

High Dating, Jules Zingg, 2019 : l'évolution du personnage principal

par Amélie Guinier

High Dating est un court-métrage tourné par Jules Zingg en Corse, dans des paysages familiers pour le réalisateur. Le protagoniste, Julien, participe à une randonnée dans les montagnes corses dans le but de « trouver l'amour au sommet », dans le cadre d'un programme de rencontres amoureuses. Il arpente les chemins, les forêts et les rivières, jusqu'à s'égarer et faire une mystérieuse rencontre. Dans cette étude, nous allons voir comment ce court-métrage à l'allure de conte construit visuellement un personnage dépourvu de conversations et de contacts humains, en lien avec des choix de décors et de cadrage.

L'écriture d'un conte onirique

Lors d'une randonnée seul sur le GR20, Jules Zingg rencontre une chèvre avec une corne unique, qui se met à le suivre étrangement. Cette rencontre inattendue lui inspire alors le scénario de son court métrage *High Dating*. A la fois bercé par des mythes qu'on lui contait enfant, par ses origines corses et par son aventure avec cette nouvelle amie qu'est la chèvre, Jules Zingg utilise le conte pour « construire l'aventure de ce personnage qui, poussé par la solitude qu'il éprouve au milieu des hommes, va rejoindre la nature et l'animalité¹ ».

Nous pouvons remarquer une évolution de l'écriture du personnage entre les versions du scénario, alors titré *Stromba* : dans la version de juillet 2017 le personnage ne porte pas de prénom, il est nommé « L'homme ». Puis dans la version la plus récente, celle de 2018, il est finalement nommé « Julien ». Il y a ici une volonté de le différencier des autres hommes présents dans le court-métrage, probablement pour simplifier la lecture du scénario par les acteurs et les personnes de l'équipe de production. Mais, dans le film, il reste un jeune homme lambda sans prénom ni nom de famille. Il pourrait représenter n'importe qui. Le récit est alors dépersonnalisé – c'est notamment ce que précise Jules Zingg dans sa note d'intention en annexe – tout comme les paysages, qui restent caractéristiques de la Corse, mais sans éléments qui pourraient indiquer un lieu précis. Cela facilite notre implication dans l'histoire, et nous permet de nous projeter plus facilement dans la peau de ce jeune homme.

L'intention de l'auteur est d'illustrer le retour à l'instinct animal et cela est rendu possible par le rôle des décors, qui construisent visuellement l'histoire, à défaut du discours de Julien.

La solitude parmi les hommes

Le personnage de Julien parle en effet très peu dans le scénario, et n'a finalement plus aucune interaction verbale avec les autres personnages dans le scénario. L'attitude du personnage prime sur le discours. Dès les premiers instants du film, nous pouvons ressentir la solitude du personnage et son retrait vis-à-vis des autres. Les deux versions du scénario montrent la volonté

¹ Note d'intention de Jules Zingg, voir en annexe.

de Jules Zingg de réduire les rapports sociaux et les moments de paroles, pour se rapprocher de la nature et nous faire sentir la solitude qu'éprouve Julien au milieu d'autres êtres humains. Le scénario de 2017 commence directement pendant la randonnée, alors que le personnage de Julien essaye de parler avec un autre homme. Le programme de rencontre n'est pas mentionné, donc le lecteur ne comprend pas encore l'intention d'isoler le personnage de Julien en le mettant à distance d'un groupe dès le début du récit.

1. MONTAGNES – EXT-JOUR

Au bord d'une falaise, un groupe de marcheurs s'est arrêté pour observer le point de vue, ils se prennent en photo. Un randonneur solitaire, tee-shirt rouge, la quarantaine, barbu, s'approche du groupe. Il tente d'engager la conversation.

L'HOMME
Bonjour...

Le groupe ne prête pas attention à lui. Il s'approche du rebord.

L'HOMME
(vers le groupe de randonneur)
C'est haut...
(criant vers le paysage)
OH HÉ !

