

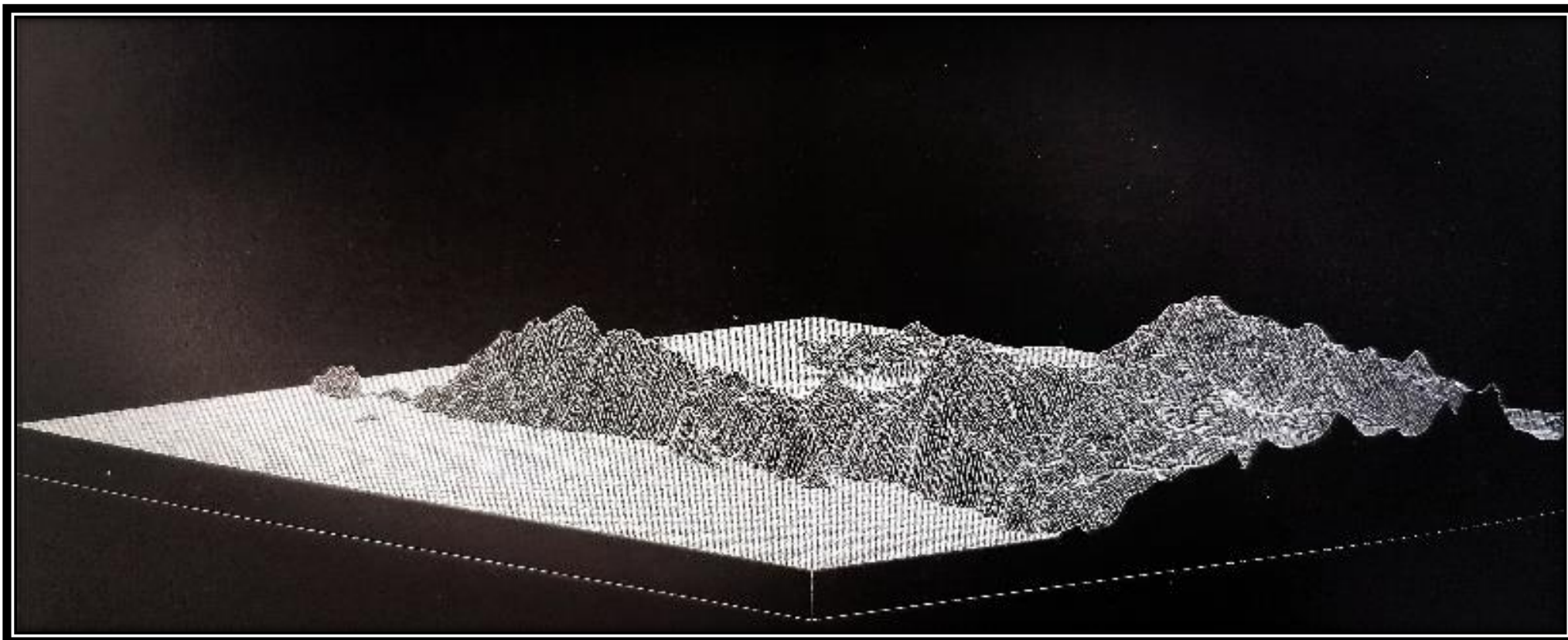
En anglais, l'expression « *ghost cell* » renvoie à une nécrose ischémique, dite de coagulation, caractérisée par un arrêt de la circulation sanguine, s'observe lors des infarctus et des brûlures. Elle se traduit par une coagulation du cytoplasme, par une disparition du noyau et par la persistance de cellules réduites à des silhouettes.

« *Ghost cell* » n'est pas à proprement parler un film documentaire ou à vocation scientifique. « *Ghost cell* » n'est pas davantage une fiction.

