

EXPOSITION
ERRE
VARIATIONS
LABYRINTHIQUES
INITIATION / EDIFICATION

ERRE / INITIATION / ÉDIFICATION

Dans l'imaginaire traditionnel, le labyrinthe est l'objet d'un parcours initiatique, une épreuve à la fois physique, mystique et morale. Il est fondé sur l'idée paradoxale d'une perte pour mieux se retrouver. Le centre du labyrinthe représente alors le lieu de la vérité, le parcours : dans ses méandres et ses hésitations, il offre la possibilité d'une élévation spirituelle. Épopée, expédition, expériences de la traversée, résolution d'énigmes et épreuves, cette partie associe documentations de performances, films et installations qui proposent des métaphores physiques ou littéraires de la quête initiatique.

SOMMAIRE

1. BAS JAN ADER, *IN SEARCH OF THE MIRACULOUS*

1.1 SON ŒUVRE

1.2 PISTES PEDAGOGIQUES

2. MAYA DEREN

2.1. ANALYSE DU FILM *MESHES OF THE AFTERNOON*

2.1.1 LABYRINTHE ET NARRATION

2.1.2 LABYRINTHE ET CONSTRUCTION FILMIQUE

2.1.3 LABYRINTHE ET SYMBOLE

2.2. PISTES PEDAGOGIQUES

1. BAS JAN ADER *IN SEARCH OF THE MIRACULOUS*

1.1 SON ŒUVRE

Bas Jan Ader, *In search of the miraculous (One Night in Los Angeles)* 1973–1975

En juillet 1975, dans le cadre d'une performance, Bas Jan Ader part pour une traversée en solitaire de l'Atlantique sur un Guppy 13, afin de rallier Los Angeles à l'Europe. Le premier volet est documenté par une série de photos dans les rues de Los Angeles. Le troisième aurait repris le même dispositif, mais, cette fois, dans les rues d'Amsterdam, après la traversée. Mais l'artiste ne livre pas les deux derniers triptyques de sa performance. Il disparaît en mer sans laisser aucune trace, si ce n'est son bateau, retrouvé échoué au large des côtes de l'Irlande, six mois après son départ. Ses photos constituent une quête de la dissonance, de la discordance révélatrice et salvatrice au sein de notre réel. Elles révèlent une part de mysticisme et l'épreuve de soi dans la marche, la pratique du voyage initiatique, à la recherche interminable et inachevée du miracle. En l'occurrence, le miracle réside ici dans la simplicité de la rencontre avec l'océan, au petit matin, après une nuit de marche.



**Bas Jan Ader,
*In Search of the Miraculous (one night in Los Angeles)***

1973-1975

Photographies et encre sur papier

Kröller-Müller Museum, Otterlo, Pays-Bas

1.2 PISTES PEDAGOGIQUES

DISCIPLINE : LITTERATURE

Nous retrouvons la présence du labyrinthe dans les contes de fées, à travers les diverses aventures du héros qui, pour grandir, devenir adulte, doit affronter des dangers et, en premier lieu, la forêt, qui peut être considérée comme un personnage à part entière du conte : Charles Perrault, « Le Petit Poucet », « Le Petit Chaperon rouge ». Bruno Bettelheim, dans *Psychanalyse des contes de fées*, explique que le chemin qui mène le personnage vers sa quête, comme le Petit Chaperon rouge par exemple, est semé volontairement d'embûches afin de montrer à l'enfant qu'il est important de ne pas dévier du droit chemin figuré pour grandir sereinement. Si l'enfant veut devenir un adulte, il doit accepter de suivre le chemin que ses parents auront préparé pour lui sinon, il se perdra et sera à la merci des adultes déviants : le loup, dans « Le Petit Chaperon rouge » qui est un prédateur sexuel, ainsi que l'ogre dans « Le Petit Poucet ». En affrontant les dangers de la forêt, en se perdant dans celle-ci, le personnage est confronté à ses doutes, à ses peurs, dans un parcours initiatique à mettre en parallèle avec le labyrinthe. Ce dernier devient l'image symbolique de la lente maturation de l'être, de l'accès à la conscience et au monde des adultes.

