Quand la conversation entre Martha et Sarah se retrouve à la fois en off, dans la rue, et à la fois en in, dans l'appartement de Martha, les deux lieux se rapprochent. De la même manière, le fondu au noir entre l'église et une sorcière dans le repaire force l'inclusion de l'espace extérieur à l'intérieur. Le cut permet aussi de brouiller les frontières spatiales en juxtaposant deux lieux opposés. Le plan rapproché sur le Père Milesi et Michael les représentent dans un espace serré, entre des murs en briques, et le cut sur Monseigneur Brusca, dans un lit d'hôpital mais tout autant resserré dans l'espace, permet de rattacher plastiquement les deux plans, bien qu'appartenant à des environnements distincts. Le lien plastique entre deux espaces est souligné dès la scène d'ouverture de *Suspiria* avec le plan sur les passagers qui passent une des portes de l'aéroport. Sur les deux vitres aux extrémités du cadre, des posters représentant la forêt et les montagnes allemandes sont collés afin de symboliser une introduction de la nature dans l'espace urbain.



Une confusion temporelle par l'éclairage urbain dans *Suspiria*

1.2. Ruralité, nature et urbanisme

1.2.1. Un rural urbain, un urbanisme naturel :

L'omniprésence des espaces urbains permet de se questionner davantage sur la représentation de la ruralité par la nature dans les trois films. Les espaces de la villes et les espaces naturels se côtoient déjà dans *Suspiria*. Le travelling arrière, qui suit Daniel sortant de la forêt, permet de montrer la juxtaposition de la forêt avec l'académie. Bien que leur proximité physique les rapproche, l'opposition chromatique, qui se manifeste par le rouge des murs et le vert des arbres, insiste sur une séparation des deux espaces. De la même manière, le plan rapproché sur le Pr Millus sur, la place du palais des congrès, divise en deux le paysage du fond. La partie basse du plan représente l'espace urbain par le muret de la place ainsi que la route qui forme une ligne horizontale séparant la partie haute du plan avec les arbres et les collines, figure de l'espace rural. Un plan en vue aérienne sur Rome, dans *La Troisième Mère*, illustre une même division par les arbres du premier plan qui forment une bande verte, vite remplacée par une saturation de des bâtiments de la ville. Enfin, dans *Inferno*, l'eau du lac instaure la séparation des espaces naturels et urbains par le reflet de la végétation qui équilibre la présence de la nature et celle des immeubles, tout en les juxtaposant. Le reflet de la végétation du parc laisse pourtant la place à celui des gratte-ciel new-yorkais comme si les espaces avaient subi un renversement et avaient échangé leur place. Le parc se positionne dans l'espace supérieur tandis que les immeubles envahissent la partie basse, renvoyant à la division du plan de *Suspiria*. Puis, les espaces reprennent leur place initiale, dans un autre plan d'ensemble, accordant à l'urbanisme une partie plus importante du plan. Or, « chez Argento, le monde a beau accumuler les effets de contraste, il n'est pas pour autant inféodé à une logique binaire. C'est qu'il préfère la polarisation à l'identité, le mouvement au territoire, les mélanges aux frontières »³⁷. Si le traitement des espaces naturels et urbains se manifestait par une séparation précise, les frontières se brouillent progressivement. Ainsi, les gros plans sur les tuyaux et la présence du camion, dans les plans larges sur le parc, induisent déjà l'introduction des éléments urbains dans un espace purement naturel. D'une autre manière, ce sont les arbres, dans un plan large sur la végétation, qui affirment leur grandeur et se posent au même niveau que les immeubles.

Même dans l'espace rural, le mélange est forcé. Ainsi, un plan en plongée appuie la chute de la pelleuse dans le trou creusé au sol, relevant une certaine hostilité entre la campagne et les éléments propres aux villes. Un plan de demi-ensemble sur le village permet de comprendre l'origine de cette hostilité puisqu'un angle différent appuie la disparition progressive de la verdure au profit de constructions architecturales. De ce fait, la nature est chassée de la campagne et s'introduit davantage dans les ville. Le plan final du film appuie sur ce partage de l'espace urbain avec un accès à une forêt, sur la droite du plan, qui cohabite avec les bâtiments, sur la gauche. Un partage qui finit même par une domination de l'espace naturel au sein de la ville. Dans *Inferno*, un plan sur une boîte aux lettres bénéficie d'une division égalitaire entre les éléments de l'architecture urbaine et le parc mais, dès que Rose rentre dans le champ, la caméra remonte affirmant la présence

³⁷.THORET, Jean-Baptiste, *op. cit.*, p.114

plus importante de l'espace naturel. Une domination également affirmée dans l'espace sonore de la ville puisque le son de la circulation se mélange, pour laisser plus de place à celui du vent dans les plans qui suivent. En outre, la nature finit même par s'affirmer au dessus du corps humain avec les plans des arbres qui cachent Kazanian, quand il est dans le parc.

1.2.2. Le dessin d'un monde rural violent :

L'omniprésence de la nature dans les espaces urbains, à la fois matérielle et immatérielle comme les posters dans l'aéroport de *Suspiria*, fait pression sur l'architecture des villes et dévoile une certaine violence. Le lien entre la nature et la violence est d'autant plus intensifié dans le plan large sur le taxi qui traverse la forêt où une ombre se projette sur un arbre, par l'éclat de lumière de l'éclair. Quand Pat court travers les bois, une musique rattachée à la sorcellerie, par le titre « Witch », émet un lien entre la forêt, espace naturel, et les Maters, qui sont exclusivement associées à des villes. Pourtant, la tunique de Mater Lacrimarum, source de son pouvoir, était enterrée dans un cimetière de campagne, symbolisant indirectement l'espace rural comme un lieu de sorcellerie. Dans *La Troisième Mère*, l'opposition entre le rural et l'urbain se manifeste dans la séquence d'arrivée de Michael sur le site du cimetière. Par contraste avec l'abondance des plans rapides sur Rome et une multiplicité des mouvements de caméra, le plan sur la voiture du personnage est plus lent, plus posé mais la plongée sur le véhicule appuie déjà l'hostilité de l'espace face à un élément urbain, faisant écho à la plongée sur la pelleuse. Le plan fait également état d'un contraste au sein même du plan avec la présence de Michael, éclairé par le soleil, à la différence du décor naturel près de lui, plus sombre. Cette division du plan est accentuée quand le personnage s'approche du cimetière où le côté gauche avec Michael, toujours au soleil et devant un paysage verdoyant qui s'étend au loin, s'oppose avec la partie droite du plan, un espace plus sombre et refermé par les arbres. Le changement du décor coïncidence avec l'ancienne position de l'urne, à proximité du cimetière, comme si l'influence occulte du pouvoir de la tunique avait infiltré et empoisonné l'environnement. Cependant, le plan d'ensemble sur un autre espace rural, quand Sarah part à la recherche de Michael, illustre toujours l'empoisonnement du décor mais dans un autre lieu. Le village, vu au loin, se détache de la verdure des champs par une couleur grise, accentuée par la présence du brouillard comme un acte de violence sur les bâtiments emprisonnés dans une architecture qui se délabre. Dans son ouvrage sur le genre du *giallo*, Alice Laguarda prend pour exemple les cinéastes qui placent l'action de leurs films au coeur des campagnes. « C'est l'occasion pour les réalisateurs de faire apparaître un refoulé qui concentre plusieurs peurs propres à la société italienne : celles des racines lointaines, rurales et pauvres, renvoyant au rejet d'un monde « arriéré »³⁸. La présence des forces occultes dans l'espace rural renvoie à l'idée d'un monde vivant toujours dans le passé où la spiritualité a une place importante — les représentants de l'Église du film sont tous attachés au milieu rural — et rend compte d'une architecture plus touchée par l'influence néfaste de la sorcellerie. Les plans serrés sur les personnages près des structures, dans

³⁸. LAGUARDA, Alice, 2021. *L'ultima maniera : le giallo, un cinéma des passions*. Pertuis : Rouge Profond, p.46.

les campagnes, mettent en valeur la dégradation des bâtiments par une saturation dans le plan. Toujours dans une optique de rattacher le rural à un monde du passé, la croyance en la sorcellerie amplifie son pouvoir et fait même violence sur les tombes du cimetière, presque soulevées par le sol. Les sortilèges de Mater Lacrimarum, puisque produits par sa tunique, renvoie le milieu rural au passé en forçant sa fusion avec le monde des habitants du passé, les morts. La tunique finit par être renvoyée dans le milieu urbain, par Monseigneur Brusca qui envoie l'urne à Michael, mais elle emporte tout de même des éléments du rural pour les introduire dans les villes. Le passage de l'urne de la campagne à la ville renforce l'origine première du pouvoir des Maters qui provient d'un espace où la nature est majoritaire. Ainsi, l'infiltration des éléments naturels au sein même de l'architecture urbaine se manifeste dans l'illusion, celle des arbres qui paraissent aussi hauts que les immeubles et les lampadaires dans le parc d'*Inferno*. Cette illusion de jungle urbaine fait écho au panoramique sur la forêt dans *Suspiria*. Les bois, à travers lesquels le taxi traverse, se démarque par la couleur des arbres, presque gris quand les éclairs les mettent en lumière et qui les rend semblable aux colonnes des bâtiments, vus précédemment par Suzy, à travers la vitre du taxi. Les éléments de la nature se modèlent selon l'architecture urbaine pour mieux l'infiltrer à l'instar des fins troncs des arbustes, au palais des congrès, tentant de se fondre avec les lignes qui séparent les baies vitrées. L'aspect organique de la nature est même abandonné au profit de formes géométriques, illustré par le plan sur la place en forte plongée et qui figure les buissons et les arbustes comme de simples bandes rectangulaires et ronds verts.