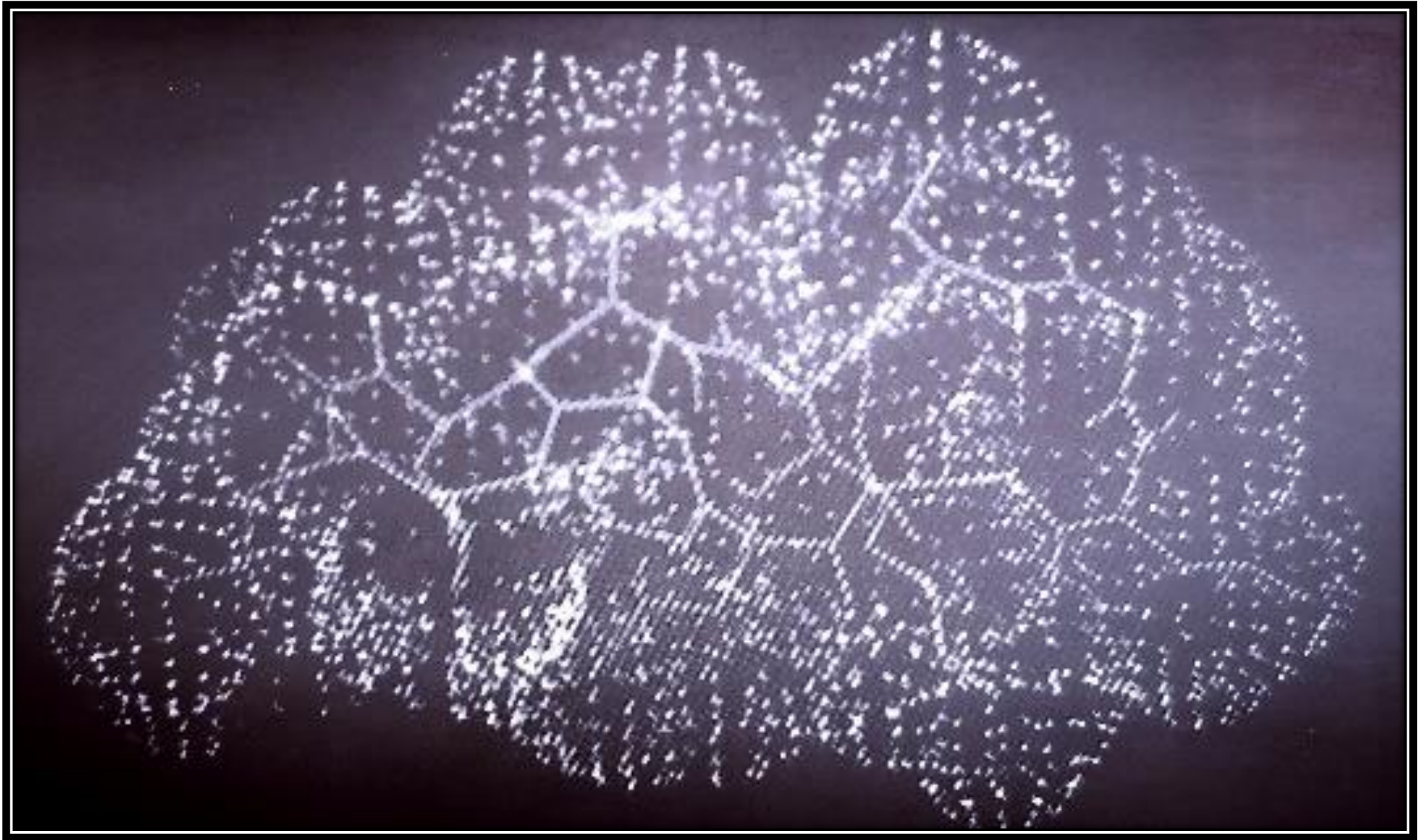
En fait, « *Ghost cell* » synthétise ce qu'est le cinéma depuis son origine : un entre-deux indéfinissable. À la fois film scientifique, documentaire et balade onirique, « *Ghost Cell* » est un concentré de science-fiction dans la mesure où le film offre, avant tout autre chose, un regard autre sur la réalité présente. Antoine Delacharlery nous propose ainsi une plongée en relief au cœur des entrailles d'un Paris organique vu comme un assemblage de cellules au travers d'un microscope virtuel.



Etienne-Jules Marey, « *Image géométrique engendrée par el mouvement rotatif d'un fil blanc lesté, tenu devant le Chronophotographe à plaque fixe* », 1885.