Il en est de même dans le roman de chevalerie du Moyen Âge, dans lequel le chevalier se retrouve confronté à un labyrinthe qu'il doit traverser pour aller accomplir son destin. Ainsi, le succès de sa quête dépend de sa capacité à se retrouver, à s'orienter, littéralement et métaphoriquement. C'est souvent dans la forêt que le chevalier fait des rencontres qui auront pour but de le retarder, de l'éloigner du droit chemin, de sa quête.

2. MAYA DEREN

2.1. ANALYSE DU FILM *MESHES OF THE AFTERNOON*

2.1.1 LABYRINTHE ET NARRATION

Le film se présente comme une déclinaison des principes labyrinthiques. Il reprend la thématique de l'être perdu dans le rêve qui devient labyrinthe et la souffrance première de l'enfance. La déconstruction de la linéarité filmique permet une exploration de l'inconscient du personnage joué par Maya Deren elle-même ou par son mari, Alexander Hammid. L'intrigue circulaire répète des images à caractère symbolique : un couteau enfoncé dans un pain, une fleur sur une longue route, une clé qui tombe, une faucheuse au visage fait d'un miroir, un téléphone décroché. L'enchaînement des images alterne ralentis et accélérations lors de plans filmés dans des escaliers, les chemins sinueux d'un jardin. Il présente un couple d'amants, confronté à la naissance de la sensualité. Le film s'affirme comme le témoignage d'un rite de passage entre l'enfance et l'âge adulte, la vie et la mort, le rêve et le cauchemar, le passé et le présent. *Meshes of the Afternoon* peut apparaître lors de sa sortie aux États-Unis en 1943 comme un film d'avant-garde, à contre-courant des grandes productions cinématographiques parlantes et en couleur, de l'époque. Les clins d'œil cinématographiques que fait Maya Deren au travail de Dalí, Buñuel ou Cocteau s'inscrivent dans la reprise de l'analyse des problèmes psychologiques dévastateurs.



Maya Deren & Alexander Hammid
Meshes of the Afternoon, 1943

Cinéma, film

Film cinématographique, 16 mm,
noir et blanc, sonore
durée : 13'

(Distributeurs : Collectif Jeune
Cinéma, Light Cone, Film-Makers'
Cooperative, Museum of Modern
Art)

Collection Musée national d'art
moderne, Centre Pompidou, Paris
Achat, 1987

© Tavia Ito et droits réservés pour
Alexander Hammid

2.1.2 LABYRINTHE ET CONSTRUCTION FILMIQUE

- Le montage
- Les raccords entre les plans
- Le travail de l'image
- La composition : la règle des tiers
- Le rapport entre image et son

Le montage

C'est une opération matérielle et technique qui consiste à mettre des plans bout à bout. Rappelons que le montage, à cette époque, s'effectue à partir des coupes de la pellicule (les rushes) au ciseau et au ruban adhésif (voir à propos des techniques cinématographiques, le film *L'Homme à la caméra*, de Dziga Vertov, 1929)¹.

Mais comment passe-t-on d'une image à une autre ? Quelles relations de sens s'instaurent entre les images ?

Quels sont les effets induits ou recherchés par la technique de montage ?

Le **montage cut** consiste en un passage direct d'un plan à un autre, sans effet de liaison. C'est le procédé le plus simple et le plus courant. Il est visible à de nombreux moments du film et produit différents effets. Par exemple, dès les premières images, le bras semble disparaître car le montage produit un effet d'ellipse ; il manque des images entre celles qui sont raccordées. Alors que, pour la scène de la chute de la clé dans les escaliers, le **montage court** (succession de plans très brefs) produit un effet d'accélération. Cette technique de montage est si courte dans la scène des escaliers située à la moitié du film, que le montage ressemble à une animation en pixillation. La pixillation est une animation d'images fixes successives. Le personnage semble changer de place sans qu'aucun mouvement ne soit visible.

Le **montage alterné** (juxtaposition d'actions simultanées) est employé pour la première scène du rêve : le personnage symbolisant la mort marche sur le chemin, alors que le personnage principal le poursuit et cherche à le rejoindre. Dix plans montrent la mort s'éloignant (en plan fixe) et la femme qui court (en pano-travelling : la caméra opère des mouvements pour se rapprocher, s'éloigner, suivre le personnage), présentant un va-et-vient très dynamique.