Toutefois, l'omniprésence des éléments naturels dans le milieu urbain relève d'une facilité de la sorcellerie à modeler l'architecture des villes et dévoile tout de même une maîtrise de l'espace par les sorcières. En outre, si l'infiltration de la nature symbolise l'introduction de la sorcellerie, l'infiltration d'autres éléments organiques au sein de la structure urbaine peuvent-ils participer à une circulation du pouvoir des Maters ? Enfin, Pacome Thiellment prend l'exemple d'*Arcana* de Giulio Questi pour analyser les différences de traitement entre les pratiques occultes d'une mère et son fils, vivants en milieu rural. « Puis, il s'en va à travers la ville. C'est alors que le film adopte une structure réellement éclatée. ». De ce fait, le passage en milieu urbain annonce un impact direct sur le pouvoir occulte qui pourrait également toucher le pouvoir de Mater Lacrimarum, par le déplacement de l'urne qui contient la tunique.



Le parc et son reflet dans l'eau dans *Inferno*

2. Une force qui grouille sous la terre, une sorcellerie en circulation :

2.1. Vers un futurisme occulte

2.1.1. La modernité côtoie la violence :

Le passage de la sorcellerie du milieu rural en milieu urbain se manifeste d'abord par un rapprochement entre les sorcières et la modernité. Dans *La Troisième Mère*, le gros plan sur l'appareil photo, qui prend en photo l'urne, permet de capturer la présence d'un démon, une entité maléfique liée à Mater Lacrimarum. Le tout premier plan de *Suspiria* manifeste déjà le rapprochement d'un monde occulte avec le monde urbain, par un gros plan sur le tableau des arrivées de l'aéroport où deux des villes des Mères, Rome pour Mater Lacrimarum et New York pour Mater Tenebrarum, apparaissent. La dernière n'est pas marquée mais signifiée par les écritures en allemand sur le tableau, qui indique l'emplacement de l'aéroport, à Fribourg. L'existence des Mères est soulignée, pour la première fois, dans un lieu du passage et l'arrivée des sorcières par avion, dans *La Troisième Mère*, lui fait écho. Les plans multiples sur les avions s'inscrivent dans un montage rapide avec les plans sur les sorcières dans l'aéroport, toujours dans l'optique de souligner l'introduction de la sorcellerie dans un milieu urbain et moderne. De la même manière, les plans sur les rails des trains mettent en valeur l'arrivée des sorcières dans la gare tout en formant un lien entre violence et modernité par un gros plan sur les rails qui coupent sur plan à l'intérieur du train avec des policiers près d'un cadavre. Dans *Inferno*, l'alternance des plans rapprochés sur Sarah dans le taxi et des plans serrés sur le véhicule dans la rue fait écho aux champ-contrechamps entre les personnages et les éléments de l'architecture, dans le but de les personnifier. Ici, le taxi devient presque un personnage mais un personnage violent. Le gros plan sur le doigt de Sarah qui se pique sur une aiguille, près de la porte de la voiture, en sortant, n'est pas sans rappeler le fuseau ensorcelé avec lequel la princesse de *La Belle au bois dormant* se pique, renforçant l'utilisation d'un objet moderne pour diffuser le pouvoir de la sorcière. L'introduction de la sorcellerie dans l'espace urbain appuie sur l'idée d'une violence en lien avec la modernité. Pendant la scène dans le parc, le plan serré sur le camion donne à confusion puisque, si les inscriptions sur la carrosserie sont lisibles, celles à l'intérieur semblent à l'envers. Ainsi, le véhicule dévoile déjà l'appartenance du chauffeur au monde occulte et renforce un lien entre la sorcellerie par la présence de l'occulte, la modernité par le contraste entre le camion et la végétation environnante et la violence, par le chauffeur qui finit par tuer Kazanian. En outre, pendant le meurtre de l'antiquaire, le couteau brandi par l'assaillant est filmé par un gros plan, qui revient trois fois en rappel aux Mères mais surtout devant les immeubles comme un lien plastique entre les gratte-ciel et l'arme. Dans *La Troisième Mère*, la série de plans en vue aérienne sur Rome s'achève par un zoom rapide qui se concentre sur une tour. Le plan coupe sur une femme poignardant un homme puis sur un autre homme, qui détruit une voiture avec un tuyau, toujours dans une logique de rapprochement plastique entre l'architecture urbaine et les armes. La tour de la structure se figure aussi comme une arme.

2.1.2. Une vitesse sorcière :

Sorcellerie, modernité et violence sont donc en lien étroit mais la violence est également amplifiée par l'action d'un montage rapide. Pendant l'attaque du chien sur Daniel, dans *Suspiria*, le montage inscrit la présence du même plan d'ensemble sur les bâtiments, qui entourent le personnage, dans une série de plans rapides sur Daniel et son chien. Le plan revient par trois pendant l'attaque et accélère davantage le montage. D'une autre manière, le montage rapide s'associe à la sorcellerie des Maters par les trois plans successifs sur la sculpture, au dessus d'un des édifices, et le « witch » qui envahit la bande sonore lors du dernier plan, un gros plan sur la gargouille. Des plans qui se resserrent progressivement sur la statue avec l'effet d'un zoom, mimé par les cuts, pour traduire la violence du montage. Le mouvement fluide du zoom est mis à mal par les coupes successives. La répétition de plans de plus en plus serrés fait écho à la caméra en hauteur qui se détache du taxi pour se concentrer vers la cascade. Les triples plans permettent d'appuyer le mouvement frénétique de l'eau. La récurrence du rapprochement entre la modernité, la vitesse et la violence n'est pas sans rappeler les thèmes de prédilection du futurisme. Ce mouvement artistique du début du XX^{ème} siècle fait l'éloge du monde moderne par une admiration pour la vitesse et le milieu urbain tout en prônant une violence sur les civilisations du passé. Puisque rattaché aux pouvoirs des Mères, il est plus adapté de parler d'un futurisme occulte et l'omniprésence de la violence et de la vitesse au sein d'une architecture urbaine intensifie la circulation de la sorcellerie. Le montage rapide sur les avions, avec des plans multiples sur les aéronefs qui atterrissent, s'associe aux plans successifs sur les sorcières dans l'aéroport, toujours dans une logique de futurisme occulte dans *La Troisième Mère*. La vitesse se manifeste également dans le mouvement répétitif, de gauche à droite, que Sarah effectue pour tuer une des alliées de Mater Lacrimarum, dans le train. Le gros plan sur la tête de face, écrasée davantage à chaque passage rapide de la porte, intensifie le lien direct entre la vitesse et la violence. Une vitesse qui s'ancre dans l'architecture urbaine par la multiplicité des rails au sol dans le plan large sur les trains.

2.2. Circulation et propagation, un pouvoir qui s'active :

2.2.1. Le déchaînement de l'eau :

L'idée d'un futurisme occulte qui modèle l'architecture urbaine, pour amplifier la présence de la vitesse et la violence dans l'espace, souligne également la mise en valeur des différentes circulations dans la structure des villes. Déjà, la présence de l'eau est récurrente dans le milieu urbain et se rattache toujours au pouvoir des Maters. Dans *Inferno*, la rue de la bibliothèque s'intitule « via dei bagni », en rappel aux bains, et débute une répétition de l'élément aquatique continuée par la pluie qui tombe et la fontaine sur la droite. Un lien entre le nombre trois, des Maters, et l'eau qui s'illustre par le zoom sur la façade des bains publics avec trois portes, dans *La*

Troisième Mère. Le rapprochement est plus clair dans le dernier plan du film où le plan large sur l'espace extérieur à la maison alchimique montre une fissure dans le sol et dans laquelle un jet d'eau s'échappe. « Dans les films d'Argento, les moments de circulation maximale du Mal correspondent toujours à des phases de déchaînement intenses de l'eau »³⁹. Un déchaînement par la pluie, dans *Suspiria*, avec Pat qui traverse le bois sous une averse et sous une musique extradiégétique intitulée « witch ». L'eau en stagnation permet de dévoiler le caractère occulte de l'élément qui dédouble les images, que ce soit l'immeuble dans Pat dans une flaque d'eau ou la végétation du parc et les gratte-ciel dans le lac d'*Inferno*. Les éléments qui composent l'architecture urbaine sont forcés de se démultiplier dans un monde renversé, celui du pouvoir occulte. En outre, le plan large sur Kazanian qui traverse un pont, dans le parc, se démarque par un éclairage particulier. Une lumière blanche se mêle au brouillard et semble provenir de l'eau, qui passe sous le pont. D'une façon similaire, la circulation de la sorcellerie par celle de l'eau est figurée par la lumière rose qui met en valeur la fontaine près de la bibliothèque, tout en illustrant de nouveau le symbole occulte de l'élément aquatique par la lumière. La fontaine appuie davantage sur la circulation au sien de la structure par le mouvement continu de l'eau à l'instar de celle de la pluie qui s'écoule dans les égouts. La série de plans sur l'eau avec des gros plans sur les gouttes de pluies, dévoilées par un faible éclairage urbain, et d'autres en plongée sur le courant au sol insiste toujours sur ce flux continu qui amplifie la présence de la sorcellerie. Un écoulement de l'eau qui se fait surtout en sous-sol avec un gros plan sur le motif de la plaque d'égout, tel un mandala occulte, qui invoque la circulation du pouvoir des Maters sous la structure urbaine. La récurrence des plans sur les tuyaux dans le plans, et le passage des rats à travers, révèle la présence de tout un réseau de tuyauterie qui emplit les couches inférieures du sol des villes, afin de maintenir une omniprésence active de la sorcellerie. Ce réseau est propre aux trois villes des sorcières puisque même à Fribourg, dans *Suspiria*, la caméra porte son attention sur l'eau en mouvement et la pluie qui s'écoule dans les égouts. Toujours en lien avec la violence, le pouvoir des Mères est directement nourrit par des sacrifices jetés dans l'eau telle la femme qui jette son enfant dans le Tibre dans *La Troisième Mère*.