Daniel Absil, « *Une carte pour l'avenir, modèle numérique de terrain, Calanque de Port-Miou près de Marseille* », Institut géographique national, 1992.



Claude Edelmann et J.P. Mornon, « *A nouveau la vie* – modélisation pour explorer les molécules au-delà du visible », Cité des Sciences de la Villette, 1994.



« *SimCity* », Will Wright pour Maxis/Electronic arts, 1989 – « *GTA IV* », Simon Lashley pour Rockstar Games, 2008 – « *Fallout 3* », Todd Howard, Emil Pagliarulo, Istvan Pely pour Bethesda Softworks, 2008.

Cinq questions à partir de la bande-annonce :

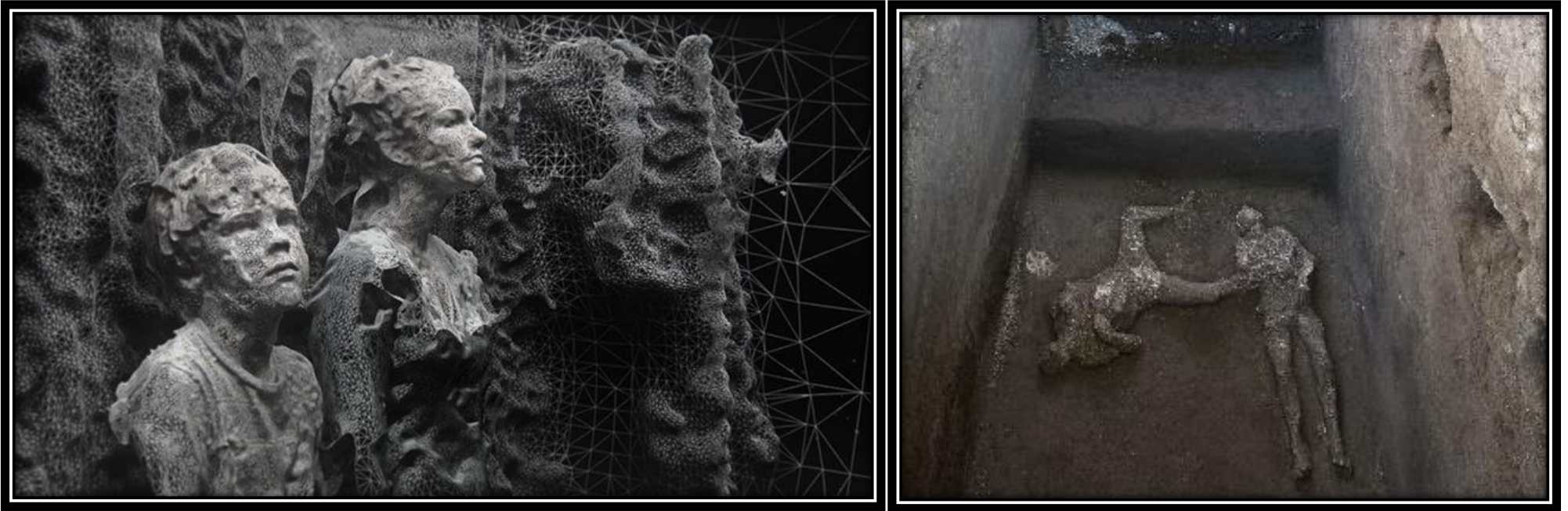
- 1) Comment qualifier la nature ou le registre de l'image créée pour « *Ghost cell* » ?
- 2) A partir de l'écoute attentive du « *sound design* » (musique + bruitages), quelle émotion se dégage de cette succession de courts extraits ?
- 3) A quel genre cinématographique pourrait appartenir le film ?
- 4) Si « *Ghost cell* » était un film de science-fiction, quels sont les éléments qui l'apparenterait à ce genre ?
- 5) Si le film racontait une histoire, quelle serait-elle ?

Le cinéma « scientifique » comme spectacle :



« *Voyage vers l'infini* » (1942) de Paul De Roubaix – « *Le voyage sur Jupiter* » (1909) de Segundo de Chomón.

