

Bête. noire

de Maxime Gillier

FICHE PÉDAGOGIQUE RÉDIGÉE PAR MARTIN DROUOT,
SCÉNARISTE & RÉALISATEUR

SYNOPSIS

Ariel, 11 ans, et Maxence, 8 ans, habitent une maison isolée en bordure d'une forêt. Dans un accès de folie, leur mère quitte le foyer. Pour Maxence, cette disparition est causée par des monstres de la forêt. Ariel tend alors un piège à la bête dans l'espoir que cela pourra ramener leur mère.

FICHE TECHNIQUE

France - 2016 - 20 mn - couleur
Production : Léo Vilarem, Barney Production
Image : Augustin Barbaroux
Son : Gaël Eleon, Maxence Dussere, Victor Praud
Musique : Pierre Desprats
Décors : Charlene Dubreton
Montage : Maxime Garault
Interprétation : Théo Gross (Ariel), Matthieu Denesle (Maxence), Erik Stouvenaker (Patrice), Delphine Baril (Marine)



BIOGRAPHIE DU RÉALISATEUR

Maxime Gillier est né à Angers en 1989. Après deux années d'études en montage et post-production en BTS audiovisuel à Montaigu, il intègre le département réalisation cinéma de l'Institut des Arts de Diffusion à Bruxelles. Aujourd'hui, il travaille sur Paris en qualité de chef monteur sur des publicités, clips musicaux et fiction cinéma. *Bête Noire* est son premier court-métrage en tant que réalisateur et scénariste.

LE FILM

Le scénario de *Bête noire* ayant été sélectionné par le concours de scénario de court métrage du département de l'Eure, Maxime Gillier a pu bénéficier d'un atelier de réécriture au Moulin d'Andé-Céci (Centre des Ecritures Cinématographiques). Le projet a ensuite reçu le soutien à la production de la Région Normandie en partenariat avec le CNC et en association avec Normandie Images. Le film a été tourné en Normandie pendant six jours dans le département de l'Orne, à Bazoches-sur-Hoëne, en avril 2016 et a bénéficié des services du Bureau d'accueil de tournages.

LYCÉENS ET APPRENTIS AU CINÉMA EN NORMANDIE

La Région, le CNC et Normandie Images accompagnent la diffusion de ce film dans le cadre de *Lycéens et Apprentis au cinéma*, en partenariat avec le Café des Images : édition du présent document, formation des enseignants et ateliers de pratique artistique animés par le réalisateur auprès des élèves. **Ce dispositif a pour vocation d'éveiller la curiosité des élèves à l'égard d'œuvres marquantes, de leur permettre d'enrichir leur culture cinématographique et de développer chez eux une approche critique du cinéma.**

Le dispositif est soutenu par le CNC, la Région Normandie, la Direction régionale des affaires culturelles de Normandie, le Rectorat de l'Académie de Caen et la Direction régionale de l'alimentation, de l'agriculture et de la forêt de Normandie. La coordination régionale de l'opération est assurée par le Café des Images et Normandie Images (fusion de la Maison de l'Image Basse-Normandie et du Pôle Image Haute-Normandie).

DU POINT DE VUE DES ENFANTS

Sans être à proprement parler autobiographique, *Bête noire* s'inspire d'un épisode de l'enfance de Maxime Gillier qui se souvient en particulier de sa relation avec son frère, d'un moment d'isolement et de lieux (une maison isolée, une forêt). Le réalisateur ravive les sensations et les croyances de son enfance et donne peu de place dans son récit aux parents, relégués au rang de figures.

La mère n'apparaît ainsi que le temps de deux scènes, la première et la dernière : elles sont d'ailleurs filmées en écho, avec un **travelling*** qui s'avance vers la cuisine. On découvre ainsi par deux fois la mère du point de vue de son fils aîné, Ariel. C'est son regard qui nous guide : la première fois, Ariel sort du lit, attiré par le bruit de l'aspirateur que sa mère passe frénétiquement en pleine nuit ; la seconde fois, il se réveille à nouveau comme d'un mauvais rêve – qui pourrait bien être le film tout entier. Entretemps, quand la mère fuit en voiture, on ne voit que la voiture qui part, comme si elle n'était déjà plus qu'une ombre dans l'inconscient de ses fils.