Son cri est repris par l'écho, auquel se mêle un étrange bêlement venant du fond de la vallée. Surpris, l'homme interroge les randonneurs du regard, pour s'assurer qu'ils ont bien entendus la même chose que lui. Mais le groupe l'ignore et finit par s'en aller laissant l'homme seul au bord de la falaise. Il se penche un peu pour regarder dans le vide.

Doc. 1 : Scénario de *Stromba*, séquence 1, janvier 2017.

Au contraire, la version de 2018 s'ouvre directement sur une voix *off* expliquant le programme de rencontre, d'abord dans une première séquence montrant la chèvre dans la montagne, puis dans le bus, où la voix *off* s'adresse aux passagers, parmi lesquels on ne voit que Julien assis au fond du bus, un casque sur les oreilles. Ce plan explicite le fait que le personnage fait partie au début d'un groupe d'humains, dont il va se mettre en retrait par la suite. Cette version permet de mieux comprendre où va nous emmener l'histoire. Dans le film, les premiers plans sont directement centrés sur Julien : il porte des écouteurs et c'est une voix de femme dans le bus qui explique le déroulement du programme. Cette voix *off* vient faire office de guide et permet la mise en place de l'histoire. Elle ne nous révèle pas les points importants de l'intrigue comme c'était le cas dans le scénario, qui visait à donner une certaine indication sur sa métamorphose : « Pour séduire, commencer par réveiller l'instinct primaire qui est en vous ».

Puis un guide dans le bus explique aux personnages comment va se dérouler la randonnée et permet de nous présenter le contexte de l'histoire.

Une main tend un sac plastique à Julien. Il retire ses oreillettes.

Un homme s'éloigne dans l'allée centrale, s'adressant à l'attention d'une douzaine d'hommes, tous habillés dans des costumes de randonnée identiques à celui de Julien.

LE GUIDE

... Tout est expliqué dans la brochure qui se trouve à l'intérieur. Au camp de bivouac, vous aurez la soirée pour faire connaissance avec les jeunes femmes qui participent aussi au programme de rencontre.

Vous vous reconnaitrez à l'aide du dress-code rouge et blanc.

Dans la journée, pensez à prendre des photos de la randonnée, ça nourrira vos conversations après la marche...

Doc. 2 : Scénario de *Stromba*, séquence 2, juillet 2018.

Dans cette scène ajoutée au scénario de 2017, Julien enlève ses écouteurs pour écouter le guide, alors que le court-métrage nous montre très clairement un personnage isolé et loin de tout contact humain, pour renforcer l'idée qu'il se cherche lui-même, et non l'amour d'autrui. Dans le scénario de 2018, le guide et les autres passagers du bus auraient dû avoir un temps à l'image plus conséquent, mais le choix final a été de centrer notre attention directement sur Julien. Le court-métrage montre d'autres hommes dans le bus mais on ne distingue pas leurs visages, puisque les autres randonneurs sont uniquement présentés de dos. Dans le film, cette séquence s'apparente au scénario établi en 2017, où la scène d'introduction est très courte et dépourvue de dialogues, même si Julien tente de discuter avec un homme qui l'ignore. L'introduction du film est révélatrice de sa solitude, les randonneurs se sont mis en route sans lui, faisant comprendre que l'histoire va prendre un tournant différent, et qu'elle sera centrée sur Julien et sa propre quête initiatique.

Le film est plus proche de la version du scénario de 2018, même si quelques modifications sont repérables dans la séquence suivante :

3. INT-EXT. BUS / PARKING - JOUR

Allongé sur la banquette arrière, Julien se réveille doucement. Le bus est vide.

Il descend du bus son sac à dos sur les épaules, et réalise qu'il est seul sur le parking d'un col de montagne. Il appelle les autres, mais sa voix se perd dans le silence du lieu désert. Il sort son téléphone.

A quelques mètres au dessus de lui, la chèvre l'observe. Julien ne la remarque pas. Son téléphone à la main, il s'approche d'une table d'orientation, face à un « point de vue ». Il consulte son GPS : sur le plan, un petit point rouge clignote ponctuellement. Julien fixe l'écran, zoome et dezoome avec son doigt et interroge du regard la montagne devant lui. Il aperçoit soudain des petites silhouettes rouges qui se détachent au loin dans le paysage.