De l'imagerie scientifique au cinéma postapocalyptique :

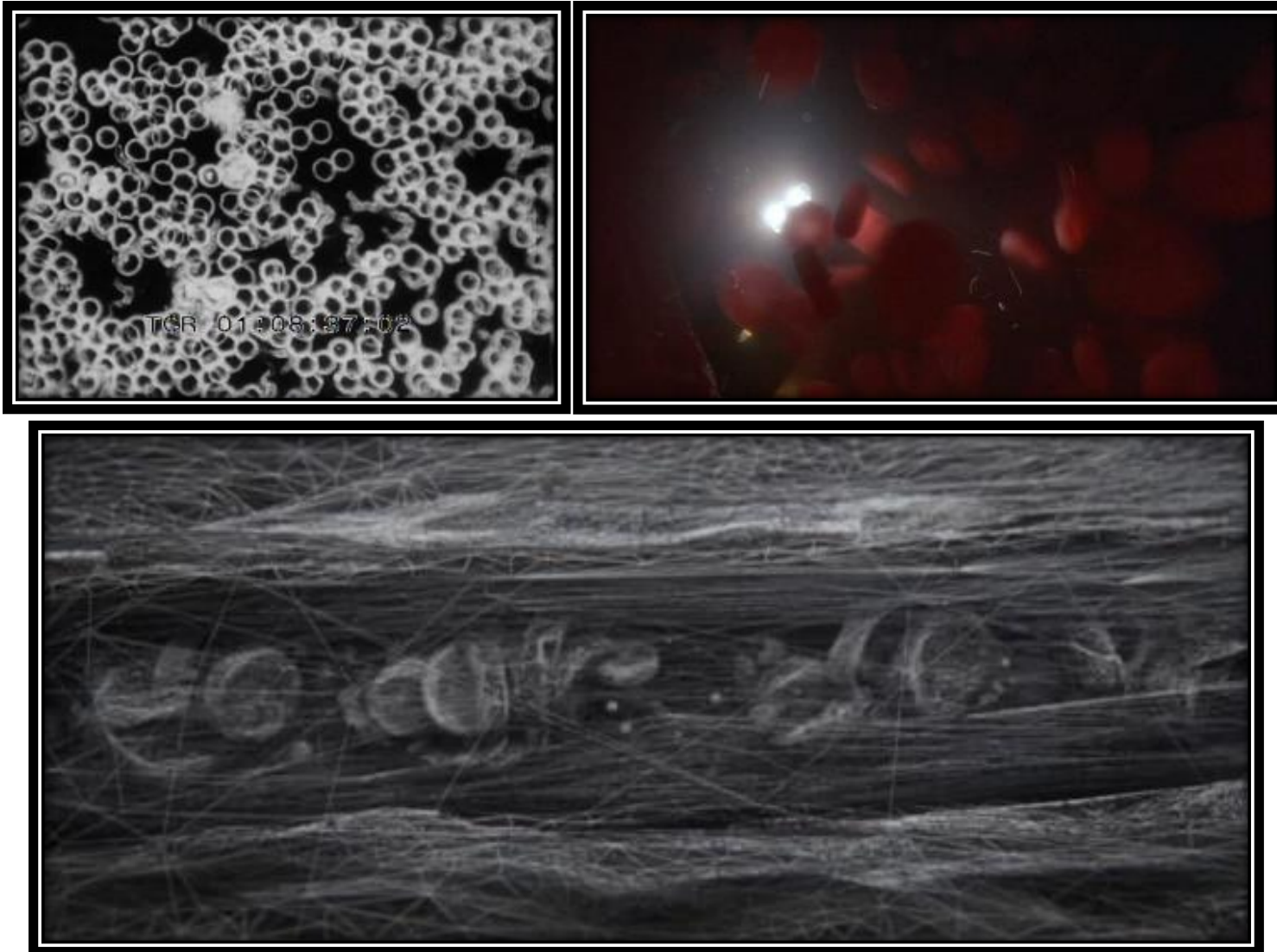


« *Ghost cell* » (2015) de Antoine Delacharlery / Moulage selon la technique de Guiseppe Fiorelli (1867) du corps de deux victimes de l'éruption de Pompéi (79 après JC) découvertes en 2020.