2.2.2. Le vent qui emporte :

Si l'écoulement de l'eau produit une circulation en sous-sol de la sorcellerie, le souffle du vent porte les pouvoirs des Maters dans tout l'espace urbain. L'omniprésence du vent dans les villes se manifeste, d'abord, par l'infiltration dans l'espace sonore où le bruit se mêle avec celui de la circulation, surtout dans les plan sur la rue ou sur la façade dans *Inferno*. La présence du souffle de l'air se matérialise par les vêtements qui flottent, ceux de Rose, notamment lorsqu'elle sort de l'immeuble et de la boutique de Kazanian. Dans *Suspiria*, le pouvoir de circulation occulte du vent se manifeste par la présence du thème principal du film seulement quand les portes de l'aéroport s'ouvrent. La grandeur du pouvoir sorcier passe, d'ailleurs, sous silence tous les bruits ambiants qui caractérisent l'espace sonore du lieu pour ne se concentrer que la présence de la sorcellerie. Toutefois, et de la même manière que l'eau, la circulation de la sorcellerie, par celle du vent, se

³⁹. THORET, Jean-Baptiste, *op. cit.*, p.68.

retrouve en sous-sol et se diffuse par les grilles. Dans *La Troisième Mère*, une grille est visible dans un plan où la fumée l'est aussi, par les bâtiments en feu dans le hors-champ, mais le ressemblent des deux éléments produit l'illusion que la fumée sort de la grille. Une diffusion par la grille qui force l'invocation occulte, dans *Inferno*. Le plan en plongée sur la grille de la cave, en raccord avec le regard de Rose, s'accompagne d'une musique au synthétiseur avec de forts effets de distorsion. Puis, un plan dans la cave montre la femme, à travers les grilles, et la caméra revient sur elle en un plan rapproché, avec une faible contre-plongée qui insiste sur le regard d'une force présente dans la cave, qui grouille et diffuse le pouvoir qui permet à la voix off de Varelli d'envahir l'espace acoustique de la rue. La lumière reste l'outil le plus efficace pour symboliser la circulation du vent et son caractère occulte. Quand Rose sort une dernière fois de son immeuble, la nuit, un fort vent souffle des bouts de papiers dans une seule et même direction, vers la gauche. L'angle de la caméra filme le bâtiment de biais et insiste sur la direction du vent comme si la maison de la Mater déterminait le sens de la circulation de son pouvoir avec celle des éléments. Un deuxième plan sur la façade, avec le même angle et une conservation du souffle du vent dans les papiers, se démarque tout de même par la diminution progressive de la lumière orange des lampadaires, qui plonge la rue dans une lumière bleue intense. Si toute la structure de l'immeuble prend cette teinte bleue, seule les bandes avec les formes de spirales, des serpents, restent illuminées par une faible lumière rose afin de traduire l'activation de la sorcellerie par la circulation du vent dans l'espace urbain.

2.2.3. La circulation de la sorcellerie en milieu urbain :

S'affranchissant de la circulation des éléments, le pouvoir occulte de chaque Mater traverse l'espace par la circulation des véhicules. Après le réveil de Mark, dans *Inferno*, l'homme s'avance vers une des fenêtres, de l'appartement de Rose, pour regarder la route à proximité. Or, un plan de grand ensemble sur le paysage urbain, raccord du regard de Mark, provoque un doute. Le plan est-il filmé de l'intérieur de la pièce, à travers la fenêtre, ou la caméra est-elle sortie du bâtiment dans le seul but de représenter la ville ? Dans les deux cas, il révèle l'importance de la circulation des voitures qui s'introduit dans le microcosme de la maison ou qui force la caméra à sortir de l'immeuble pour se concentrer sur le mouvement des voitures. Dans *La Troisième Mère*, la sorcellerie se manifeste par le début d'une musique avec des voix masculines quand Valeria se relève après avoir tué son enfant dans le couvent, et la composition accompagne la séquence qui suit où Sarah et Martha essayent de s'échapper du lieu, jusqu'à ce qu'elles partent en voiture. La musique appuie la présence de la sorcellerie et matérialise son flux dans l'espace sonore pour, ensuite, laisser place à la circulation de la voiture qui emporte le pouvoir de Mater Lacrimarum de l'espace rural à l'espace urbain. De surcroît, l'omniprésence du bruit des sirènes, dans la bande-son rattachée à la ville, amplifie la matérialisation sonore de la sorcellerie. Quand Sarah arpente les rues dans un taxi, une alternance des plans à l'intérieur et l'extérieur du véhicule, un rappel aux scènes similaire d'*Inferno* et de *Suspiria*, permet de mettre en valeur l'espace acoustique de la ville. Les bruits des sirènes de polices et des ambulances côtoient une voix, comme un souffle énonçant le mot « Mater », qui produit une circulation cyclique du pouvoir. Plus la violence est présente, plus

les voitures se déplacent et plus la force occulte se répand pour répéter le cycle infiniment. De la même manière, le montage rapide sur l'arrivée des avions et celles de sorcières insiste sur le rapprochement entre les éléments de la circulation urbaine et la sorcellerie qui l'instrumentalisme pour se propager dans l'espace. L'architecture de la ville favorise même la propagation du flux occulte par les plans larges sur les rails, qui couvrent le sol comme un réseau de tuyaux, activé par les passages constants des trains. De plus, le plan d'ensemble sur une femme sur le Pont Saint-Ange révèle les lignes immatérielles construites par les édifices. L'angle de prise de vue, ni centré sur la femme de 3/4, ni sur les bâtiments de biais, appuie l'orientation du pouvoir vers le personnage. Sur la place aux édifices romains dans *Suspiria*, un plan serré en plongée sur le chien de Daniel permet d'illustrer la circulation du pouvoir par l'architecture, avec des lignes qui se croisent au sol, toujours une figuration de réseau sous-terrain de circulation de la sorcellerie. Une présence sous la terre que le travelling sur Daniel qui s'évanouit dans le revêtement du sol permet de nourrir. De retour dans *La Troisième Mère*, la faible musique accompagnée par les murmures du nom de « Mater », pendant les plans dans le cimetière, s'arrête dès que la caméra passe à l'extérieur. Même dans le milieu rural, la force occulte grouille en sous-sol, avec le monde des morts, pour se diffuser lentement dans l'espace urbain.

2.2.4. Le pouvoir d'attraction et de diffusion :

La sorcellerie qui se caractérise par une circulation active dans le milieu urbain mais elle porte aussi un pouvoir de diffusion. Toujours dans *La Troisième Mère*, un panoramique, dans une des rues de Rome, descend sur la fumée qui semble s'échapper de la grille au sol. La diffusion de la violence des sorcières force un gros plan sur des hommes qui se battent, encore au sol, comme influencés par la fumée qui s'échappe. Néanmoins, la position des hommes relève aussi d'une mystérieuse force magnétique. Un plan large sur une avenue présente une caméra au même niveau que le Colisée tandis que les murs de chaque côté de la rue se resserrent progressivement vers l'édifice, qui devient le point de fuite du plan. Cette attention portée au bâtiment se manifeste davantage avec un panoramique sur la gauche, dans un plan large sur Rome, qui décide de se concentrer sur la coupole de la Basilique Saint-Pierre, vue au loin et dans un espace sombre, plutôt que sur l'activité urbaine de l'avenue éclairée. La diffusion de la sorcellerie passe par le pouvoir magnétique des bâtiments, une attraction des édifices qui se retrouve également à Fribourg, dans *Suspiria*. Sur la place, Daniel se pose, d'abord, de profil dans un plan moyen, comme s'il allait continuer son chemin par la droite du plan mais il se tourne vers le bâtiment blanc derrière lui, déjà mis en valeur par le contraste de l'éclairage blanc dans un fond noir. Soudainement attiré, il fait dos à l'œil filmique et avance droit vers la structure. Le pouvoir d'attraction de l'architecture s'amplifie par le travelling avant qui pousse Daniel au plus près du bâtiment. Le son du synthétiseur sur l'édifice seul, en plan large, renvoie à son appartenance à une architecture occulte mais surtout à sa capacité de concentration de la sorcellerie. L'alternance entre les plans rapprochés sur le chien et les plans larges sur les différentes structures souligne une communication télépathique, qui permet la diffusion de la force occulte dans l'espace et un emprise progressive sur chien qui finit par attaquer son maître.

L'espace urbain, dans *La Troisième Mère*, concentre le pouvoir occulte des éléments avec une église en feu, resserrée par deux bâtiments aux deux extrémités du plan. Les structures près du feu sont couvertes par des tags qui s'inscrivent dans une logique occulte. Ils paraissent comme des invocations que la diffusion de la sorcellerie par le feu poussent à s'imprimer dans la pierre. L'omniprésence des tours agissent également à la manière d'antennes qui transmettent le pouvoir des Mères, d'abord, dans le milieu rural. Le plan d'ensemble sur le village, dans lequel Michael arrive pour rencontrer Monseigneur Brusca, met en valeur une tour au centre de l'espace rural. Des sorcières finissent par s'immiscer dans le village et font face à Michael, prévenues de la présence du personnage par une émission occulte. D'une façon similaire, la place sur laquelle Sarah arrête le taxi, pour suivre les sorcières à pieds, est décorée de multiples plots, sorte de mini tours qui agissent toujours comme des antennes de diffusion occulte et qui forcent l'apparition des sorcières. Enfin, si le plan large sur la femme du Pont Saint-Ange met en valeur la circulation du pouvoir vers le personnage, l'omniprésence des tours et des pointes des édifices renforce la transmission de la sorcellerie qui l'envahit et la pousse à jeter son nourrisson dans l'eau. Dans le dernier plan, un gros plan se rapproche du personnage et la femme se tourne pour faire face aux bâtiments, révélant la diffusion d'une force occulte et violente par l'architecture urbaine.

