

FO LI VO RA

Note de réalisation.

Le huit-clos s'accorde parfaitement avec l'ennui. L'idée était d'avoir un résultat descriptif et très peu narratif. J'ai opté pour des plans naturels le plus souvent, bien que certains plans subjectifs et artificiels me semblaient obligatoires.

En tout, 60 plans ont été tournés pour assurer le dynamisme du film. Au montage, les actions ont été raccourcies au maximum, pour laisser la place la plus grande possible à l'inaction.

Les plans ont tous été tournés en quelques heures, pour éviter les faux raccords et les changements trop bruts de luminosité. Le montage a été réalisé sous final cut.

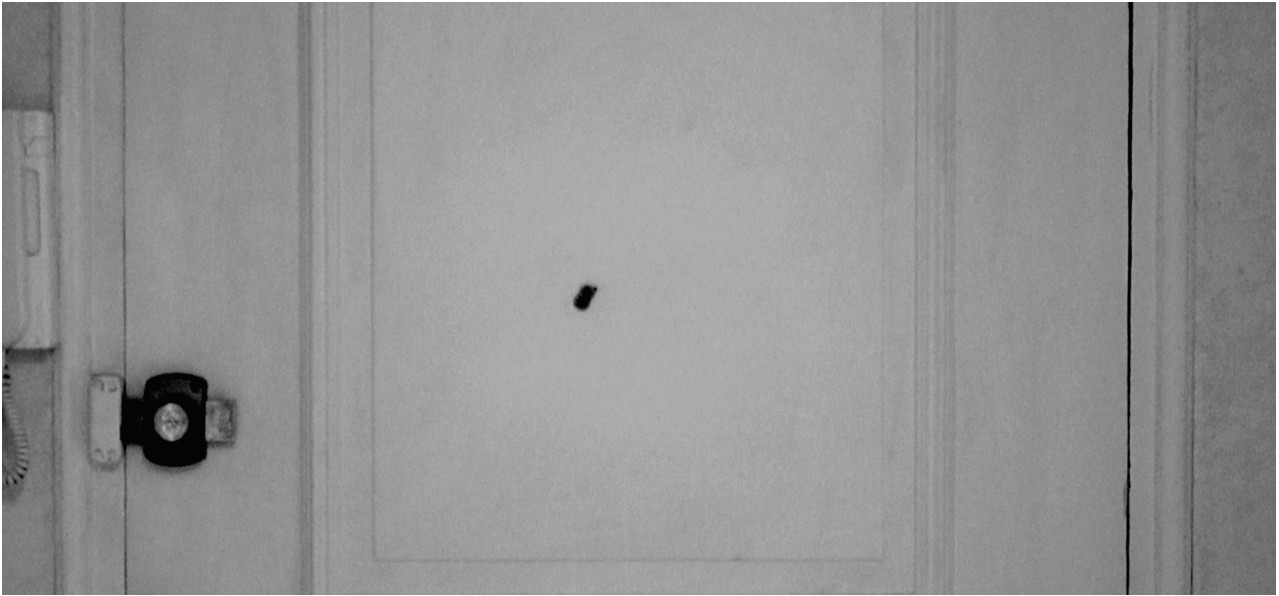
Il y a longtemps que je voulais traiter de l'ennui. Qu'il soit chronique ou ponctuel, il rythme nos vies. Il est partout et prend différentes formes. Il sera là jusqu'à la fin. On n'y prête pas souvent attention, on en parle rarement aux autres, mais il fait partie de nous. Le philosophe parle de « vie fragmentée », de quotidien, et nous apprend que la création est un moyen efficace d'en échapper. L'écrivain et le dignitaire font l'apologie du travail qui empêchera son arrivée. Haït, banni, fui, destructeur d'amour et de motivation, l'ennui ennuie depuis que l'homme existe. Moi il me fascine.

Note d'intention à l'intention de ceux qui notent :

Le but de la vidéo, c'est ainsi de raconter l'ennui. Sans musique, seulement avec des gestes, des habitudes, des bruits, des regards. C'est de faire reconnaître en chacun de nous cet instant où l'on décide de se laisser aller à la lassitude. L'idéal a été de se baser sur mes propres expériences : c'est mon appartement, mon frère, qui a grandi et vit maintenant avec moi, qui fait office de personnage. Avec une gestuelle commune partagée au fil des années, il a été facile pour lui de recréer des mouvements que j'aurai moi-même pu faire dans l'ennui.

Je voulais que le film laisse toute possibilité au spectateur d'interpréter comme il le souhaite ce qui voit. Je n'oblige personne à avoir un point de vue précis. Mon intention première est de dépeindre la réalité brute. Il était nécessaire de créer chez le spectateur lui-même une sensation d'ennui, sans pour autant qu'il ressente une quelconque platitude dans la vidéo de durant le visionnage.





Le teint bleuté donne une linéarité aux images, tout en accentuant leur propos.

Les sons sont quasiment tous issus des scènes tournées. J'y ai rajouté par endroit des bruits ambiants de la ville disponibles gratuitement et libres de droits. L'horloge est par moments réhaussée : il fallait que le spectateur ait un sentiment d'attente.

L'ensemble a été tourné avec un A 58 de chez Sony. L'utilisation d'un pied était capitale, 95% des plans ont été tournés avec. Les plans sont en majeure partie fixes.

Trois minutes sont amplement suffisantes pour décrire la situation. Faire durer le suspens trop longtemps aurait fait tomber la vidéo dans un registre de naturalisme Flaubertien. Ma principale source d'inspiration a été l'esthétique adoptée par Gus Van Sant. Je ne pouvais pas non plus passer à côté de l'esthétique de l'ennui de Warhol, avec son film «Sleep» et des travaux de John Cage.

Je ne voulais pas centrer toutes les attentions autour du numérique. Il est présent certes, mais il n'est pas omniprésent. L'ennui peut être vécu même en étant actif, c'est pourquoi on voit le personnage vaquant à des occupations. Certaines images semblent à première vue complètement dénuées d'intérêt : la plinthe, le bout de fauteuil. Elles sont néanmoins indispensables dans le sens où elles font notre quotidien. Ce sont ce type d'images que l'on voit quand on ne regarde rien, quand on a le regard vide.

Le plan sur la porte revient plusieurs fois. Il me permet de faire comprendre au spectateur que si le spectateur s'ennuie, c'est peut-être aussi parce qu'il attend quelqu'un.

À la fin (il est conseillé d'avoir vu la vidéo avant d'avoir lu ce passage) le personnage se retrouve face à lui-même. Je ne donne pas d'explication, il faut que chacun se fasse son idée sur le dénouement. Pour ma part cela représenterait l'idée que l'on est justement «face à soi-même» dans ce type de moments. Le double augure également l'idée de renouvellement, de récurrence. La vidéo n'est pas, comme je l'ai expliqué, une satire du quotidien. C'est un constat, qui nous plonge dans l'intimité du personnage. Je voulais que les scènes soient à la limite du jeu, dans le sens où la limite entre le jeu d'acteur et le documentaire soit très fine.

Corentin VIGNERON
Création & management
multimédia
vignerontcorentin@orange.fr