Joe Dante utilise les effets spéciaux comme moyen de déplacement interne à l'image elle-même. Cette dernière, dans son cinéma, est avant considérée comme un corps que l'on parcourt (*Innerspace*), un dédale que l'on traverse (*Gremlins 2 : the new batch*, *Looney Tunes : back in action*). Au mouvement originel des vingt-quatre images par seconde formant le plan et qui constitue le cinéma, au mouvement inhérent à la succession des plans par le montage, Dante ajoute un mouvement transversal dans l'image qui fonde son écriture cinématographique. En bon cinéaste postmoderne, l'image est pour lui un lieu qui se visite et se revisite dans une logique de référence, citation, hommage.



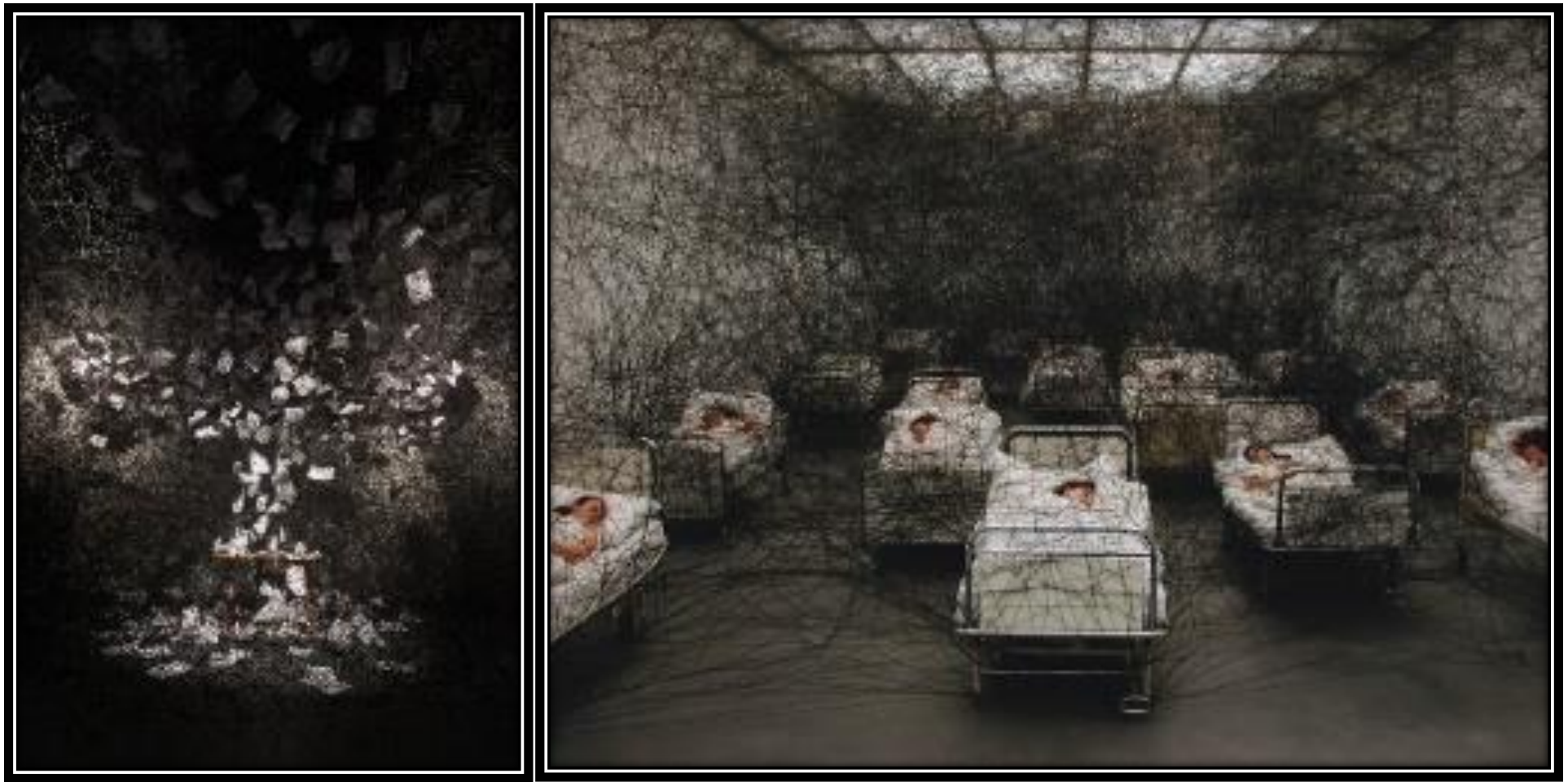
De la science à la science-fiction :