2.3. Une maîtrise totale de l'espace urbain

2.3.1. Des personnages perdus dans la foule :

L'espace urbain est empreint d'une omniprésence de la sorcellerie qui grouille sous les fondations des villes, circule dans les rues et se diffuse par les tours des bâtiments. L'architecture est directement modelée pour favoriser le pouvoirs des Maters quitte à étouffer les personnages non alliés. Déjà, dans un milieu rural où les structures sont empoisonnées par la force occulte de Mater Lacrimarum, les corps humains s'inscrivent dans un partage inégalitaire avec les corps architecturaux. Dans *La Troisième Mère*, la femme possédée, que rencontre Sarah en arrivant au couvent, est dans un plan rapproché dont le fond le laisse apercevoir des vieilles pierres. Le manque d'issue produit par le plan serré et l'omniprésence du décor touche également Sarah. Dans la rue, près du couvent, un plan rapproché la pousse vers un mur en pierre dont le délabrement, d'origine occulte, crée un effet de surcadrage qui rend claustrophobe un espace, pourtant à l'extérieur et loin de la ville. Le décor claustrophobe est davantage exacerbé dans les milieux urbains, et surtout les zones de passage comme la gare. Lorsque Sarah arrive dans le hall de la gare, des échelles de vue différentes s'inscrivent dans une série composée d'un plan moyen, d'un plan d'ensemble puis d'un plan américain qui conserve le même angle. Même si le personnage est au centre du hall dans chaque plan, l'abondance des plans larges permet de perdre la vision de son corps, perdu au milieu la foule et la saturation des éléments, renforcée par le jeu de transparence des vitres. Quand ils arrivent à leur tour, les policiers subissent la même alternance, à la différence d'un changement du plan moyen pour un plan américain, afin de produire une confusion des espaces. Le rapprochement

vers les personnages, forcé par le plan américain, ne permet pas une reconnaissance de leur position dans la gare et du décor qui les entoure par manque de distance. En outre, la continuité avec un plan d'ensemble renforce davantage leur perte dans l'espace. Le décor d'un train relève également une absence de maîtrise de l'espace urbain par les personnages. Les plans rapprochés en travelling arrière sur Sarah, dans le couloir du train, sont rattachés à une alternance avec des plans similaires, en travelling avant et arrière sur un inspecteur de police, ainsi qu'avec un autre travelling avant en forte plongée, qui se concentre sur le plafond. Sarah avance dans le train puisqu'elle est conditionnée par une architecture qu'elle ne maîtrise pas et, de ce fait, qu'elle suit aveuglement. Il en est de même pour le policier, d'autant plus que la sorcière, derrière lui, le pousse à avancer. En outre, l'échec de la maîtrise urbaine se manifeste dans la tentative de Sarah de se cacher de la sorcière qui la poursuit. Après avoir tué l'inspecteur, la sorcière ouvre la cabine des toilettes dans un plan rapproché, où elle est vue de l'intérieur de l'espace, sans rien y trouver. Elle continue son chemin et ouvre une seconde cabine. Une fois de plus, l'ouverture s'illustre par un plan de la sorcière vue à travers la porte. Or, le plan est plus long pour voir la sorcière la refermer doucement. Dans le faible espace, toujours ouvert, sa présence n'est plus visible mais elle rouvre, tout de même, l'issue comme prévenue d'une possible présence. La séquence se poursuit par un gros plan sur sa tête, de dos, avec une faible plongée qui l'incite à exploser le décor en profondeur et elle rentre dans la cabine par un autre gros plan de face, filmé de l'intérieur. C'est seulement l'action de la sorcière, de tourner sa tête en direction du hors-champ, qui dévoile la présence de Sarah dans l'espace, renforcée par un plan plus large sur un angle de la cabine. Même si Sarah réussit à se cacher pour quelques instants, la lente fermeture de la porte et la plongée, qui entraîne la sorcière à passer la tête dans l'espace, permet d'illustrer sa mise en échec d'une tentative de maîtrise de l'espace urbain, mais également de figurer l'alliance entre le décor et les sorcières.

2.3.2. Des sorcières urbaines :

Si la scène de cache-cache entre Sarah et la sorcière souligne une maîtrise absente de l'espace par la protagoniste principale, elle révèle surtout le lien intime entre les éléments urbains et les sorcières. Un lien figuré par l'action de la sorcière qui, en tournant la tête, pousse la caméra à dévoiler la présence de Sarah, invisible dans le champ avant. Les sorcières possèdent donc une exclusivité concernant l'exploration des espaces par rapport aux autres personnages, et surtout par rapport au spectateur. Sur le quai de la gare, le plan serré sur l'inspecteur qui court face à la caméra s'élargit, avec un cut sur un plan plus large, quand la sorcière passe à son tour, comme si le quai s'agrandissait en sa présence. La maîtrise de l'espace dans le train se traduit aussi dans le champ-contrechamp entre l'inspecteur et l'alliée de Mater Lacrimarum. Le policier est exclusivement filmé dans des plans rapprochés, de profil ou de 3/4, qui forcent l'introduction de la sorcière tandis que le personnage occulte bénéficie de gros plans, de face, sur son visage. La maîtrise se traduit par une omniprésence de la figure occulte dans les plans comme par un contraste entre les interactions avec l'espace. À l'arrivée des sorcières dans la gare, les travellings arrière serrés s'opposent à aux plans fixes et larges sur Sarah. Bien que l'élargissement du plan souligne une exploration possible lieu,

l'immobilité de l'oeil filmique force le personnage à sortir du cadre pour s'échapper. Dans une autre partie de la gare, un panoramique accorde plus de mouvements à Sarah, tout de même, limitée par la plongée. Le cut sur un plan large au même endroit, dans un angle différent mais toujours en plongée, permet de perdre le personnage dans la saturation du décor, formée par les voyageurs et les éléments de la gare. Puis, on retrouve un léger panoramique sur Sarah, encore en plongée, toujours en plan rapproché, qui s'inscrit dans un champ-contrechamp avec la sorcière. Postée en haut d'une structure surélevée, la sorcière n'est pas centrée mais les bandes creusées dans le plafond la mettent en valeur, malgré la saturation du plan par l'architecture. En outre, le cut sur un plan plus serré, en contre-plongée, renforce la mise en valeur, déjà, opérée par le décor. Le contraste entre la plongée, du champ sur Sarah, et la contre-plongée, du contrechamp sur la sorcière, instaure toujours un rapport de maîtrise de l'espace par la sorcière, à l'inverse de Sarah. Plus qu'une maîtrise architecturale, les sorcières usent aussi l'espace sonore de la gare à leur avantage. Quand Sarah est repérée par le groupe de sorcières, elle est pointée du doigt ce qui produit un changement dans la bande-son. La musique devient plus rythmée et plus électronique, rappelant le lien entre sorcellerie, vitesse et modernité, et elle s'accompagne de chants qui remplace le brouhaha des passants de la gare tel le symbole d'une présence plus importante des sorcières que celles des simples personnages du décor. Toutefois, la maîtrise de l'espace urbain s'exprime en dehors des lieux de passages, dans la rue. En cherchant la maison de la Mater, Sarah décide suit le groupe de sorcières qui s'engouffre dans une rue. La plongée, qui filme la descente des escaliers par les sorcières, de dos, permet d'avoir une vision plus grande de la rue, qui s'étend devant elles. Au contraire, la descente de Sarah est plus compliquée avec une caméra face à elle, qui la filme du bas des escaliers. La plan fixe empêche une vraie exploration de l'espace puisque Sarah avance dans un endroit déjà entièrement visible dans le plan, interdisant un possible passage dans le monde du hors-champ, et le surcadrage formé par la voutes de la structure renforce le manque d'issue. Le décor est uniquement modelé selon les choix des sorcières concernant la direction à prendre dans l'espace et les autres personnages sont contraints d'évoluer dans un monde qui n'est pas construit pour eux. Comme Sarah, Michael subit aussi l'impact de la sorcellerie sur le décor. Pendant son appel à Sarah, un panoramique dévoile Michael dans une cabine de téléphonie avec des parois vitrées. La transparence de la cabine, par les vitres, est mise à mal par le verre fumé et l'objet referme le personnage dans un espace étroit, en oppositions avec les sorcières du contrechamp, complètement à l'extérieur et au dessus des bordures formées par l'architecture. Un contraste qui renvoie à la première rencontre entre les femmes et Michael, dans le village du Monseigneur Brusca. Le travelling arrière suit le protagoniste dans un espace saturé, par les lignes des structures environnantes, avec un plan rapproché qui ne laisse qu'une petite vision du ciel. Une fois de plus, le contrechamp sur le duo de sorcières les met en valeur par une contre-plongée qui étend l'espace, en laissant plus de place au ciel dans le fond. Dans *Suspiria*, la maîtrise de l'espace urbain s'exprime plus nettement par une association chromatique. Le champ-contrechamp entre la cuisinière et Albert, dans la rue, et le chien, près de la porte de l'académie, offre déjà un contraste par la juxtaposition du panoramique qui suit les deux personnages et le zoom sur le chien qui appuie sur son immobilité. Toutefois, le panoramique dévoile aussi une vision nouvelle du décor, avec la

présence des structures, situées en face de la maison, et le lien avec les alliés de Mater Suspiriorum s'affirme par la couleur beige du mur qui rappelle la tenue grise d'Albert et le noir du mur adjacent qui renvoie aux habits de la cuisinière. D'ailleurs la seule touche de blanc dans les structures, par la couleur des portes, se retrouve aussi par touches dans les tenues des deux personnages.

