

FRENCH DUCK FILM FESTIVAL

2022 - MALLARD EDITION



CRITIQUE DÉTAILLÉE

ERIK

DE

DAVID KODHELI



FRENCH DUCK FILM FESTIVAL

ERIK DE DAVID KODHELI

ÉCRITURE

L'écriture se passe essentiellement par la force des symboles et des images, qui nourrissent un univers très métaphorique. Le peu de dialogues permet au spectateur d'être en permanence en questionnement par rapport à la situation et au sens des choses. On vogue dans un univers étrange, se demandant où nous sommes, ce qu'il se passe, et pourquoi. A la fois, cela permet donc de solliciter davantage le spectateur, mais aussi, cela le perd lorsque les informations ne sont pas suffisamment hiérarchisées, ou trop nombreuses. Nous voguons entre rêve, souvenir et réalité – dans le style de la science-fiction, donc déjà irréel. La progression dans le film – assez tardive - nous amène à mettre de côté l'hypothèse du rêve, pour focaliser sur le souvenir. Mais les souvenirs constitués sont trop peu réels et cela nous fait dire qu'il s'agissait plutôt d'une forme de souvenir fortement dévié par l'imagination, le fantasme et le rêve. Tout se joue dans l'identification du rapport à la mort, à la vie, et au passage entre les deux : la naissance et la résurrection, ainsi que le souvenir. Cette dimension est identifiable à la fin du film, mais laisse de nombreux « cold cases » ouverts, des intrigues et des interrogations ouvertes qui ne sont pas nécessairement closes. Le rapport à la mère et au père sont tellement forts dans leur traitement entre le syndrome œdipien pour la mère et la dureté pour le père, que l'attention du spectateur peut se focaliser là-dessus et omettre que l'intrigue principale porte sur le rapport à la mort, à la vie, et au souvenir. L'écriture aurait pu être plus centrée sur ce thème, qui est finalement secondaire dans le traitement du film.

CINÉMATOGRAPHIE

Globalement de qualité. Ce qui marque de prime abord, c'est la sensation de mystère et d'étrangeté qui est sans cesse cultivée, par des plans lents en termes de dynamique, et très fluides également (et la musique). Cela contribue grandement à pousser le spectateur vers l'incertitude, mais peut aussi contribuer à l'égarer, car l'attention se porte sur des éléments qui sont en fait secondaire pour le propos. Les quatre univers (l'université, la pièce blanche, le camp de l'armée et l'espace mental) sont cohérents en termes de traitement de l'image et s'impriment avec vigueur dans l'esprit, en particulier la séquence du combat qui est très forte symboliquement à l'image. La séquence de combat, lorsqu'elle s'accélère à la caméra peut-être difficile à suivre pour le regard, le mouvement est parfois trop ample, trop brutal ou trop tremblant.

FRENCH DUCK FILM FESTIVAL

ERIK DE DAVID KODHELI

MISE-EN-SCÈNE ET DIRECTION D'ACTEUR

L'espace et le temps sont gérés de manière concomitante. Il y a la réalité présentée dans un univers de science-fiction (la pièce blanche, la table, la pilule et le calendrier), et les projections, avec l'aide de la pilule avalée, qui sont des univers concrets (mais pas réalistes). Entre les deux, un espace de transition, qui se fait dans cette lumière aveuglante qui sature l'image, puis qui se stabilise. L'espace « université » est déjà à mi-chemin entre le réel et l'irréel par la musique et la lumière, tout comme l'est la séquence avec les soldats. Les dynamiques corporelles sont plutôt lentes et le jeu assez minimaliste dans les corps. Cela contribue à ne plus savoir ce qui relève de la réalité et ce qui relève de l'imagination – entre rêve et souvenir. Il paraît important que ce qui appartient à la réalité soit présenté dans un style de jeu plus épidermique. Le jeu aurait pu gagner en sincérité par moments, ceux où la réalité reprend ses droits, quand le corps et les émotions s'expriment dans une esthétique moins contrôlée. Les champs / contrechamps sont parfois trop longs et impliquent une forme de sur-jeu chez les comédiens.

Les séquences dans la pièce blanche sont un peu longues. Le personnage semble dans l'incertitude totale étant donné le jeu très symbolique ; or, il connaît son histoire, il sait pourquoi il est dans cette pièce et pourquoi il prend cette pilule. Par exemple, sur la première séquence, il aurait pu être intéressant de montrer un désarroi plus important chez Erik, qui cherche donc a priori à se remémorer ses parents. Est-il triste de ne pas y avoir accès ? Excité parce qu'il sait que la pilule va l'aider à se remémorer tout cela ? Anxieux d'être déçu ? Etc.

Les séquences sont un peu trop longues de manière générale ; il aurait été intéressant de trouver le juste équilibre entre une esthétique plutôt lente et les longueurs qui nous font perdre le fil.

FRENCH DUCK FILM FESTIVAL

ERIK DE DAVID KODHELI

AUTRES

Le montage est particulièrement précis en termes de dynamique. Toutefois, à mi-chemin entre les choix de réalisation et de montage, certains plans sont trop lents, ou apportent des informations déjà présentes auparavant.

L'environnement sonore et musical est cohérent, même s'il est parfois trop « appuyé » sur la musique qui accompagne les grands moments d'illusion (cf. première séquence ou celles dans la pièce blanche).

RECOMMANDATIONS

Hiérarchiser les informations pour ne pas perdre le spectateur dans des questionnements qui ne sont pas les vôtres. Il peut être dommageable que plusieurs visionnages soient nécessaires pour appréhender les enjeux du film.

Perdre le spectateur est une démarche vraiment intéressante, mais tâcher de donner certains points de certitude, comme par exemple, un point de départ ou d'arrivée dans l'intrigue. Si tout a vocation à perdre le spectateur, il décroche si le film ne parle pas à sa sensibilité.

Ne pas « appuyer » des choses qui paraissent claires au visionnage. A titre d'illustration, dans la séquence à l'université, la musique qui rappelle un conte de fée, et la mise en scène qui nous fait comprendre très vite que nous sommes dans une sorte de fantasme sont des informations qui s'accumulent pour expliciter la même chose : un souvenir fantasmagorique idyllique. La mise en scène aurait pu suffire.

Savoir donner du dynamisme par moments pour se rapprocher du rêve et du souvenir, empreints de réalité, qui peuvent tout aussi bien être dynamiques que lents.