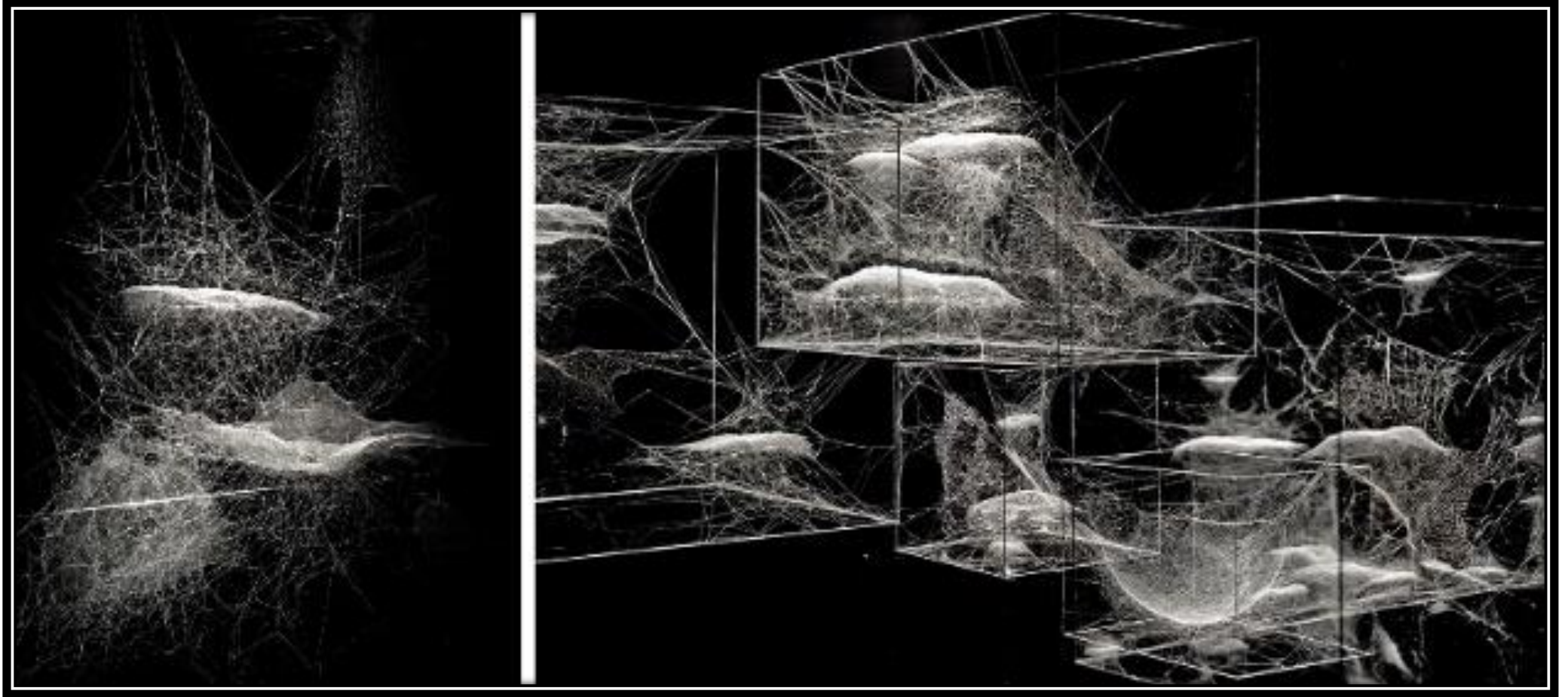
« *Voyage vers l'infini* » (1942) de Paul De Roubaix – « *Innerspace* » (*L'aventure intérieure* – 1987) de Joe Dante – « *Ghost cell* » (2015).