Dans les maisons alchimiques, l'omniprésence des sorcières liées à chaque Mater permettaient de signifier leur présence indirecte et l'espace urbain n'est pas exempt de cette existence des Trois Mères dans le plan, qui s'expriment à travers les éléments du décor. Toujours dans *Suspiria*, le panoramique sur la gargouille, au dessus d'un édifice de la place, est suivi de deux plans, de plus en plus serrés, sur la sculpture. Une triple représentation de l'élément architectural qui illustre, déjà, la présence des Mères au sein même de la structure. Sur la place du palais des congrès, le mouvement de la caméra s'attache, d'abord, sur un groupe de trois bâtiments cylindriques et l'oeil filmique traverse, ensuite, l'espace vers Suzy et Frank Mandel, assis sur un banc. L'attention portée aux immeuble, avant même les personnages, appuie l'omniprésence de la sorcellerie avec des espaces urbains qui se présentent, de prime abord, par leur lien avec les Maters. De la même manière, le premier plan à l'intérieur de l'aéroport, et premier plan du film, indique la location de deux des maisons des Mères sur le tableau des arrivées. Le rappel à la trinité, dans le milieu urbain, renvoie au zoom sur la façades des bains publics avec trois portes, dans *La Troisième Mère*, mais aussi aux trois chats près de la boutique de Kazanian dans *Inferno*. Les Maters prennent possession des constituants mêmes de l'espace urbain et leur donnent du pouvoir puisque les chats sont au dessus des poubelles, symbole d'une maîtrise urbaine partagée. En outre, un des chats passe au côté droit du plan, vers Rose, bien que le contraste en la lumière orange et bleue ainsi que que les lignes, formées par la porte en bois du garage, produisent une ligne virtuelle qui sépare la rue, prouvant une fois de plus que l'espace urbain a été construit par et pour les Trois Mères.

Les Mères possèdent une présence forte dans l'architecture urbaine, sous la forme de maisons, et une telle maîtrise des sorcières sur les composants des villes questionnent également sur la transmission de cette maîtrise à leurs corps alchimiques. En outre, si l'architecture du milieu urbain a été pensée pour imposer le pouvoir des Mères, est-il possible qu'elle puisse servir une autre fonction ? Les structures peuvent-elles devenir des armes ?

3. L'architecture, une nouvelle arme modelée par les Mères

3.1. Les maisons de villes

3.1.1. Une maison en pleine diffusion :

La fonction de la maison d'une Mater, dans une logique d'architecture alchimique, s'affirme comme l'existence d'un corps alternatif pour la sorcière mais, dans une logique de sorcellerie urbaine, les maison paraissent comme le point d'ancrage des pouvoirs des Maters afin de les diffuser dans les villes. Les plans larges sur Rome, dans *La Troisième Mère*, sont ainsi associés à la faible musique qui infiltre la bande-son du repaire et qui envahit à son tour l'espace sonore de la ville. Le pouvoir de Mater Lacrimarum s'illustre comme une force qui s'exerce au dessus de l'espace urbain et qui est directement issue de la maison. La façade de le bâtisse de la Mère renforce davantage cette diffusion par la contre-plongée sur les plans d'ensemble qui mettent en valeur la présence de deux tours au dessus de la structure, comme des antennes qui transmettent la sorcellerie dans le milieu urbain et aux autres sorcières. De la même manière, les plans larges sur l'immeuble de Mater Tenebrarum, dans *Inferno*, se centrent toujours face au bâtiment, dont la partie du milieu se détache physiquement par plus de volume et plus de hauteur et insiste sur les deux tours qui pointent vers le ciel. Le panoramique vers le haut sur cette partie centrale de la structure exprime son pouvoir de diffusion de telle manière que le mouvement verticale de la caméra mime la circulation du pouvoir dans l'architecture et sa diffusion par les tours. Toutefois, la séquence finale du film est rythmée par l'omniprésence du feu, visible à la fois à l'intérieur et à l'extérieur du bâtiment. Un feu qui caractérise le plan final, un gros plan sur les flammes dont le bruit devient la seule présence sonore, avant que le générique de fin joue. Le dernier plan de *Suspiria* s'illustre d'une façon similaire, avec un gros plan sur les flammes qui forcent l'ouverture d'une fenêtre et consomment le bâtiment. Toutefois, la maison de Markos porte une ressemblance avec l'athanor alchimique et l'introduction du feu dans l'espace urbain appuie surtout l'expansion du pouvoir de la Mère qui ne peut plus compter sur la maison pour jouer le rôle de contenant. Dans la scène d'ouverture, la lumière permet déjà d'attester le rapprochement entre le feu et la maison, qui devient comme symbole du pouvoir alchimique avec la lumière rouge sur le visage de Suzy, dans le taxi, en arrivant et qui disparaît qu'elle repart. Quant à la scène finale, l'espace urbain est plongé dans un fort éclairage rouge, toujours symbole d'un pouvoir occulte mais celui de Mater Suspiriorum qui envahit l'extérieur, avec sa mort et celle prochaine du bâtiment. Dans *Inferno*, la lumière prend la couleur des flammes qui brûlent le bâtiment et elle produit un mélange avec l'éclairage bleu de l'extérieur, bien que le mouvement de la lumière sur le visage de Mark, en gros plan, affirme toujours une expansion du pouvoir de la sorcière, ici, Mater Tenebrarum, hors de l'immeuble. Si la diffusion du pouvoir semble directement causée par la destruction des Mères, et de leurs corps architecturaux, le processus se fait progressivement. Dans le plan large, de biais, qui met en valeur une circulation du vent influencée par la structure, l'entrée ouverte de l'immeuble diffuse la lumière du hall à l'extérieur. L'éclairage inhérent au bâtiment est d'autant plus mis en valeur par l'affaiblissement de la lumière des lampadaires, qui rend l'espace extérieur plus sombre. Par conséquent, la circulation de la sorcellerie, qui passe par le souffle du vent, est directement nourrit par la lumière de la maison qui se diffuse dans la rue. Le pouvoir sorcier de la maison, dans *La Troisième Mère*, s'exprime aussi par une lumière de couleur bleue, issue de la bâtisse en hors-champ et qui se reflète sur le visage de Sarah. Bien que la protagoniste soit vue à travers les grilles du portail dans un champ-contrechamp avec le bâtiment, la lumière s'affranchit d'une telle limite

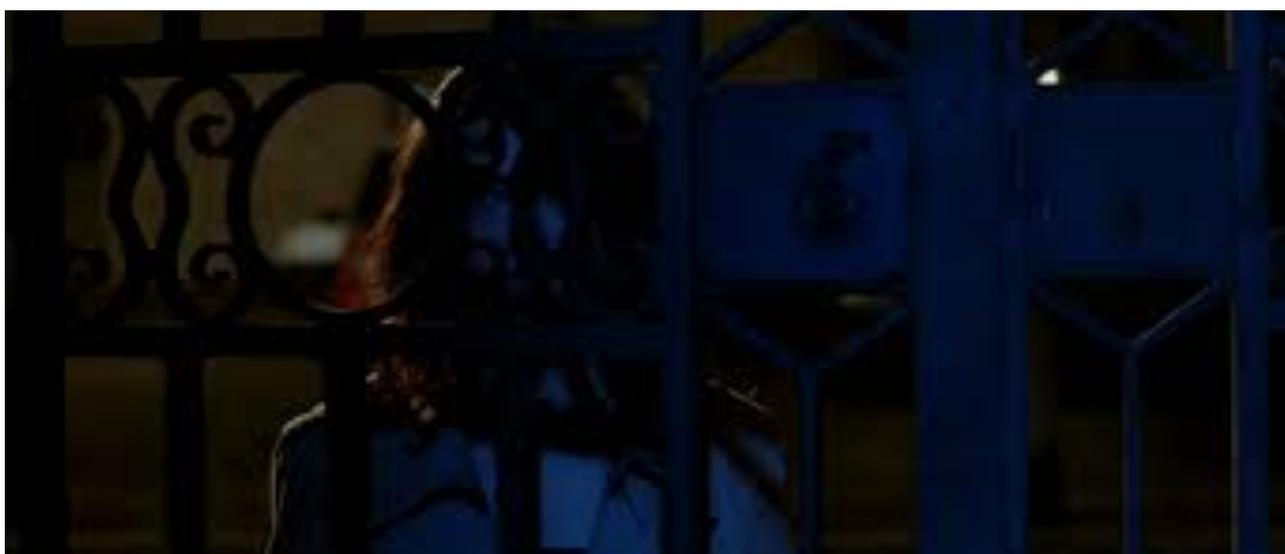
architecturale et se répand dans tout l'espace. Enfin, de la même façon que les maisons de *Suspiria* et *Inferno*, la destruction de la structure s'accompagne par la propagation d'un élément présent au sein de la maison. Ici, un jet d'eau sort du sol fissuré et répand la sorcellerie à travers chaque goutte d'eau.

