



PEUR(s) du NOIR

Film d'animation collectif de Blutch, Charles Burns, Marie Caillou, Pierre di Sciullo, Richard McGuire – France, 2008, 1h25.

Introduction

Voici un film peu banal, dont le titre évocateur *PEUR(s) du NOIR* invite à quelques réflexions.

PEUR(s) Nous allons ressentir de la peur, une peur globale, mais aussi plusieurs peurs, des peurs primaires, crues, incontrôlables... et par conséquent nous allons être confrontés à ce qui provoque ces peurs. Que leurs origines soient extérieures ou intérieures. Des monstres, des mutilations, des disparitions, des apparitions, des innocents, des coupables que l'on peut couper... Le film réserve une multitude d'interprétations de notre appréhension de l'inconnu.

Du NOIR Nous allons pouvoir nous confronter au Noir, celui de la salle obscure de cinéma, celui des films d'animation qui sont tous, dans leurs variantes, des films en NOIR et blanc, et enfin le Noir de nos peurs enfantines.

PEUR(s) du NOIR est donc un programme qui, comme une invitation, titille le spectateur pour le confronter à ce qu'il ne ferait peut-être pas de lui même, à savoir venir voir un film en Noir et Blanc, aller au cinéma, s'aguerrir à ses propres peurs.

Le film tient sa richesse de la multiplicité des regards portés. Chacun traitant dans son thème, dans sa dimension visuelle une interprétation de ce thème : les peurs et juste derrière le noir (obscurité, mort...). Plus qu'un catalogue, le film est articulé. Il s'offre comme une œuvre avec un début et une fin par l'entremise du dessin animé de Blutch.

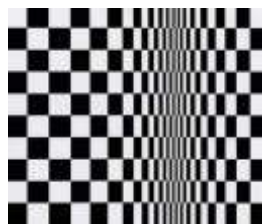
Articulation

En effet chacune des apparitions de ce pseudo-marquis et de ses quatre chiens enragés mettra en scène sa propre disparition. Après chaque étape, il lancera un de ces quatre chiens sur sa victime innocente (sauf la dernière). Ce pseudo Marquis qui les tient en laisse sera donc le fil rouge (sang) de ce film, puisqu'il lancera chaque nouveau film cauchemar, honneur qu'il partage avec le film de Pierre di Sciullo.

Ce dernier vient contrebalancer les attaques frontales, violentes, sans paroles et premier degré du film de Blutch. Par la voix de Nicole Garcia, ce sont les peurs raisonnables d'une bourgeoise occidentale qui sont passés au crible d'un film abstrait qui doit beaucoup de son inspiration à l'art cinétique. Le contraste est énorme.

Visuellement : le trait tremblé figuratif de Blutch / Les formes géométriques abstraites

Narrativement : histoire violente et physique sans parole / parole désincarnée et superficielle (au sens où elle n'engage aucun pronostic vital)



Art Cinétique *movement in square* de Bridget Riley, 1961.

Comme chaque épisode de film de Blutch que l'on peut résumer à ceci : la meute s'approche d'un lieu, découvre une proie, le pseudo-marquis lance un chien qui va s'attaquer à sa proie et la dévorer (parfois hors champs).

Outre le fait qu'il s'appuie sur la crainte répandue des chiens méchants (cf. **Valse avec Bachir**), de leur agressivité envers tout type d'individu (femme, enfant, facteurs...), le réalisateur s'appuie sur la bestialité pour décliner quelques comportements : mutilation, dévoration, et viol (danseuse flamenco). Le Mal ici est aussi le mâle. Le but de cette histoire est à l'image de la violence puisqu'elle est autodestructrice comme le souligne la fin où le dernier chien dévore celui qui fut son maître.

La mise en scène est alerte, on change souvent d'angle de prise de vue, d'échelle de plan, avec quelques gros plans, sur les chiens, leur maître au regard torve et sadique, les victimes frappées de stupeur lorsque cette incarnation de leur mort approche avec sa meute, comme un cerbère à cinq têtes.

Exploration graphiques et narratives

Chaque film proposé explore des techniques d'animations issues de l'expérience de bédéastes des réalisateurs. Mais ils vont aussi chercher, parfois à travers des codes visuels à donner une approche, une interprétation du titre de la série.