Le père est à peine plus présent, puisqu'il n'a qu'une scène en plus : il y fait manger les enfants. Les plans de cette scène se concentrent sur les visages des deux enfants : le père n'est qu'une voix, son corps étant délibérément non filmé.

Notons que ce choix, présent dès l'écriture, s'est encore renforcé lors du montage du film, puisque le réalisateur, Maxime Gillier, a choisi de couper des scènes où le père revenait en cours de récit. Conséquence : Ariel et Maxence sont encore davantage livrés à eux-mêmes, et les parents encore davantage inconscients du drame que leurs enfants vivent.



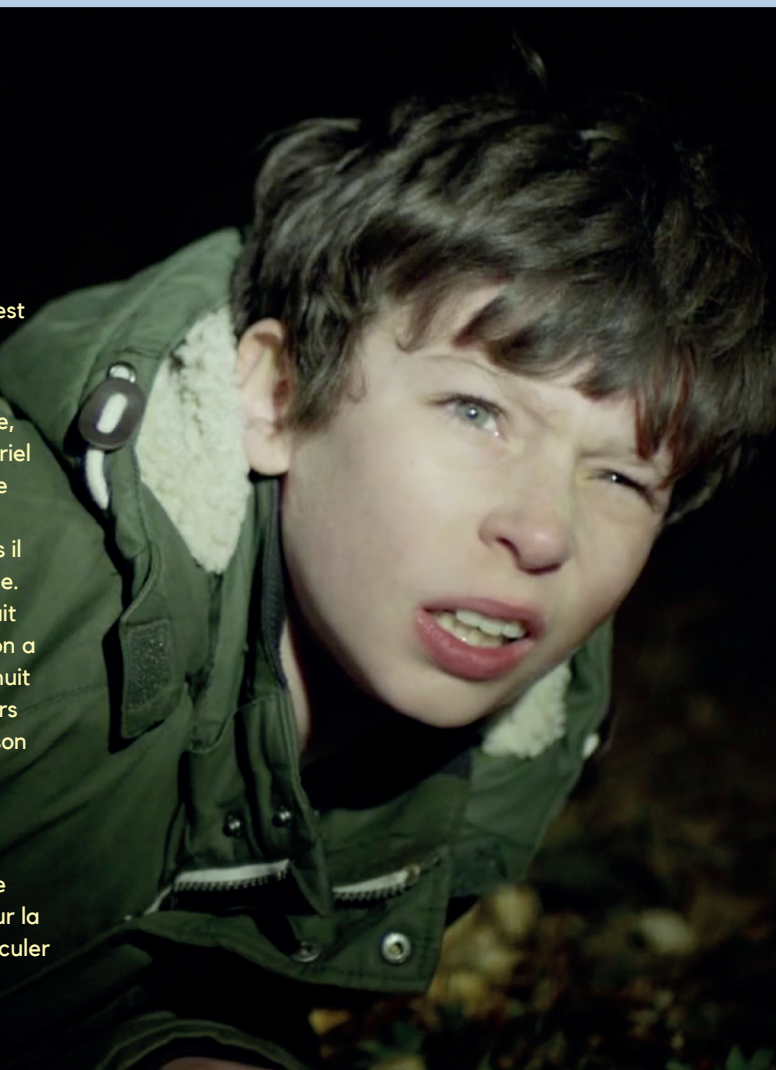
***Travelling** : mouvement de caméra où l'on fait avancer ou reculer l'appareil, ce qui donne l'impression de se déplacer, de glisser avec le personnage.