Doc. 3 : Scénario de *Stromba*, séquence 3, juillet 2018.

La première apparition de la chèvre n'a pas lieu à cet instant, dans le film. Cela peut s'expliquer par des questions de logistique, car il est difficile de diriger une chèvre, même bien dressée. Mais cela ajoute du mystère à l'histoire, et ressemble d'autant plus à l'expérience vécue par Jules Zingg, quand il a rencontré une chèvre par hasard au détour d'un sentier. Au fil des lignes du scénario, Julien évolue avec la chèvre comme guide. Les seules paroles qu'il va finalement prononcer seront centrées sur l'animal : « T'es belle toi » « ... tu vas m'accompagner jusqu'où comme ça ? » (voir scénario 2018 en annexe). Le personnage de Julien reste donc en retrait vis-à-vis des autres hommes et femmes, ils les observent lors de la rencontre au campement, sans avoir la volonté de s'intégrer, de partager, de discuter avec eux.

Il va se livrer à la nature, suivre la chèvre et fuir les hommes, jusqu'à ce que même ses semblables ne le reconnaissent plus et le traquent comme un animal. Jules Zingg choisit des lieux remplis de sens pour donner une dimension de conte à son court-métrage et permettre de suivre son évolution vers l'animalité.

Décors

Stromba sera ancré dans des paysages sauvages, poétiques, capables d'accueillir encore le conte, où chaque lieu prend une dimension emblématique : le bord de la falaise, frontière entre deux mondes ; la forêt, lieu de rencontre et paradis perdu ; La cascade, espace du désir ; le camping, représentant la civilisation. Les montagnes, au visage changeant, accompagnent le personnage dans un espace de plus en plus minéral et chaotique, avant sa chute dans le lac, lieu de sa renaissance.

Je choisirai donc les décors qui incarnent le mieux ces différents aspects du conte, et qui permettront d'exprimer avec justesse l'état intérieur du personnage.

Doc. 4 : Note d'intention de Jules Zingg.

Jules Zingg avait intitulé son film *Stromba*, le terme corse pour qualifier une chèvre unicolore. Le titre a donc changé au profit de *High Dating*, plus approprié pour l'histoire, car nous suivons le personnage de Julien et son évolution, non pas celle de la chèvre. Grâce à la note d'intention, nous pouvons comprendre que chaque lieu a été choisi de manière à donner une dimension symbolique à la solitude de Julien. Le choix précis d'exposition et de luminosité mentionné dans les scénarios a également permis de rendre sensible une évolution visuelle.

Les déplacements de Julien restent inchangés entre les deux versions du scénario. Même si celui de 2017 est plus riche en descriptions, la trame principale est conservée. Le personnage se déplace dans la montagne vers les sommets jusqu'à atteindre un lac. La traque des randonneurs pour retrouver Julien, qu'ils ne reconnaissent plus comme un des leurs, est parfaitement représentée par les derniers plans du film, tournés dans la brume, dans un paysage flou peu reconnaissable donc. Le personnage s'est rapproché de la nature avec qui il semble plus proche et a atteint l'animalité. La longueur des focales choisies n'est donc pas anodine : dans sa note d'intention Jules Zingg précise qu'il utilisera des « focales de plus en plus courtes, adoptant peu à peu un champ de vision proche de celui de l'animal », notamment au moment de la métamorphose de Julien en bouc. Les plans sont rapprochés, mais la courte focale permet de le montrer seul face à la nature et aux éléments qui l'entourent dans ce paysage. Le personnage court et escalade les rochers, comme la chèvre. Les images permettent de mettre en lumière les points importants du scénario, qui ne sont pas les dialogues, mais la position du personnage dans les décors.



Doc. 5 : Extrait du film *High Dating*. Les randonneurs traquent Julien dans la brume.