En voici une vision particulièrement rapide pour chaque film :

- **Charles Burns** et son cafard alien : le film fonctionne d'abord comme une hantise des premières fois (ici la peur de l'autre sexe). Cela permet de présenter cette fille, bavarde, directe et séductrice, en un mot rayonnante (blonde, elle est une forme de lumière) tout le contraire de lui, discret, secret, il a une tête de face cachée de la lune (il est brun et lié par contraste à l'obscurité). La peur naît de l'évolution de cette fille, qui va se transformer physiquement pour avoir quelque chose d'insectoïde avec la culture qui va avec (veuve noire...). La nuit (et donc le noir) est le moment de la transformation. Au matin on ne fait que constater les dégâts. Le film, sous son caractère fantastique, reflète donc une vision des craintes masculines où l'homme se fait dévorer par sa propre compagne. On verra qu'à l'instar du film de Richard McGuire l'homme est en position de victime.
- **Lorenzo Mattoti** par son graphisme inimitable raconte une histoire de crocodile. Il explore plus la notion de monstre, de disparition avec la voix d'Arthur H, aux commentaires. Ici, la source des peurs est liée au milieu aquatique (pêcheurs disparus, brumes, marais...). A noter, la belle image : les pleurs de la femme qui deviennent les flammes de bougies sur les cierges de l'église.
- **Mc Guire** et son noir et blanc sans concession va jouer sur les peurs du noir comme aucun autre des films présentés ici. La surprise vient du fait qu'il prend comme héros un homme bâti comme un catcheur d'Europe de l'est, loin du cliché de la femme solitaire dans une maison hantée. Maison hantée en effet, mais par une femme, apparition qui par une élégante mise en scène surgit au détour d'un miroir, d'une flamme, sans que le héros ne s'en aperçoive (au rebours du spectateur qui a donc l'avantage sur le protagoniste), une femme qui n'apprécie pas les hommes comme permet de le constater son album sans l'usage d'une parole. Un film très bien mis en scène, d'une grande lisibilité et qui surprend par sa manière de prendre le contre-pied des clichés. Pour rebondir sur cette dernière phrase, gardez en mémoire le cri de peur de cet homme, une sorte d'équivalent viril des hurlements de Fay Wray dans *King Kong* et de toutes les blondes qui ont eu des raisons d'avoir peur dans tous les films par la suite.
- **Marie Caillou** et sa fresque japonaise : le fait de chercher des sources d'effroi exotiques comme la culture japonaise (riche en film d'effroi de *Contes de la lune vague après la pluie* à *Dark Water*) est très intéressante, elle amène une autre manière d'appréhender le dessin, de visualiser les fantômes, les monstres. Sur le fond, l'idée est plus qu'intelligente car le but est de donner une terreur non pas seulement extérieure mais intérieure, l'entité maléfique est Sumako, cette petite héroïne si innocente que les scènes d'exposition s'étaient plu à montrer. L'horreur est donc de s'apercevoir que le spectateur qui va, sans nul doute, s'identifier dans cette petite victime de mauvais camarades, se sera identifié à celle qui aura massacré sa famille. Même si, comme souvent dans ce film, l'acte est suggéré ! L'autre élément narratif est le passage entre le monde des rêves au monde réel. Pour bien différencier les différents points de vue, la réalisatrice a pris un motif visuel qui permet de savoir lorsque Sumako voit le monde réel ou un monde imaginaire ou les deux. Ce sont ces ronds gris autour de ses yeux. Lorsqu'ils sont présents elle voit le monde imaginaire, à l'inverse lorsqu'elle en est dépourvue, elle voit un monde réel. Elle est parfois entre les deux avec un œil normal et l'autre pas.

Conclusion

Après un générique à la Soul Bass, l'inventaire de nos peurs joue à plein régime comme le maître Hitchcock savait le distiller auparavant (*Psycho*, *The Birds*...). La référence n'est pas innocente. La manière de prendre le contre-pied de nos habitudes est là pour le souligner. L'innocence de Sumako pour nous va de soi, parce que c'est une enfant. La réalité est tout autre, comme auparavant d'autres films (*Les Innocents* de Jack Clayton, *The Other* de Robert Mulligan dans une verve assez cauchemardesque aussi) l'avaient explorée. Après avoir souligné les différentes peurs proposées il faut aussi rappeler que ces peurs sont mises à distance par des graphismes variés et très stylisés. On ne joue pas simplement sur les actes monstrueux ou des hors champs suggestifs, on apprivoise ses peurs pour mieux les contrôler par la suite, ou même pour en rire (nerveusement parfois).