3.1.2. Peur sur la ville, la maison domine :

Par leur caractère occulte, dans une ville qui l'est tout autant, les maisons possèdent aussi d'autres pouvoirs afin de les mettre en valeur. Dans *Inferno*, le dernier plan sur le personnage principal qu'est Mark, ne le centre pas et l'effet de contre-jour, créé par la forte lumière des flammes, le perd dans la foule. Le personnage finit par sortir du cadre et l'accent est mis sur le bâtiment, avec un second plan sur l'extérieur mais d'un autre angle, avant le retour à l'intérieur de l'immeuble. Cette fin qui se concentre davantage sur la structure en feu que sur le protagoniste principale fait écho à la scène de fin de *Suspiria*. À sa sortie, le plan rapproché suit lentement Suzy avant de la laisser, elle aussi, sortir du cadre et de couper sur un plan serré sur la fenêtre en feu. Toutefois, si la sortie du cadre de Mark rappelle celle de Suzy, la sortie de Suzy par la droite renvoie déjà au début du film. Après sa première arrivée et le meurtre de Pat, la jeune femme revient à l'académie, le lendemain matin. La scène s'ouvre par le travelling arrière sur Daniel, qui arrive par la droite de l'école, reculant lentement avant de se fixer. Tandis que le plan reste centré sur le bâtiment, pendant que Daniel attache son chien, Suzy rentre en scène en s'introduisant dans le plan par la gauche du cadre. Toutefois, le long plan fixe est conservé jusqu'à ce que le personnage se rapproche de la porte. L'école porte un pouvoir presque magnétique sur l'œil filmique puisque même le raccord regard d'Albert et la cuisinière, qui avance dans la rue, se traduit par un lent zoom sur la structure qui se déporte ensuite sur le chien, vraie cible de l'action des sorcières. Le magnétisme de la maison se manifeste surtout dans la présentation du bâtiment, pendant la première arrivée de Suzy à l'école. Un travelling avant permet de mimer le point de vue du chauffeur, ou même celui de la voiture, qui se rapproche mais il met surtout en avant le bâtiment, puisque seule présence matérielle dans le plan. Quand Suzy sort du taxi, un léger panoramique contourne le véhicule pour ne pas cacher la femme mais le travelling qui s'ensuit prend toujours comme point d'appui la structure, dans ce cas, la porte accentuée par la présence de Pat sur le seuil. De la même façon, le travelling arrière qui suit Suzy rentrer dans la voiture, à nouveau, ne dissimule jamais l'entrée de la maison hors du cadre. Ce pouvoir d'attraction de la maison s'associe, cependant, à des déformation du décor qui appuient le caractère différent de ce bâtiment par rapport aux autres de l'espace. Toujours dans la scène d'ouverture, le travelling qui révèle l'académie illustre un faible effet de planéité, sur le pan de mur à gauche. Bien que faisant partie de la structure de la maison, ce pan de mur met en valeur l'entrée à droite par la différence de volume, accentuée par la présence d'un balcon au dessus de la porte. Le contraste s'opère aussi dans *La Troisième Mère*. Les plans sur Suzy, avec un éclairage jaune de la rue, s'oppose à la lumière bleue et la lumière orangée qui éclairent la maison de Mater Lacrimarum, dans le contrechamp. Le contraste appuie la séparation de l'espace, déjà, instaurée par la présence du portail. Dans *Inferno*, le style différent de l'immeuble,

qui fait un passage entre une architecture du passé et une autre du futur, établit une séparation avec les autres structure du décor, qui est tout de même appuyée par un autre contraste de lumière. Les lampadaires diffusent une lumière rose sur tous les bâtiments du décor mais, à l'inverse de l'immeuble de Kazanian, quelques fenêtres allumées ainsi que l'entrée permettent de propager une faible lumière jaune. En outre, le plan d'ensemble, face à l'immeuble, de nuit, appuie sur la différence de taille entre la structure et Rose, presque invisible. Le plan suivant se rapproche du personnage avec plan de demi-ensemble, bien qu'il mette aussi en valeur l'effet de bouche formée par l'entrée et qui avale le personnage. À son arrivée, Mark subit le même sort, dans un autre plan d'ensemble, et le champ-contrechamp entre la plongée sur Mark et la forte contre-plongée sur l'immeuble mime une communication entre les deux où l'architecture affirme sa supériorité. Le panoramique sur la maison en feu, à la fin du film, renforce davantage une domination du corps architecturale sur les corps humains des personnages, tout appuyant sa domination sur le décor entier. La récurrence de la contre-plongée et des plans serrés sur une personnes près de la structure ou d'un élément de l'architecture, suivi d'un plan plus large, souligne l'expansion des maisons des Mères par le partage de leurs pouvoirs. Une logique de domination clairement affichée par les triangles sculptés dans le bois de l'académie de *Suspiria*, dont le pouvoir est amplifié par les fortes contre-plongées.

Les maisons des Maters s'inscrivent dans un rapport de domination du décor. Pourtant, elles portent aussi la fonction de diffuser le pouvoir des Maters dans l'espace urbain, ce qui rend possible le partage du pouvoir de domination avec les autres structures des villes. En reprenant la définition de la sorcellerie, telle que donnée par le Pr Milius dans *Suspiria*, la diffusion des forces occultes des sorcières peuvent se manifester dans une altération du décor afin de faire violence sur les personnages.



La maison de Mater Lacrimarum qui diffuse de la lumière dans *La Troisième Mère*

3.2. La sorcellerie en milieu urbain, entre altération et instrumentalisation

3.2.1. Les personnages écrasés par la structure :

Par la circulation de la sorcellerie dans le milieu urbain, le pouvoir de domination des maisons des Mères se partagent avec les autres bâtiments qui composent les villes. Dans *Suspiria*, les formes triangulaires des toits, des édifices de la place, imposent déjà l'idée d'une domination inhérente à la structure. Un plan en forte contre-plongée sur Daniel illustre l'impression de supériorité de l'homme qui est réaffirmée par les bâtiments, avec le plan d'ensemble qui suit, en forte plongée, et qui appuie le partage inégalitaire de l'espace entre le personnage et l'architecture. Dans le train de *La Troisième Mère*, la plongée sur les cadavres au sol et les policiers traduit surtout le transfert du pouvoir de domination de la sorcière, tuée, à un élément de l'espace urbain, le train. Les plans en plongée se retrouvent aussi dans la rue, associés avec un plan de demi-ensemble quand Sarah s'échappe de son immeuble, et le cut qui n'intervient pas dès que le personnage quitte le champ souligne aussi une emprise magnétique de l'architecture sur la caméra. Cependant, le pouvoir de domination de l'architecture reste une affaire de taille. Le plan large sur l'avenue qui mène au Colisée, avec les lignes de fuite formées par les murs, bénéficie d'un œil filmique qui se positionne à la même hauteur que l'édifice, renforçant le contraste entre la taille imposante de la structure et l'effet de miniaturisation des voitures. De la même manière, la répétition du même plan d'ensemble, en plongée, sur Daniel et sur la place de *Suspiria* positionne la caméra à un niveau similaire aux bâtiments et rend l'homme comme une petite tâche claire, au milieu du plan. La scène d'ouverture du film affirme la supériorité architecturale dès l'entrée des personnages dans le hall de l'aéroport où la caméra se surélève et se concentre sur le haut de la structure en verre, plus que sur les corps qui passent la porte. La tentative de réaffirmation de la domination du corps humain qu'opère Pat en marchant dans la flaque, qui reflète l'immeuble, est automatiquement mise à mal par un panoramique qui remonte sur le bâtiment, même quand le personnage n'est plus dans le champ. Pour réaffirmer son égo, l'architecture urbaine continue les effets de panoramique vers le haut, sur l'immeuble de Sarah dans *Inferno*, et les contre-plongées, sur la statue dans *La Troisième Mère*. Une statue mise en valeur par la lumière blanche qui illumine le fond et permet de la détacher de la structure, tout signifiant que la seule figuration du corps humain qui peut prétendre à une supériorité dans l'espace est celle sculptée dans la roche, celle qui s'inscrit dans une architecture urbaine. Le vrai corps humain, fait de chair et d'os, est contraint d'évoluer dans un espace où les colonnes des édifices peuvent le cacher.

3.2.2. La profondeur se fige, l'exploration est refusée :

L'évolution des personnages dans l'espace est rendue compliquée par l'architecture. Après le premier plan d'ensemble, en plongée sur la place, la caméra redescend et se met au niveau de Daniel continuant d'avancer avec lui par un travelling avant, de profil sur le personnage. Mais, Daniel s'arrête brusquement et son corps se fixe à l'endroit exact où le contour de l'édifice, derrière lui, se détache du fond noir. La forte profondeur de champ appuie davantage l'illusion que la