UN RÉCIT D'APPRENTISSAGE : DE L'IMAGINAIRE AU RÉEL

Maxence, le plus jeune des deux frères, voit dans la disparition de sa mère une cause surnaturelle (les monstres de la forêt), alors qu'Ariel, plus hésitant, mène une chasse au monstre d'abord pour rassurer son frère, avant d'être lui-même entraîné dans sa croyance. Le final ramène brutalement Ariel au réel en l'obligeant à achever la bête blessée qui n'est autre que son propre chien.

Le film raconte ainsi le passage de l'enfance, monde de la puissance de l'imaginaire, à l'adolescence, étymologiquement : celui qui devient adulte, donc celui qui est capable d'affronter la réalité. En l'absence du père, Ariel joue au père mais n'est pas encore prêt à affronter les réalités du monde adulte. Il singe pour son frère les gestes paternels : il crée une barrière autour de la maison, comme un champ de protection pour Maxence, puis il laisse un babyphone dans la forêt pour entendre le monstre pris au piège. À la fin, Ariel porte son frère endormi pour le ramener à la maison. La nuit et ses peurs magiques font place à une lumière éclatante : le petit garçon a grandi, les rêves et cauchemars de l'enfance se sont évaporés avec la nuit – à présent, il sait. Quand la mère l'accueille à la fin, elle appelle d'ailleurs Ariel « *mon grand* » comme soudain consciente du fait qu'il a grandi en son absence.

Il est intéressant de souligner, enfin, que les parents, à leur manière, représentent eux aussi cette dialectique : la mère, folle, vit dans un imaginaire où elle aspire une poussière qui n'existe pas, alors que le père est pris dans des problèmes très concrets – il veut emmener la mère pour la faire soigner, puis va la chercher. La menace plane sur les enfants : basculer complètement dans l'imaginaire, n'est-ce pas passer du côté des fous ?





UN JEU PSYCHANALYTIQUE

Le titre même du film *Bête noire* nous invite à plonger dans les profondeurs de l'inconscient. Le père de la psychanalyse, **Sigmund Freud**, aimait analyser les jeux d'enfants. Son petits-fils, comme beaucoup d'enfants, jouait à lancer une bobine et à la faire revenir, en prononçant les mots « fort » et « da » (en allemand : « là-bas » et « ici »). Freud en tire l'analyse suivante : l'enfant souffre du départ de sa mère chaque matin, départ sur lequel il n'a aucun contrôle, et s'invente un jeu où il a le pouvoir de faire disparaître au loin (« fort ») et réapparaître ici (« da ») l'objet à sa guise.

L'idée d'attraper le monstre de la forêt est ainsi comme un jeu que Maxence et Ariel pratiquent pour retrouver leur mère dont les apparitions et disparitions sont dictées par une folie qui leur échappe. Symboliquement, c'est lorsque le « monstre » est pris au piège, attiré par sa chemise de nuit, que la mère « réapparaît » à la maison.

