

# LABERINT SEQUENCES

## Blake Williams

À Barcelone, dans le Laberint d'Horta, le film trace plusieurs parcours en quête du centre du jardin, où trône une statue du dieu Éros. En passant d'un itinéraire trompeur à un autre, la structure répétitive du labyrinthe se fissure peu à peu, et c'est un mystérieux monde sous-jacent qui inonde alors l'enceinte.

Je voyageais en Espagne et je cherchais des activités à faire et des endroits à visiter. J'ai découvert cette attraction, le Labyrinthe de Horta. C'est le plus ancien jardin conservé, de style néoclassique et romantique. Je me suis dit que j'allais filmer là-bas.

Je suis déjà allé dans des labyrinthes et en général, ils sont conçus pour que vous sentiez à l'aise et que vous puissiez très facilement trouver votre chemin. Mais celui-ci, comme la plupart des labyrinthes, essaie de vous guider vers la fin, vers le centre, mais en même temps, il rend le centre très difficile à atteindre. J'avais donc mes appareils photo. J'y suis allé, deux jours de suite. Je savais que je voulais faire un film en utilisant des images du labyrinthe. Je savais que je voulais que les images donnent l'impression de se déplacer dans le labyrinthe, mais je ne disposais d'aucun équipement permettant de réaliser ce mouvement en une seule prise de vue. Je n'avais pas d'appareil de prise de vue stable ou quoi que ce soit qui me permette de me déplacer de manière très fluide. Au lieu de déplacer la caméra, je l'ai placée sur un trépied et à chaque angle du labyrinthe, je filmais l'angle suivant. Puis, une fois rentré chez moi, j'ai fait le montage, et c'est ainsi que j'ai procédé.

J'ai pensé aux centaines d'années qui se sont écoulées depuis la construction du labyrinthe. Toutes les personnes qui l'ont traversé et qui ont suivi un chemin similaire à celui des autres. Chacun le traverse à sa manière et trouve son propre chemin, mais tous finissent inévitablement par en sortir. Je ne pense pas que quelqu'un se soit perdu et soit mort dans le labyrinthe - j'espère que non - mais c'était une façon de relier le passé au présent, de mettre un peu de mystère et de personnalité dans le film. Jusque-là, je dirais que c'est un film très ludique, mais aussi un peu formaliste, peut-être un peu trop abstrait et trop axé sur le travail de la caméra. Je voulais l'ancrer dans quelque chose qui soit enraciné dans une motivation humaine. À un moment donné, j'ai revu ce vieux film, *The Maze*, et j'ai réfléchi à la façon dont ce que j'avais fait était lié à la scène de ce film que vous voyez

dans mon film. Je ne sais pas si je pourrais vraiment expliquer pourquoi il m'a semblé logique de le faire. C'est une décision que j'ai prise deux mois après avoir terminé le tournage du film, pendant l'été. Je suis rentré chez moi, j'ai monté quelques séquences et j'ai mis le film de côté parce que je n'étais pas sûr de savoir comment le terminer.

Je pense que la façon typique de faire des films de nos jours est d'écrire un scénario et beaucoup de gens obtiennent des financements en écrivant leurs idées et ce à quoi le film va ressembler. Puis, au moment de le réaliser, ils savent exactement ce qu'il va être. On se retrouve alors avec quelque chose qui n'est qu'un signe qui renvoie à l'idée qu'on avait dans le passé. Je préfère faire des choses qui se passent et où les décisions se prennent dans le présent, pendant que je les fais.

Il n'y a aucune mise en scène. J'ai juste eu beaucoup de chance avec un certain nombre de plans, où les gens étaient parfaitement placés. Par exemple, à un moment donné, on voit un garçon en chemise rouge parfaitement centré devant la caméra, juste au milieu, puis la caméra fait un panoramique et deux autres personnages passent. Je n'ai même pas remarqué leur présence lorsque j'ai filmé. Je veux dire qu'il y a beaucoup de plans que je n'ai pas mis dans le film, où les gens dans le cadre ne sont pas à leur place, mais ceux que j'ai mis dans le film sont arrivés au bon moment. J'ai commencé à penser à leurs corps de la même manière que je filmais les statues du parc, qui sont toutes des dieux grecs. Elles sont toutes dans une pose parfaite pour l'éternité parce que ce sont des statues et qu'elles ne sont même pas des personnes, ce ne sont que des objets. Mais j'ai eu la chance qu'il y ait un certain nombre de personnes réelles dans l'espace que je n'ai pas eu à diriger et qui se sont retrouvées dans leurs propres poses, parfaites.

Lorsque le film commence à s'échapper du labyrinthe lui-même et à aller dans d'autres types d'espaces, c'est parce que j'ai vu dans ces autres espaces une sorte de rime qui m'a rappelé le labyrinthe. Toutes ces séquences ont été filmées en Espagne.

Il s'agit simplement d'autres parties de la ville que le parc où se trouvait le labyrinthe. Tout au long de la première partie du film, vous vous habituez au fait que vous regardez ce labyrinthe de jardins à travers l'objectif d'une caméra et que l'objectif effectue un certain type de mouvement sur un trépied, un mouvement panoramique de gauche à droite ou de droite à gauche. Alors que le film s'éloigne de cet espace, je voulais que l'on ait toujours l'impression que la caméra agissait de la même manière que si elle était toujours dans le labyrinthe.

Je pense que j'ai suffisamment réfléchi à la structure des films que je réalise pour qu'ils soient intéressants à regarder, même si vous ne les regardez pas en 3D.

Mais je suis un peu vieux jeu, car je pense que les films devraient toujours être regardés dans une salle de cinéma, dans le format dans lequel ils ont été réalisés. Je suis également critique de cinéma, et lorsqu'on nous demande d'écrire sur les films, on nous envoie généralement un lien et nous les regardons sur un ordinateur.

J'ai l'impression de ne pas vraiment voir le film, même s'il n'est pas en 3D ou n'a pas été tourné sur pellicule; j'essaie pour mes propres films de mettre les pieds dans le plat et d'être strict à ce sujet. Cela signifie généralement que mes films ne seront pas projetés dans tant d'endroits ou ne seront pas vus par tant de personnes que cela. Pour moi, il est important qu'ils soient vus en 3D parce que beaucoup des décisions que je prends sont motivées par le fait que je les filme en 3D. Si vous les regardez en 2D, ils seront peut-être encore beaux et vous en tirerez des choses intéressantes, mais la raison pour laquelle j'ai fait ce que j'ai fait n'existe plus. Je pense que l'expérience complète est importante.

**SOKEINA RABIH**

à lire également sur le blog de Mediapart