structure retient physiquement le corps du personnage. L'aspect illusionniste du décor s'illustre également dans le plan large, toujours en plongée, sur Daniel au centre d'un espace dénué de la présence des édifices de la place, qui dévoile une impression de dallage du sol. La position fixe du personnage souligne la volonté de l'architecture, qui empêche une exploration de l'espace. De ce fait, le travelling avant, en gros plan sur le plafond du train, et qui forme une bande verticale en mouvement, conditionne Sarah à rester dans le chemin déjà dessiné pour elle. Le libre-arbitre des personnages, quant à leurs décisions sur les passages à emprunter, est abandonné au profit d'une architecture qui décide à leur place. Les issues sont principalement bloquées par les structures, l'effet de superposition des murs, quand Sarah s'échappe de son bâtiment et s'enfuit dans la rue. Lorsque le personnage sort du musée, le plan de demi-ensemble, face à la façade, révèle le surcadrage de Sarah par la porte, accentué par la taille du bâtiment. Le cut sur le même angle de prise de vue, mais dans un plan d'ensemble, renforce toujours la différence de taille entre la structure et le personnage tout insistant sur le refus d'une explication de l'espace par l'architecture. Même avec l'élargissement du plan, le surcadrage de Sarah dans la porte du musée est maintenu et le personnage se rapproche instinctivement de la caméra, espérant un mouvement qui puisse lui ouvrir un autre espace mais la caméra reste fixe, centrée sur le bâtiment. Les nombreux travellings arrière sur Sarah, dans la rue, manifestent toujours l'incapacité des personnages à s'affranchir du cadre de la caméra et de celui formé par les murs qui l'entourent. De ce fait, l'œil filmique, en lien occulte avec l'architecture des sorcières, empêche également toute forme d'exploration par les personnages. Dans *Suspiria*, le plan large et de profil sur Suzy souligne ses mouvements répétés, de droite à gauche, pour s'abriter de la pluie. La caméra n'offre ni la solution d'explorer la profondeur du champ avec un possible travelling, ni celle de traverser le hors-champ. Les personnages restent maintenus dans des espaces étroits en opposition avec les lieux publics et ouverts dans lesquels ils sont. Si les plans larges, dans le hall de gare de *La Troisième Mère*, ouvrent l'espace en grand, ce n'est pas forcément bénéfique pour Sarah. Par la logique d'ouverture qui caractérise un lieu public, la gare est prédisposée à une saturation de l'espace composée des corps des voyageurs qui se mêlent à la saturation de l'architecture déjà instaurée par le jeu de transparence de la structure. La récurrence des vitres produit l'existence d'une logique oxymorique du milieu urbain où les espaces sont ouverts par la transparence mais fermés par la présence de la vitre. L'aspect oxymorique de l'architecture urbaine se manifeste surtout par les nombreuses cabines téléphoniques, à travers lesquelles les personnages sont vus. Que ce soit Michael ou Sarah, plusieurs fois dans endroits différents, les protagonistes sont confinés dans des espaces où la seule ouverture sur le monde participe également à leur séparation.

3.2.3. Illusions occultes, les déformation de la réalité du décor :

La logique oxymorique, dans laquelle s'inscrivent les cabines de téléphones, relève aussi une architecture qui déforme la réalité de l'espace, toujours en lien avec la sorcellerie et les propos du Pr Milius sur les sorcières qui altèrent la réalité, pour faire le mal. Le jeu de transparence, instauré par la cabine de téléphone, sépare les personnes du milieu urbain tout en le laissant ouvert à leur vision

mais le rôle même de la cabine force les personnages à se confiner dans un espace étroit alors qu'ils sont à l'extérieur. Alice Laguarda prend pour exemple l'aéroport de *Suspiria* dont « l'architecture orthogonale du hall en verre et métal est emplie de taches lumineuses et colorées, alternativement floues ou nettes, celles des enseignes. La réalité n'apparaît pas homogène, mais comme trouée, fragmentée »⁴⁰. Si la représentation des enseignes lumineuses, à travers le verre de la structure, révèle une réalité fragmentée, le jeu de transparence, qui à l'inverse ne donne sur rien, traduit une altération de la réalité. Dans la librairie de la gare, un panoramique sur Sarah permet de la resserrer près d'une étagère mais le panoramique qui suit ouvre l'espace pour montrer une sortie, avec une baie vitrée. Or, la transparence du verre donne sur un espace complètement sombre et la présence de la sorcière, de l'autre côté de la vitre, affirme son pouvoir d'altération de l'espace en empêchant la possible sortie de Sarah. La déformation de la réalité spatiale s'opère aussi sans l'aide du jeu de transparence des vitres, et dans le milieu rural, avec la rencontre entre les sorcières et Michael qui se manifeste par un champ-contrechamp où l'espace derrière le protagoniste se transforme progressivement. Le travelling qui suit Michael, vers sa voiture, figure encore une partie du décor, bien que sombre. Mais, dès que le regard des sorcières sur le personnage est reconnu par Michael, l'architecture disparaît au profit d'un fond noir. Un même effet s'opère dans *Inferno*, quand Rose pose sur le regard sur la grille de la cave et le contre-champ montre le personnage, à travers les barreaux, qui ressort d'un paysage absent tel une image noire par l'éclairage urbain.

L'agencement de l'espace urbain subit les mêmes effets d'altération, toujours issus d'un pouvoir occulte. Un plan serré sur Sarah dans les escaliers, quand elle suit les sorcières, la montre à la moitié de la structure mais le cut, avec le plan large qui suit, avance le personnage. Elle est désormais au bas des escaliers, dans un espace inexploré par la caméra auparavant, de telle manière que l'architecture semble dans un état de transformation constant. L'accès à la maison ne se fait plus en descendant simplement les escaliers mais par une opération occulte du montage, qui déplace de lui-même les personnages. La récurrence des travellings arrière sur la femme, lorsqu'elle arpente les rues de Rome, insiste sur la déformation spatiale qu'elles subissent comme si perpétuellement étirées. La structure se forme au fur et à mesure que les personnages passent, lui conférant une illusion de mouvement. L'altération du décor se réside, ainsi, dans une architecture qui semble en mouvement, celui de la statue en forte contre-plongée. Si l'éclairage qui provient de la gauche du plan permet de détacher la sculpture du mur, le panoramique produit l'effet de mouvement. À l'inverse, les corps immobiles au sol se fondent dans l'architecture par la faible luminosité et le panoramique qui permettent le fusionnement avec la roche. L'altération de la réalité de l'espace urbain produit un renversement des corps où le corps humain s'immobilise et le corps architectural prend du mouvement à l'instar du bâtiment sur la place, dans *Suspiria*, dont le travelling sur la droite, qui suit Daniel, donne une illusion de mouvement. Une fois de plus, l'architecture se caractérise par son mouvement quand les personnages deviennent fixes. Le dallage du sol, dans le plan large et en plongée sur Daniel, paraît comme un damier, celui d'un plateau d'échecs, et l'homme est déshumanisé pour ne devenir qu'un simple pion. Le renversement des corps s'associe

⁴⁰. LAGUARDA, Alice, *op. cit.*, p.116.

aux renversements des polarisations avec la prédominance du reflet. Les plans sur Suzy et le Dr Mandel, sur la place du palais des congrès, s'offrent parfois du reflet de plusieurs immeubles sur les vitres, derrière eux. Le reflet crée une saturation de l'espace, par l'architecture urbaine présente réellement et virtuellement, qui relève déjà d'une déformation de la réalité. Toutefois, le contre-champ sur le Dr Milius, quelques images plus tard, dévoile un paysage divisé entre l'urbain et le rural avec plus de collines que d'immeubles. Le sorcellerie permet donc d'altérer l'espace urbain en introduisant le reflet de structures qui ne sont pas présentes. La vitre devient un pur objet sorcier qui force l'introduction du monde virtuel dans le réel, illustrée davantage par le zoom sur le reflet de Suzy et du Pr Milius jusqu'à ce qu'il emplisse totalement le plan. De ce fait, l'illusion produite par la flaque d'eau, mais mise à mal par Pat, réussit cette-fois par l'action de la vitre. Même les bâtiments prolongent l'illusion avec l'effet miroir des édifices de la *Königsplatz* qui se font face.

Enfin, l'introduction du virtuel dans le monde réel renvoie également à l'introduction du pictural. Le premier édifice de la place, à côté duquel Daniel passe, dénote son style particulier. La partie centrale dévoile le volume classique d'une structure architecturale, avec des colonnes et un grand escalier en briques, mais les extrémités du bâtiment représentent aussi les mêmes éléments, si ce n'est que les colonnes prennent plus l'apparence de pilastres et les briques sont celles des fondations. Ce mélange architectural permet de signifier une altération progressive du décor, qui passe par un effet de planéité. Les plans larges sur la forêt, avec le taxi et Pat qui traversent l'endroit, donnent une impression de planéité du décor et les arbres paraissent comme des éléments bi-dimensionnels. La perte du volume du décor touche aussi la Tanz Akademie dans le but de rendre confus les personnages. Les rayures noires et blanches de la porte paraissent comme des barreaux mais elles confèrent surtout un aspect dessiné à l'élément, lui enlevant sa fonction première et la figurant comme une simple image. Dans *La Troisième Mère*, les plans sur les avenues mettent en évidence une déformation picturale du décor. Un décor qui prend progressivement l'apparence de peintures. Quand le point de fuite met en valeur le Colisée, l'espace urbain semble être le produit d'un collage, formé d'un dessin en noir et blanc du monument sur une photo de l'avenue. Le mélange peut aussi être plus homogène, de nuit, quand les tons jaunes de l'éclairage urbain rencontrent l'obscurité de certaines parties du décor, rappelant le clair-obscur des tableaux du musée.