RÉFÉRENCES CINÉMATOGRAPHIQUES

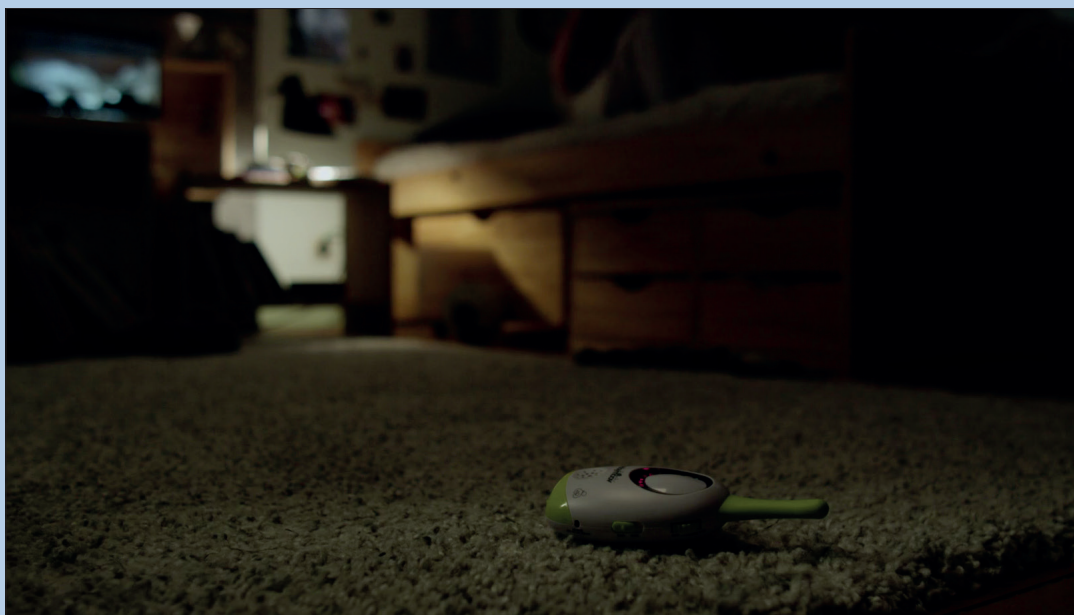
L'idée que le mal se niche à l'intérieur est un thème classique du film fantastique comme du thriller psychologique : qu'on pense, sur le mode fantastique, à *Alien* (Ridley Scott, 1979) où la bête se niche à l'intérieur du corps (et il faut en accoucher), ou, sur un mode plus réaliste, aux films d'**Alfred Hitchcock** où bien souvent on soupçonne le locataire (*The Lodger*, 1927), le mari (*Soupeçons*, 1941), l'oncle (*L'Ombre d'un doute*, 1943), c'est-à-dire celui qui entre dans le foyer en étant à la fois bienvenu et étranger (c'est le sens du mot « alien » en anglais).

Mais la référence avouée de Maxime Gillier est plus encore que le maître du suspense un de ses descendants : le cinéaste américain **M. Night Shyamalan**. Le personnage du *Sixième sens* (1999), qui n'est pas sans rappeler Maxence et Ariel, est un enfant qui lui seul voit les fantômes et peut communiquer avec eux. La première partie de *Signes* (2002) laisse planer le doute sur l'arrivée de monstres extra-terrestres obligeant une famille sans mère à se réfugier dans la maison. Et quant au *Village* (2003), sa géographie – il est encerclé par une forêt – évoque celle de la ferme de *Bête noire*. Le cinéma de Shyamalan est aussi renommé pour ses **twists**. Procédé scénaristique caractéristique du film de genre, le **twist** est un retournement inattendu à la fin de l'histoire. Le fait qu'Ariel, qui croyait devoir se débarrasser du monstre, doive achever son chien pris au piège, est un twist.

FILM DE GENRE

LA PEUR, SI LOIN SI PROCHE

Le récit fantastique propose classiquement deux interprétations, une vraisemblable et une surnaturelle. Cette seconde est, dans le film, construite par l'imaginaire de Maxence, qui se refuse à voir la réalité, la folie de sa mère. Mais même au sein de ce monde, les signes sont étrangement quotidiens, domestiques. En effet, en guise d'appât, Ariel accroche à une branche la chemise de nuit bleue que la mère portait au début du film. La bête est donc immédiatement liée à la mère. Ce sont des objets du quotidien liés à l'idée même de famille (un fil à linge, des grelots de Noël, le babyphone) qui servent à marquer le territoire, à entendre la bête qui pourrait approcher. Et c'est le chien, donc la « bête » bien connue du foyer, qui finira prise au piège : le danger vient bien de l'intérieur. Le mal qui se cache dans l'obscurité est entré dans le foyer : n'est-ce pas au fond la maladie de la mère elle-même ?



La peur au cinéma repose paradoxalement moins sur ce qu'un réalisateur montre au spectateur que sur ce qu'il lui cache. Moins il dévoile et plus il laisse au spectateur la place pour imaginer le pire et se confronter à ses démons.