L'évolution du personnage de Julien vers le mutisme est donc en lien avec l'évolution du scénario qui vise à une réduction des dialogues pour une expérience visuelle originale, livrée à l'interprétation du spectateur. L'absence d'interactions permet de se concentrer sur les décors, sur les actions, et sur le corps du personnage qui subit une métamorphose : les jambes et les bras griffés, la nudité, les vêtements qui se déchirent... Les images parlent d'elles-mêmes, sans que les discours ne viennent interférer avec l'expérience visuelle que le spectateur doit vivre afin de se questionner lui-même sur sa relation à la nature et à l'animalité.

Un conte pour renouer avec ses origines

Ce court-métrage semblable à une quête initiatique, pour le personnage mais aussi pour Jules Zingg qui renoue avec ses origines, nous plonge dans un décor sauvage et naturel. Le scénario a pris un tournant différent au fil des versions pour finalement expliciter l'histoire via les décors et les paysages choisis, qui reflètent parfaitement l'état d'esprit de Julien et sa future métamorphose en animal, il s'est trouvé lui-même, plutôt que de rencontrer l'amour d'autrui.

Documents annexés :

1. *Extrait du scénario, version 2017, séquences 1 et 2.*
2. *Extrait du scénario, version 2018, séquences 1 et 2.*
3. *Note d'intention du réalisateur.*

STROMBA

Un film de Jules Zingg

1. MONTAGNES - EXT-JOUR

Au bord d'une falaise, un groupe de marcheurs s'est arrêté pour observer le point de vue, ils se prennent en photo. Un randonneur solitaire, tee-shirt rouge, la quarantaine, barbu, s'approche du groupe. Il tente d'engager la conversation.

L'HOMME
Bonjour...

Le groupe ne prête pas attention à lui. Il s'approche du rebord.

L'HOMME
(vers le groupe de randonneur)
C'est haut...
(criant vers le paysage)
OH HÉ !

Son cri est repris par l'écho, auquel se mêle un étrange bêlement venant du fond de la vallée. Surpris, l'homme interroge les randonneurs du regard, pour s'assurer qu'ils ont bien entendus la même chose que lui. Mais le groupe l'ignore et finit par s'en aller laissant l'homme seul au bord de la falaise. Il se penche un peu pour regarder dans le vide.

2. FÔRET - EXT-JOUR

Le randonneur longe un chemin balisé qui traverse une vaste forêt de pins. Il entend le bruit d'une rivière qui coule un peu plus bas, quitte le chemin de randonnée.

L'homme s'enfonce dans la forêt, suivant le son de l'eau.

Une chèvre s'avance dans sa direction, et croise la route du marcheur, elle a une corne cassée. Ils échangent un regard, et l'homme tend la main vers l'animal qui s'approche timidement.

L'HOMME
(caressant l'animal)
T'es belle toi !

La chèvre se laisse aller aux caresses et aux compliments du randonneur. Elle lui lèche les mains.

L'homme reprend sa route. Et la chèvre le suit, accompagnant sa marche du tintement de sa clochette.

STROMBA / VERSION DE SCENARIO DU 30 JUILLET 2018

1. EXT. MONTAGNES – MATIN

Un paysage de hautes montagnes, sous le soleil matinal. Un troupeau de chèvres évolue avec aisance le long des rochers. Le son d'un moteur résonne au loin.

Le son se rapproche, couvrant peu à peu le tintement des clochettes des chèvres.

VOIX-OFF

... Votre apparence a moins d'importance que ce que vous êtes vraiment. Cette leçon vous aidera à augmenter votre attractivité, à vous démarquer...

Une chèvre s'arrête dans son ascension. Elle tourne la tête, fixe le bus qui débouche brusquement d'un virage.

2. INT. BUS / ROUTE DE MONTAGNES - JOUR

Au fond du bus, JULIEN, 40 ans, casque sur les oreilles, observe le paysage qui défile à travers la vitre et se reflète sur ses lunettes. Il porte un costume de randonnée rouge flambant neuf.

VOIX-OFF

... Pour séduire, commencez par réveiller l'instinct primaire qui est en vous. Un regard, un effleurement, soyez attentif aux signes qui vous sont lancés...