1 Lien pour visionner des extraits du film sur YouTube : <http://youtu.be/q75LOGpyKC8>

Jusqu'à cette première scène du rêve, le **montage** des plans est **chronologique**. L'action est présentée dans l'ordre de son déroulement, la caméra suit le personnage dans ses actions : elle marche, monte les escaliers, va rechercher sa clé, ouvre la porte, entre dans la pièce, observe cet intérieur, s'approche de la table... Tout semble comme dans le réel.

Alors que l'entrée dans ce rêve est suggérée, d'une part par le flou opéré durant la scène de l'oculus (sur le gros plan de l'œil et l'image de la mort) et, surtout, par le *bis repetita* du montage des plans visionnés au début du film. Le déroulement apparaît alors fictionnel, car les scènes se répètent, se dédoublent, selon une compréhension de l'histoire qui perd toute logique.

Le montage des plans participe bien à cette sensation de principe labyrinthique, de construction en boucle, du serpent qui se mord la queue ou, en écho, à l'escalier qui monte ou descend sans fin dans les dessins d'Escher.

Les raccords entre les plans

La juxtaposition de deux plans est le **raccord**. Le principe du raccord repose, le plus souvent, sur une atténuation de la coupure entre un plan et le suivant. Plusieurs techniques de raccords sont possibles et quelques-unes, utilisées dans le film, sont analysées.

Le raccord par le regard montre successivement un personnage regardant un objet puis cet objet lui-même. Cette technique s'observe dans plusieurs scènes. Par exemple, celle où, après avoir couru, la femme monte les escaliers et entre dans la pièce : le spectateur voit alors le visage de la femme dans l'encadrement de la porte puis, dans le plan suivant, la pièce intérieure. Ou encore, la scène où la femme se place dans son fauteuil devant la fenêtre avec un gros plan sur son œil, qui alterne avec le paysage visible depuis cette fenêtre. Ce raccord conduit forcément le spectateur à s'identifier au personnage car, dans le second plan, la caméra devient subjective.

Le raccord dans le mouvement se construit avec un mouvement qui commence dans un plan et se poursuit dans le plan suivant. Un très bel exemple, très surprenant, se trouve dans la scène après la perte de repères dans le haut des escaliers. La femme voit en plongée la pièce où elle est assise dans le fauteuil, elle semble tomber et son bras, dans le même mouvement, est visible au plan suivant. Sa main vient arrêter le tourne-disque.

La scène des pas qui parcourent le sable d'une plage, les herbes hautes, le dallage de l'extérieur de la maison et la moquette, est un exemple parfait de raccord dans le mouvement.



Les faux raccords accentuent très nettement l'effet labyrinthique de la narration. La discontinuité apparente, volontaire, entre de nombreux plans, produit un sentiment de malaise tout autant que de folie qui nous emporte.

Le travail de l'image

Un film est une succession d'images qui, extraites sous formes de photogrammes, peuvent être révélatrices d'une composition, d'une intention forte.

Le **cadrage** cinématographique délimite l'image (le **champ**) par les quatre côtés de l'écran (en dehors desquels se situe le **hors-champ**). La réalisatrice place dans le hors-champ tout ce qui doit être suggéré sans être montré. Dans ce film, les nombreuses entrées dans le champ par un des côtés de l'écran exploitent toutes les possibilités : par le haut pour le bras du premier plan, par le côté gauche pour signifier la marche (le personnage coupe alors le champ de gauche à droite), par les coins pour produire un effet à la fois de dynamique et de malaise (le bras ou les jambes coupent l'image en une grande diagonale).

Le jeu du champ et du hors-champ est également exploité par la forte présence des ombres portées. Le personnage, hors-champ, invisible, est révélé par la présence dans le champ de son ombre. Ce jeu très suggestif est à nouveau visible dans des films très récents, comme *Dracula* de Ford Coppola (1992). Les ombres portées sont en art une référence qui retourne aux sources du dessin, de la peinture et de la sculpture. La légende de Dibutade relate ainsi comment une jeune fille souhaitant garder un souvenir de son amoureux dessina son ombre portée sur la roche. Son père, un potier, plaqua alors de l'argile encore frais sur le dessin et sculpta son visage.