LE HORS CHAMP

Le **champ** est l'espace filmé par la caméra. Le **hors champ** est donc tout ce qui est en dehors du cadre. Par exemple, la mère dans le travelling à la fin du film est d'abord hors champ (Ariel voit son père et son frère à table alors qu'elle est cachée par le mur), puis dans le champ à mesure que l'enfant s'avance et la voit. Le hors champ permet ici de créer une tension, un mystère. Ainsi la fin du film ne montre pas le chien mort mais nous fait comprendre en un gros plan sur le visage d'Ariel qu'il tue l'animal : c'est dans le regard du petit garçon devenu presque homme que tout se joue. Dans un film qui joue sur la peur, tout l'enjeu pour un réalisateur est de créer du hors champ ; le son est alors son allié principal.

LE SON

Dans *Bête noire*, la musique joue un rôle essentiel pour créer du suspense : elle est là dans les moments où il se passe le moins de choses, elle remplit l'espace et crée une attente. Mais l'histoire toute entière travaille les éléments sonores : c'est le bruit de l'aspirateur qui réveille Ariel dans la nuit, comme un monstre qui gémit ; plus tard c'est par l'entremise du babyphone qu'il entend des cris déformés. Entendre et ne pas voir crée ici un appel d'air, ouvre tous les possibles dans l'esprit affolé d'Ariel – comme dans celui du spectateur.

LE NOIR

Le film joue d'une opposition nette entre le jour et la nuit. Les enfants sortent sans risque le jour, mais ont peur la nuit. Les nuits du film sont très denses et mises en valeur par les vêtements des deux frères. Au tout début, quand Ariel regarde sa mère, il sort littéralement du noir, bien visible avec son t-shirt blanc, alors que son frère, derrière lui, en noir, semble se fondre dans la peur.

Tandis que la forêt est de jour peu effrayante (arbres clairsemés, couleur kaki qui domine), le monde prend la nuit un aspect effrayant. Du noir, tout peut naître. La seule lumière est celle d'une lampe-torche qui vacille lorsque les enfants courent. La découverte du chien agonisant se fait d'ailleurs en un mouvement de caméra qui suit la lumière de la lampe sur l'animal. La lumière fait la vérité sur la peur des enfants.

Le titre du film « Bête noire » met l'accent sur cette idée d'obscurité. Au premier degré, on pourrait dire que les enfants cherchent une bête dans le noir – ils ne trouveront que le chien, qui, ironiquement, est brun. Ainsi, c'est surtout le sens figuré de l'expression qui éclaire le film : la bête noire, c'est la chose que l'on redoute le plus. C'est donc bel et bien leur propre peur que les deux enfants affrontent.

FIGURE VISUELLE, LA FRONTIÈRE

Un film peut parfois se résumer à une métaphore filée qui permet d'analyser tous ses éléments. Ce pourrait être ici celle de la frontière qui est autant un élément du récit qu'une figure visuelle.

En effet, pour rassurer son frère, Ariel étend une corde à linge avec des grelots : ils espèrent ainsi pouvoir entendre le monstre s'il s'approche de la maisonnette. À l'orée du bois, entre la propriété et la forêt, cette ligne représente bien les peurs des enfants, le monde du foyer face à un monde inconnu.

Cette idée se déploie dans la mise en scène qui prête une attention toute particulière aux portes. Par deux fois, Ariel reste de l'autre côté de la porte, dans l'embrasement, quand il regarde sa mère dans la cuisine. Et au milieu du récit, quand il est gagné par la peur, il se tient sur le seuil de la maison, devant la porte-fenêtre, puis ferme brutalement les volets comme pour créer une protection face à ce monde imaginaire trop effrayant – l'extérieur, le noir absolu.

Plus généralement, le film établit une frontière entre les genres, le film fantastique que se raconte Maxence, le conte (les enfants, tel le *Petit Poucet*, placent des signes dans la forêt, la chemise de nuit), et le film réaliste – le monde des adultes encore inaccessible. *Bête noire* s'attache ainsi à rendre visibles les limites de nos croyances et de nos peurs.

RETROUVEZ LA FICHE ET D'AUTRES
CONTENUS NUMÉRIQUES SUR
normandieimages.fr/betenoire.php