3.2.4. Des personnages sous pression, une ville sous la violence :

Par l'altération de la réalité du décor, les sorcières utilisent l'architecture urbaine pour rendre confus les personnages, pour perdre les habitants des villes et instaurer un environnement violent. Les structures qui diffusent la sorcellerie permettent aussi de diffuser une violence occulte dans les espaces, et vers les personnages. Le panoramique sur la femme du Pont Saint-Ange renforce les lignes construites par les édifices, derrière elle, et traduisent la transmission d'un pouvoir violent qui la pousse à tuer. Après avoir jeté son enfant dans l'eau du Tibre, un plan rapproché la montre se retourner et faire face à l'architecture, afin de renforcer la connexion entre le corps humain pris d'une possession par le corps architectural. De même, les sillons creusés, dans le sol, qui pointent

vers le chien, lors des plans rapprochés en plongée, illustre plastiquement l'action de l'architecture qui incite l'animal à attaquer son maître puisqu'un de ses plans intervient juste avant l'attaque. Pendant que le chien dévore le cadavre de Daniel, la scène est vue au loin et est filmée entre deux colonnes mais un second bâtiment, situé en face, manifeste une concentration d'un comportement violent directement lié aux structures. Cette concentration est davantage soulignée pendant l'agression avec une séquence rythmée par une abondance de plans serrés sur Daniel, entrecoupée de trois plans d'ensemble en plongée, de telle manière que les deux édifices visibles dans le plan font pression sur le personnage déjà au sol, tout en renforçant le lien de cette architecture violence avec les Mères et la sorcellerie. Le pouvoir des sorcières se voit aussi conféré à la gargouille, au dessus d'un des bâtiments, par les deux effets de zooms, mimés par des cuts successifs, telle une violence métaphysique que le « witch » de la bande-son invoque. Ainsi, la statue s'anime et tombe sur Daniel, mis en valeur par un éclairage sur le centre de la place qui contraste avec le reste du décor, plongé dans l'obscurité. La séquence de la mort de Kazanian, dans *Inferno*, se caractérise par cette même concentration de la violence diffusée par l'architecture. L'homme du parc, qui tue l'antiquaire, n'est jamais clairement reconnaissable dans les plans ce qui produit un effet métonymique du gros plan sur le couteau qu'il brandit. Il ne devient que définit par son arme telle une pure entité violente. En outre, le couteau en gros plan se rapproche plastiquement des immeubles du fond comme si les structures orientaient la violence vers l'arme qui sert à tuer Kazanian. Une arme, toujours liée à un pouvoir sorcier puisque le gros plan revient par trois fois. Toutefois, les éléments du milieu urbain agissent eux-mêmes violemment sur les personnages. Quand Sarah baisse la vitre du taxi, dans *Inferno*, son reflet sur le verre se coupe en deux, de manière à souligner une action malveillante dans le monde virtuel, et occulte. Cette violence sur le personnage est exacerbée par l'architecture de la rue que Sarah emprunte en sortant de son immeuble. Quand le plan de demi-ensemble, en plongée, donne l'illusion d'un manque d'issue, l'éclairage de la rue appuie sur la structure des bâtiments environnants et lui donne un aspect expressionniste avec des ombres triangulaires, comme des lames qui pointent vers Sarah. Sur le Pont Saint-Ange, la chute de l'enfant jeté par sa mère est renforcée par un plan en plongée et l'utilisation d'un mannequin pour représenter le bébé affirme le pouvoir sorcier de l'architecture. Dès que la mère tape son enfant sur la bordure du pont, le simple contact avec la pierre, dans une optique de violence, altère la réalité de son corps et le déshumanise par une transformation en poupon. Le thème d'une violence urbaine étant au coeur du *giallo*, Laguarda prend exemple sur *La Tarentule au ventre noir* de Paolo Cavara où le cinéaste « fait de la Rome moderne un espace déshumanisé, au sein duquel chacun est seul face à la violence »⁴¹. Un lent zoom sur les habitants de la ville, lorsque Sarah arpente l'espace urbain, recherchée par la police, exprime la corrélation entre la violence et Rome. Plus le cadre renferme les personnages, plus l'architecture sature le plan, plus les comportements sont violents. La sorcellerie urbaine permet également d'inscrire l'architecture dans une logique d'instrumentalisation. Une série de plans larges sur la ville aboutit sur un plan plus serré sur une attaque où la victime est collée au mur d'une structure. L'utilisation d'un plan rapproché de 3/4 sur les personnages souligne l'idée d'une architecture urbaine dédiée à

⁴¹. LAGUARDA, Alice, *op. cit.*, p.157.

la violence. Même les sorcières sont victimes d'une sorcellerie urbaine si forte qu'elle les dépasse. Pendant son meurtre, le gros plan de face sur la tête de la sorcière produit l'illusion d'une action autonome du train mais le contre-champ, avec la contre-plongée sur Sarah dans un plan rapproché où elle ferme la porte, illustre surtout une corruption par le milieu urbain. Même les « bonnes sorcières », comme Sarah, usent du décor dans le seul but de tuer. Sorcière par ses pouvoirs occultes, elle se rapproche plus de la figure de la magicienne par son combat contre Mater Lacrimarum mais le travelling arrière, de biais, qui la pousse contre la structure de la bibliothèque, quand elle sort du bâtiment, insiste sur la corruption du personnage. Forcée par la caméra, elle se rapproche des tags tels des incantations écrites sur les murs qui ensorcellent le personnage et la corrompt à utiliser ses capacités occultes pour faire le mal.



Un mélange de volume et de planéité dans *Suspiria*

CONCLUSION

Le lien entre architecture et occultisme, tel que manifesté dans la trilogie des Trois Mères, permet d'appuyer la violence du monde urbain. Le pouvoir des Maters force l'introduction de la magie qui emplit des bâtiments, pourtant hermétiques à son existence, et les rend poreux, détruisant le rôle protecteur de l'architecture. Leurs maisons s'imposent au détriment des autres composants du milieu urbain. Leur sorcellerie envahit l'espace urbain pour l'altérer et l'utiliser comme une arme. Ainsi, Dario Argento renoue avec ses racines en reprenant un des thèmes principaux du *giallo*, la ville comme symbole d'un espace moderne et violent. Dans *Ténèbres*, un de ses *gialli* et sorti après *Suspiria* et *Inferno*, les immeubles modernes ne sont que le terrain de meurtres dont le sang se détache sur les murs blancs, dont l'abondance des vitres n'est que le reflet d'un désir voyeuriste, dont la récurrence des lignes et motifs géométriques permet de couper et de se planter dans les personnages. La sorcellerie n'est qu'une façade pour représenter l'action de l'homme seul. Un homme qui rend l'espace urbain déshumanisé, où les bâtiments s'inscrivent dans un rapport égoïste, puisque fermés, tout suivant une logique d'ouverture par les nombreuses similitudes qui composent l'architecture de bâtiments bien distincts. Les futuristes glorifiaient la violence sur une civilisation passéiste, pour prôner la modernité ce que se refusent à faire les Maters. En forçant la circulation d'une sorcellerie, qui exacerbe les comportements violents des habitants des villes, elles ne font que dévoiler ce qui était latent dans une société urbaine moderne. Or, la modernité des villes repose sur des fondations liées au passé, sur des couches qui manifestent la présence de plusieurs époques. Dans *La Fille qui en savait trop*, Mario Bava « utilise ce décor comme un espace surréaliste, ménageant une tension entre vivant et inerte, allusion au refoulé fasciste à travers l'idée d'une menace abstraite et surhumaine qui semble envelopper les personnages »⁴². Le désir de modernité révèle, en fait, une envie de s'affranchir de l'histoire des villes et des moments sombres de l'humanité qu'elles ont abrités, ce que les Mères refusent. Par la mort de Daniel sur la *Königsplatz*, le passé fasciste de l'espace est mis en valeur et l'architecture du passé se met au même niveau que celle plus moderne, afin de produire une prise de conscience de l'homme. Abandonner le passé au profit d'un ultra-modernisme de l'espace urbain, tel symbolisé par les deux immeubles qui entourent celui de Mater Tenebrarum, n'effacera par les actions de l'homme. À la place, il doit inclure l'architecture du passé pour mieux construire celle du futur de la même manière qu'il doit assumer et réfléchir sur les actions de son passé pour ne pas les refaire dans le futur.

En outre, le lien entre l'architecture et l'occultisme dans la trilogie des Trois Mères permet de se réaffirmer la vision de la femme dans une société patriarcale dépassée. La relation entre la femme et la maison est réinventée par les sorcières qui refusent un statut de femme au foyer, pourtant légitime par leur présence presque exclusive dans leur maison respective. Le processus alchimique qui unit le corps des Maters avec la structure des bâtisses n'est que le symbole d'une expansion de la femme

⁴². *Ibidem*, p.39.

dans la société. La maison devient le corps alternatif de celui de la femme, plus solide, plus imposant, et favorise son indépendance dans la société urbaine par la domination de la structure sur les autres. L'architecture occulte permet de transformer l'image de la sorcière, vivant en marge de la société, souvent dans un monde rural, pour celle d'une femme puissante qui s'impose dans l'espace urbain.

BIBLIOGRAPHIE

- ALEXANDRIAN, 2008. *Histoire de la philosophie occulte*. 3ème éd. Paris : Payot et Rivages.
- ASTIC, Guy et al., 2020. *Quand soupirent les mystères : le cinéma de Dario Argento*. Aix en Provence : Rouge Profond.
- BACHELARD, Gaston, 2021. *La poétique de l'espace*. 3ème éd. Collection Quadrige, numéro 24. Paris : Puf.
- FONT, Jean-Marc, 2012. *L'ésotérisme*. Paris : Eyrolles.
- LAGUARDA, Alice, 2016. *Des films et des maisons : la périlleuse trajectoire de l'homme vers son humanité*. Aix en Provence : Rouge Profond.
- LAGUARDA, Alice, 2021. *L'ultima maniera : le giallo, un cinéma des passions*. Pertuis : Rouge Profond.
- PALLASMAA, Juhani, 2001. *The architecture of image : existential space in cinema*. Helsinki : Rakennustieto.
- SCHAAL, Hans Dieter, 2010. *Learning from Hollywood : architecture and film = Architektur und Film*. 2ème éd. Stuttgart ; London : A. Menges.
- SCHEINFEIGEL, Maxime, 2008. *Cinéma et magie*. Paris : A. Colin.
- TERHART, Franjo, 2007. *La magie : une science occulte*. Bath : Parragon.
- THIELLEMENT, Pacôme, 2016. *Cinema Hermetica*. Paris : Super 8 éd.
- THORET, Jean-Baptiste, 2008. *Dario Argento, magicien de la peur*. Paris : « Cahiers du cinéma ».