Une main tend un sac plastique à Julien. Il retire ses oreillettes.

Un homme s'éloigne dans l'allée centrale, s'adressant à l'attention d'une douzaine d'hommes, tous habillés dans des costumes de randonnée identiques à celui de Julien.

LE GUIDE

... Tout est expliqué dans la brochure qui se trouve à l'intérieur. Au camp de bivouac, vous aurez la soirée pour faire connaissance avec les jeunes femmes qui participent aussi au programme de rencontre.

Vous vous reconnaîtrez à l'aide du dress-code rouge et blanc.

Dans la journée, pensez à prendre des photos de la randonnée, ça nourrira vos conversations après la marche...

Julien sonde le contenu du sac de provisions. Il en sort une brochure d'entreprise, dont il tourne quelques pages, mais les nombreux virages lui donnent la nausée. Il referme la brochure, remet son casque sur les oreilles, et se laisse bercer par la voix du coach en séduction qui n'est déjà plus qu'un ronron inaudible.

Dans ses mains, sur la couverture, la silhouette d'un couple sur le point de s'embrasser devant les montagnes. Au dessus, l'inscription « *High Dating, Le N°1 des rencontres en montagne* » se déploie dans le ciel couchant.

NOTE D'INTENTION DU REALISATEUR

L'année dernière je suis parti marcher quelques jours en montagne, seul dans le GR20. Alors que j'évoluais sur le chemin de randonnée, j'ai croisé la route d'une chèvre. Elle n'avait qu'une corne. Stromba, en Corse. Nous avons 'sympathisé', puis lorsque j'ai repris ma route, la chèvre s'est mise étrangement à me suivre. Après quelques virages, elle était encore là...

Quelle est cette force qui nous relie à l'animal ? Cette courte aventure a raisonné en moi, pour devenir la prémisse de Stromba.

J'ai voulu écrire cette histoire comme une allégorie de la solitude dans un monde dépersonnalisé. Elle part d'une situation simple, le tourisme de randonnée, pour évoluer vers l'onirisme. J'ai choisi de me rapprocher de la forme du conte pour construire l'aventure de ce personnage qui, poussé par la solitude qu'il éprouve au milieu des hommes, va rejoindre la nature et l'animalité. Certains motifs sont empruntés à la figure des Lagramenti¹, d'autres au mythe d'Actéon², que j'ai souhaité revisiter. Pour notre personnage, le désir impossible devient métaphoriquement un crime, sa randonnée une traque, mais sa métamorphose peut se lire aussi bien comme un châtement qu'une libération, selon que l'on considère l'animal bestial ou innocent par nature. C'est un point de vue philosophique dont je tiens à laisser la liberté au spectateur. A l'instar d'Actéon, vêtu d'une parure en peau de cerf, le couteau en corne de l'homme possède déjà les attributs qui le prédestinent à sa métamorphose.

La course permettra au personnage de se débarrasser des attributs qui le rattachent au monde des randonneurs pour se transcender. Il est traqué, subit des outrages, chute et se blesse, un véritable chemin de croix. Comme les chiens d'Actéon qui ne reconnaissent plus leur maître, ces randonneurs ne reconnaissent plus l'un des leurs et le chassent comme une bête. Métaphores de la norme, dans leurs costumes techniques, ils se ressembleront tous. Mais dans la brume, leurs silhouettes inquiétantes pourront un temps évoquer les Lagramenti.

La Chèvre

Avec son œil, rectangulaire et horizontal, la chèvre a toujours eu un statut particulier dans l'imaginaire collectif. Selon les civilisations, elle peut être bienveillante et généreuse, incarnant la richesse de la nature, mais aussi imprévisible et capricieuse, comme une sorcière diabolique. Dans les contes également, l'animal occupe toujours une position ambiguë entre les hommes et les dieux. Le film joue de cette ambiguïté. Le personnage, pris dans la tourmente, pourra s'imaginer un temps victime d'un animal aux intentions diaboliques. Et pourtant, la chèvre se révélera finalement le témoin bienveillant de sa destinée.