Le recours au **surcadrage** (par une fenêtre, un oculus, une porte, un couloir...) est traditionnellement utilisé pour stabiliser le cadre de l'image. Mais, dans les exemples recensés ici, l'effet est plutôt oppressant et rappelle les points de vue d'un intérieur de labyrinthe avec son chemin dont on ne voit pas la fin, ses portes en contre-jour, ses fenêtres qui emprisonnent le personnage dans son cadre, ses couloirs étroits aux murs si hauts qu'on n'en voit pas la fin...

La perte de repères visuels et spatiaux dans les escaliers est techniquement très aisée à réaliser. La caméra est orientée, effectue des mouvements de rotation, de tangage et c'est toute la scène qui semble échapper à notre maîtrise des éléments, qui est désorientée : le sol devient un mur, un plafond.



Pour étudier l'échelle des plans, des exemples peuvent être extraits du film.

- Le **plan général** couvre un vaste décor dans lequel les personnages, trop petits, sont peu identifiables.



- Le **plan d'ensemble** cadre l'ensemble du décor et permet de voir les personnages en pied.



- Le **plan de demi-ensemble** place les personnages dans leur décor.



- Le **plan moyen** présente le personnage en pied.



- Le **plan américain** cadre le personnage à mi-cuisses.



- Le **plan rapproché** cadre le personnage à la ceinture ou à la poitrine.



- Le **gros plan** cadre le personnage au visage.



- Le **très gros plan** isole un détail.



Les **angles de prise de vues** sont définis par l'emplacement de la caméra. La **plongée** est une prise de vue faite d'un point plus haut que la scène filmée : elle le domine, l'écrase ou donne une sensation de chute.

C'est cet effet qui est recherché dans la scène du haut des escaliers, duquel le personnage semble tomber.



La **contre-plongée** est un point de vue plus bas que le sujet : c'est alors le personnage qui domine le spectateur.

Le point de vue subjectif est créé par un jeu optique : la subjectivité du regard du personnage est soulignée par un effet optique de surcadrage circulaire. Cet « effet viseur » conduit à une analogie entre l'œil et l'oculus.

Le corps du regardeur est en amorce (le bras du personnage est dans le champ visuel). Les plans de regard subjectif évoquent l'état psychique de Maya Deren : malaise, vertige, endormissement...

Le point de vue dit « psychique », plus souple et plus labile que le point de vue optique, s'adapte particulièrement à la visualisation du rêve. La caméra peut aller partout dans l'espace, multiplier les points de vue, parfois impossibles dans la réalité (ainsi la plongée spatiale de la main vers le tourne-disque).

L'utilisation du point de vue subjectif peut créer un climat émotionnel fort, très présent dans ce court-métrage.



Les jeux sur l'**échelle des plans**, les **angles et points de prise de vue**, les **mouvements de caméra** et la **lumière** imposent au spectateur un point de vue sur ce qui est représenté et enrichissent son imaginaire.

La gestion du temps est un élément de l'image, mobile, cinématographique, à ne pas négliger. Les temps d'arrêt, de pause sur une image, les accélérations et le ralenti dans la montée des escaliers sont autant d'éléments porteurs de l'ambiance du film et de son rythme. Là encore, on retrouve une analogie avec le parcours dans le labyrinthe : avec ses temps de course, à la recherche de l'issue et ses arrêts, ses pauses, pour tenter de prendre des repères.

La composition

La composition au cinéma comme en photographie, emprunte un certain nombre de règles et de techniques à la peinture. La **règle des tiers** est très proche de la

composition reposant sur le nombre d'or dans les toiles classiques, par exemple. Le principe est de diviser horizontalement et verticalement l'image en trois et de placer les éléments importants sur un des points. Cette règle ordonne la surface de l'image, mais dans un déséquilibre volontaire, dynamique, instable. L'image n'est pas symétrique, l'élément important n'est pas au centre.