1 Lagramenti (Corse) : Esprits du brouillard, dont les hurlements terrorisent le voyageur pour le jeter dans une fuite vers le précipice.

2 Mythe d'Actéon : Un chasseur égaré dans la forêt surprend la jeune Artémis au bain. Pour avoir osé braver cet interdit, la déesse le métamorphose en cerf puis frappe ses chiens de folie. Actéon est poursuivi et dévoré par ses propres chiens.

La chèvre de Stromba sera choisie dans ce sens, et un « casting » sera organisé pour trouver un animal suffisamment docile pour être dressé, et dégageant la beauté et l' « inquiétante étrangeté » dont le film a besoin. Le bouc, lui, sera choisi pour sa majesté.

Décors

Stromba sera ancré dans des paysages sauvages, poétiques, capables d'accueillir encore le conte, où chaque lieu prend une dimension emblématique : le bord de la falaise, frontière entre deux mondes ; la forêt, lieu de rencontre et paradis perdu ; La cascade, espace du désir ; le camping, représentant la civilisation. Les montagnes, au visage changeant, accompagnent le personnage dans un espace de plus en plus minéral et chaotique, avant sa chute dans le lac, lieu de sa renaissance.

Je choisirai donc les décors qui incarnent le mieux ces différents aspects du conte, et qui permettront d'exprimer avec justesse l'état intérieur du personnage.

Image

J'imagine des atmosphères lumineuses différentes selon ce que vit le personnage. Douce présence dans la forêt au début du film, le soleil interviendra ensuite de manière plus brutale, avec des contre-jours marqués et des contrastes forts. Pour finir, il accompagnera de ses rayons rasants le retour au calme et à la contemplation.

Les plans du film seront très composés, dans un format scope mettant en valeur le rôle des paysages. Au début, la caméra accompagnera la marche du personnage par des plans fixes et des mouvements fluides, privilégiant les focales classiques et longues focales, jouant des amorces de végétation, dans lesquelles l'homme et la nature se confondront parfois. Le film Rashomon d'Akira Kurosawa, me semble une bonne référence dans ce sens.

Au cours de la poursuite, à mesure que la métamorphose s'accomplit, je souhaite modifier la perception sensorielle du personnage, et du spectateur, par l'emploi de focales de plus en plus courtes, adoptant peu à peu un champ de vision proche de celui de l'animal. Evolution appuyant la sensation de danger et de vertige, et modifiant l'échelle des personnages dans des paysages de plus en plus vastes.

Son

A l'image de la fascination qu'elle exerce sur le personnage, les sons de la nature seront prédominants. Les ambiances naturelles (eau, feuilles, vent, etc.) seront renforcées ponctuellement pour donner une couleur particulière au film, à la frontière entre réalisme et étrangeté. Pendant la poursuite, les présences et les voix des randonneurs se modifieront peu à peu, devenant de plus en plus inquiétantes et irréelles, à mesure du changement de perception du personnage. Ce traitement immersif sera renforcé par un travail sur les bruitages et les respirations.

Comme la chèvre, la clochette aura un statut ambigu. Simple clochette au départ, puis motif de ponctuation dramatique comme dans les Kaidan (histoires de fantômes japonais), elle se révélera finalement un appel au retour à la nature et à l'apaisement. Son tintement aigu et un peu irréel pourra

s'intégrer à la bande sonore comme un motif musical harmonieux, ou créer ponctuellement un contre point perturbant.

C'est en Corse que j'ai découvert la mythologie grecque, au village familial de mes grands parents. C'est là, dans le maquis, qui fut mon premier terrain de jeu, que mon imaginaire d'enfant s'est nourri des mythes qu'on m'avait lus. Mon excursion dans le GR20 m'a fait redécouvrir les montagnes que j'avais sous les yeux depuis toujours. Au crépuscule, ces paysages changeants ont fait renaître en moi les créatures jusque là tapies dans l'ombre. Et mon envie de faire ce film s'est cristallisée autour du désir de les faire revivre.

Jules Zingg