Le rapport entre image et son

Ce point est particulièrement intéressant, puisque la musique du film a été dirigée par Maya Deren et composée en 1959 (seize ans après la réalisation du film) par Teiji Ito.

La partition musicale est fortement inspirée de la musique traditionnelle japonaise. C'est le seul élément sonore du film. Pas de son d'ambiance, de bruitage, de dialogue. La partition qui vient donc sonoriser la séquence vidéo est entièrement une musique de fosse. Elle accompagne l'image, parfois en parfait accord, parfois décalée. Il n'existe pas de musique de scène puisque, au départ, le film est muet.

La bande-son ménage néanmoins un élément rare au cinéma et toujours signifiant : le silence.

Ce travail de postproduction de la bande sonore est un axe de travail très porteur. Le film peut être visionné sans le son. Puis le son peut être écouté seul, sans les images. L'imaginaire, dans les deux cas, travaille et compense par des images ou des sons propres à chacun.

L'ensemble est alors découvert et le spectateur devient plus réceptif aux relations entre images et sons.

La structuration complexe du film correspond bien au « rêve labyrinthique »² vécu par Maya Deren. Le point de vue subjectif privilégié au filmage favorise l'identification du spectateur et sa participation à l'aventure onirique. Ce labyrinthe des rêves se découvre en le parcourant : le labyrinthe doit être vécu pour être vu. De fait, les personnages du film sont le plus souvent en mouvement : ils arpentent les lieux, marchent, avancent sans cesse (les cadrages focalisés sur les pieds se répètent). Il s'agit d'un passage perpétuel des corps dans un espace dynamique et fluide, ponctué par des franchissements de portes, d'embrasures, de fenêtres. Des parcours se répètent avec obsession, s'enchaînent à l'extérieur et à l'intérieur de la maison : la montée répétée des marches d'escalier scande le parcours incertain dans ce véritable couloir du rêve. Le

² Lire à ce propos la remarquable analyse de Gaston Bachelard, dans *La Terre et les rêveries du repos*, 1948, chapitre 7, « Le labyrinthe des rêves ».

personnage principal est un être perdu qui se cherche dans cette épreuve initiatique marquée par l'angoisse, la souffrance. Malgré son dédoublement visuel ou la présence fantomatique d'autres protagonistes, la quête intérieure de Maya Deren dans ce dédale, qui mélange rêve et réalité, porte la marque de la solitude existentielle.

2.1.3 LABYRINTHE ET SYMBOLE

Dans son film, Maya Deren utilise des symboles, objets, lieux, personnages, qui tous ont un lien avec la sexualité, le passage initiatique à l'âge adulte pour la femme et la perte de la virginité. Dès les premières images, le personnage féminin joué par Maya Deren elle-même prend **une fleur** dans sa main, symbole de virginité. Cette fleur servira de fil rouge pendant tout le film. Posée sur le lit par la **silhouette noire** au visage de miroir, puis par l'homme, elle est ce qui conduit la femme à travers le labyrinthe du chemin, à la poursuite de l'une, puis à la suite de l'autre dans les escaliers de la maison, vers la chambre où elle se livrera à l'homme. Elle est le motif de cette quête, ce pourquoi la femme continue son chemin. Tenue délicatement et offerte au regard, elle est un symbole de vie.

La **silhouette noire** qui apparaît au détour du sentier par la fenêtre peut symboliser la mort, l'innocence perdue de la femme. Elle fait penser à la faucheuse, n'a pas de visage, mais un miroir qui se brisera à la fin en des milliers de morceaux qui se perdront dans la mer, symbole de fécondité. La femme appelle le spectre, elle le poursuit car elle est irrésistiblement attirée par la transgression que représente l'acte sexuel.

Cette attirance est aussi symbolisée par **les objets de communication** qui sont déconnectés de leur fonction première : le **téléphone** est décroché, symbole de la rupture avec les autres, la société, puis le combiné se retrouvera dans les draps du lit à côté du couteau, ce qui pourrait signifier que le rétablissement de la communication avec les autres dépend de l'accomplissement de l'acte sexuel. **Le tourne-disque** tourne puis s'arrête, comme si le temps était suspendu.

Un autre symbole très fort qui apparaît dès les premières images est celui de **l'ombre** et du **double**. En effet, le visage du personnage n'apparaît pas à l'image immédiatement : c'est d'abord par son ombre et l'ombre de son profil qui se dessine sur le mur que le spectateur fait connaissance avec la femme. L'ombre est un thème récurrent dans la littérature fantastique, mais aussi onirique, comme dans [L'Histoire merveilleuse de Peter Schlemihl ou l'homme qui a vendu son ombre](#), d'Aldebert von Chamisso. L'ombre est le signe de la personnalité vraie, de la réalité des choses. Celui qui n'a pas d'ombre n'existe pas : ainsi, la présence de l'ombre au début du film serait la preuve que la jeune femme n'est pas dans un rêve. Puis le dédoublement du personnage nous introduit dans le monde surnaturel, dans le rêve. Il emmène le spectateur dans l'esprit même du personnage pour nous révéler ses angoisses, ses doutes, mais aussi ses envies, ses désirs inconscients. Plusieurs doubles du protagoniste féminin apparaissent dans le film : elle se voit assise dans le fauteuil, alors qu'elle-même est comme en apesanteur, donc dans un rêve, puis elle se voit par la fenêtre courir après le spectre dans la ruelle qui serpente en montant. Enfin, elle retrouvera à table deux de ses doubles.

Le **chemin** est labyrinthique, on n'en voit jamais le bout, il est le symbole de la vie et serpente en empruntant des circonvolutions, des détours, de même que **l'escalier**, très présent dans et à l'extérieur de la maison. Gravier le chemin ou les marches (ce qui se fera au ralenti lorsqu'elle montera dans la chambre) est l'accomplissement de ce destin qui est de devenir femme. L'escalier tangué, il est mobile, comme dans un rêve, ce n'est pas la réalité, les repères spatiaux sont perturbés comme l'esprit de la jeune fille doit l'être par ce qu'elle va accomplir. Le fait que le personnage monte et ne descende pas montre que, pour Maya Deren, ce rite est une progression et nécessite un effort, l'expression d'une volonté, mais qu'il permet également d'arriver à une situation supérieure, à une connaissance que ne possède pas la jeune fille vierge.

La clé présente tout au long du film est un symbole fort de l'acte sexuel : elle tombe, la jeune femme la ramasse puis l'introduit dans la serrure, et ouvre la porte signifiant par là la défloration et la pénétration. À plusieurs reprises, le personnage sort la clé de sa bouche et la pose sur sa main qu'elle tend devant elle, paume ouverte comme si elle nous livrait « la clé de l'énigme », de sa chasteté. L'acte sexuel est consommé, la clé symbolisant ce secret gardé « à l'intérieur » de son corps, la bouche étant une cavité au même titre que le sexe féminin. La ceinture de chasteté utilisée au Moyen Âge ne s'ouvrait-elle pas avec une clé ?

Comme la clé, **le couteau** est un symbole ayant un rapport direct à la chasteté et à la pénétration. Il est l'objet dangereux par excellence, le symbole phallique, celui qui déflore, que l'on craint et qui attire à la fois. Lorsqu'il se trouve planté dans le pain il symbolise la perte de la virginité selon un rite vaudou qu'avait étudié Maya Deren. Posé sur les marches de l'escalier, il est enjambé par le personnage féminin, dans un ralenti proche de celui du rêve. On le retrouve ensuite dans les draps du lit, à côté du combiné du téléphone. C'est le même couteau, et rien ne nous dit comment il est arrivé là. Puis on le retrouve à la fin, lorsque son double cherchera à la poignarder, tout à coup remplacé par le visage de l'homme qui se penche sur elle. Le couteau et l'homme sont associés dans cette image de façon à montrer encore l'acte sexuel comme une rupture avec une partie de son Moi, un abandon douloureux d'une partie de sa personnalité, nécessaire passage pour devenir une femme.

Cette volonté de visualiser le rêve prolonge les expériences cinématographiques du surréalisme : Man Ray, René Clair, Germaine Dulac et Luis Buñuel (*Un chien andalou*, *L'Âge d'or*) ont porté à l'écran un tissu d'images fortes et énigmatiques. La blessure est l'un des motifs fondamentaux de l'iconographie surréaliste. Certains objets, magiques, ensorceleurs, semblent animés d'une vie propre et magnétisent les rêves surréalistes, comme dans le film de Maya Deren. La rhétorique de l'horreur et l'effet psychique insécurisant qu'on y retrouve rappellent certains « romans-collages » de Max Ernst, dont la femme est le thème majeur, notamment *La Femme cent tête* (1926) ou *Une semaine de bonté* (1933).

2.2 PISTES PÉDAGOGIQUES

DISCIPLINE : FRANÇAIS

Nous pourrions faire découvrir aux élèves, la littérature romantique et fantastique depuis le XIX^e siècle à travers le thème du double (la littérature allemande notamment). Ce thème est souvent lié à la perte de repères, et fait intervenir la psychologie du personnage et aussi la psychanalyse et les théories freudiennes pour expliquer un dédoublement de la personnalité.

Quelques titres :

- « *La Nuit de décembre* » (poème), d'Alfred de Musset, 1835
- *Peter Schlemihl*, de Adelbert von Chamisso, 1838
- *William Wilson*, d'Edgar Allan Poe, 1839
- *Le Portrait de Dorian Gray*, d'Oscar Wilde, 1890
- *Dracula*, de Bram Stoker, 1897
- *Le Horla*, de Maupassant, 1887
- *La Morte amoureuse*, de Théophile Gautier, 1836
- *Le Chevalier double*, de Théophile Gautier, 1840
- *Enfance*, de Nathalie Sarraute, 1983

Au cinéma :

- *Shining*, de Stanley Kubrick, 1980

Une étude est possible, en classe, sur le **surréalisme** et des œuvres surréalistes qui évoquent l'onirisme. L'étude de ce film permettra une étude interdisciplinaire à travers des œuvres picturales (les tableaux de Magritte ou symbolistes d'Odilon Redon), cinématographiques (*Un chien andalou* de Buñuel, 1929) et littéraires (tous les poèmes d'Éluard sur le rêve de la femme aimée, *Nadja* de Breton).

DISCIPLINE : HISTOIRE-GEOGRAPHIE

Le film permet d'évoquer la révolution de la pensée de la fin du XIX^e siècle. Les travaux de Freud mettent l'accent sur le rôle de l'inconscient dans la construction de l'individu qui marque les limites du rationnel et donnent naissance à la psychanalyse. Cette réaction critique face à la connaissance scientifique permet de réhabiliter l'instinct et l'irrationnel. Cette crise de conscience occidentale, amplifiée par la Première Guerre mondiale, aboutit au mouvement surréaliste, qui souhaite explorer le monde de l'inconscient et libérer l'homme de ses vieux tabous.

On peut aussi insister sur le mythe du labyrinthe et notamment sur sa fonction. Le mythe est un récit fabuleux, une légende symbolique et intemporelle. Il relate les faits et les gestes des héros qui se singularisent par leurs exploits (la ruse, la force...). Il raconte une histoire des origines pour offrir une réponse aux grands problèmes.

Il est également possible d'utiliser ce court-métrage avant-gardiste afin de retracer une histoire du cinéma, dont la frise chronologique évoque les dates clés.

DISCIPLINE : ARTS PLASTIQUES

L'étude du langage cinématographique de Maya Deren peut inciter les élèves à la réalisation des séquences vidéo plastiques sur les thèmes, par exemple, des ombres propres et portées, sur les cadrages respectant l'anonymat des personnes filmées (et ainsi se libérer du droit à l'image), sur des effets de flash-back, de rêves, de fiction...

Réaliser un court-métrage suppose un travail interdisciplinaire mêlant le français pour l'écriture du scénario et du synopsis à l'éducation musicale pour le travail du son qui peut être préparé en amont, en parallèle et a posteriori et aux arts plastiques pour la réalisation et le montage.

Le montage très particulier de ce court-métrage peut être l'objet d'étude d'un travail sur les possibilités du montage. Des rushes proposés aux élèves peuvent être montés de différentes manières et conduire à des interprétations variées.