George Segal, « *Holocaust Memorial* », 1984, Lincoln Park, San Francisco, plâtre et bronze, dimensions variables.



Chiharu Shiota, « *Japan art today* », 2014, table, chaise, lettres, fil / « *During the sleep* », 2002, lits, dormeurs, fil – dimensions variables.



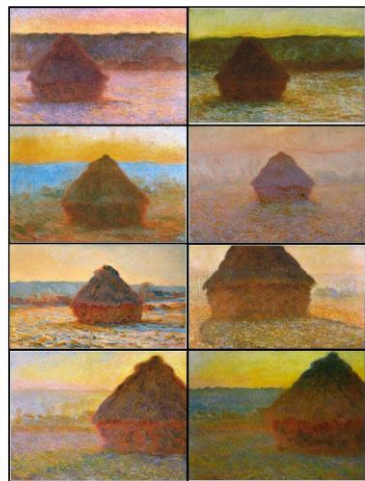
Tomas Saraceno, « *On air* – carte blanche au Palais de Tokyo », du 17 octobre 2018 au 6 janvier 2019, toiles d'araignées et armatures métalliques.

— Je t'emmène, continua Fagerolles. Il faut que tu visites mon installation, mon petit hôtel, où tu n'as pas encore mis les pieds, malgré tes promesses... C'est là, tout près, au coin de l'avenue de Villiers.

Et Claude, dont il avait pris galement le bras, dut le suivre. Il était envahi d'une lâcheté, cette idée que son ancien camarade pourrait le faire recevoir, l'emplissait à la fois de honte et de désir. Sur l'avenue, devant le petit hôtel, il s'arrêta, pour en regarder la façade, un découpage coquet et précieux d'architecture, la reproduction exacte d'une maison renaissance de Bourges, avec les fenêtres à meneaux, la tourelle d'escalier, le toit historié de plomb. C'était un vrai bijou de fille; et il demeura surpris, lorsque, en se retournant, il aperçut, à l'autre bord de la chaussée, l'hôtel royal d'Irma Bécot, où il avait passé une nuit dont le souvenir lui restait comme un rêve. Vaste, solide, presque sévère, ce dernier gardait une importance de palais, en face de son voisin, l'artiste, réduit à une fantaisie de bibelot.

— Hein? cette Irma, dit Fagerolles, avec une nuance de respect, elle en a, une cathédrale!... Ah! dame, moi, je ne vends que de la peinture!... Entre donc.

L'intérieur était d'un luxe magnifique et bizarre: de vieilles tapisseries, de vieilles armes, un amas de meubles anciens, de curiosités de la Chine et du Japon, dès le vestibule; une salle à manger, à gauche, toute en panneaux de laque, tendue au plafond d'un dragon rouge; un escalier de bois sculpté, où flottaient des bannières, où montaient ou panaches des plantes vertes. Mais, en haut, l'atelier surtout était une merveille, assez étroit, sans un tableau, entièrement recouvert de portraits



1895



Wille in Photographen. (Zur Zeit Photographen.)



Ghost Cell

Antoine Delacharlery

Fiche interactive

Lycéens et apprentis au cinéma
Auvergne-Rhône-Alpes

Auteurs : Alban Liebl / Gilles Berger

Publication : AcrirA / Sauve qui peut le court métrage



LA FICHE

Cette fiche interactive est conçue pour être vidéo-projetée en classe à partir d'un ordinateur connecté à Internet. Elle constitue un outil de travail sur le film pour enseignants et élèves proposant :

- un parcours sur l'esthétique du film à partir de points thématiques et d'analyses de séquences en ligne,
- des supports multimédia destinés à l'animation de la séance,
- des questions et propositions d'activités.

Les extraits analysés sont téléchargeables en amont de la séance pour les établissements ne disposant pas d'une connexion Internet stable :

📄 Bande annonce

📄 Promenade dans les ruines



LE FILM

Générique

France / 2015 / 6mn22 / Couleurs et noir & blanc

Réalisation : Antoine Delacharlery

Scénario et montage : Antoine Delacharlery

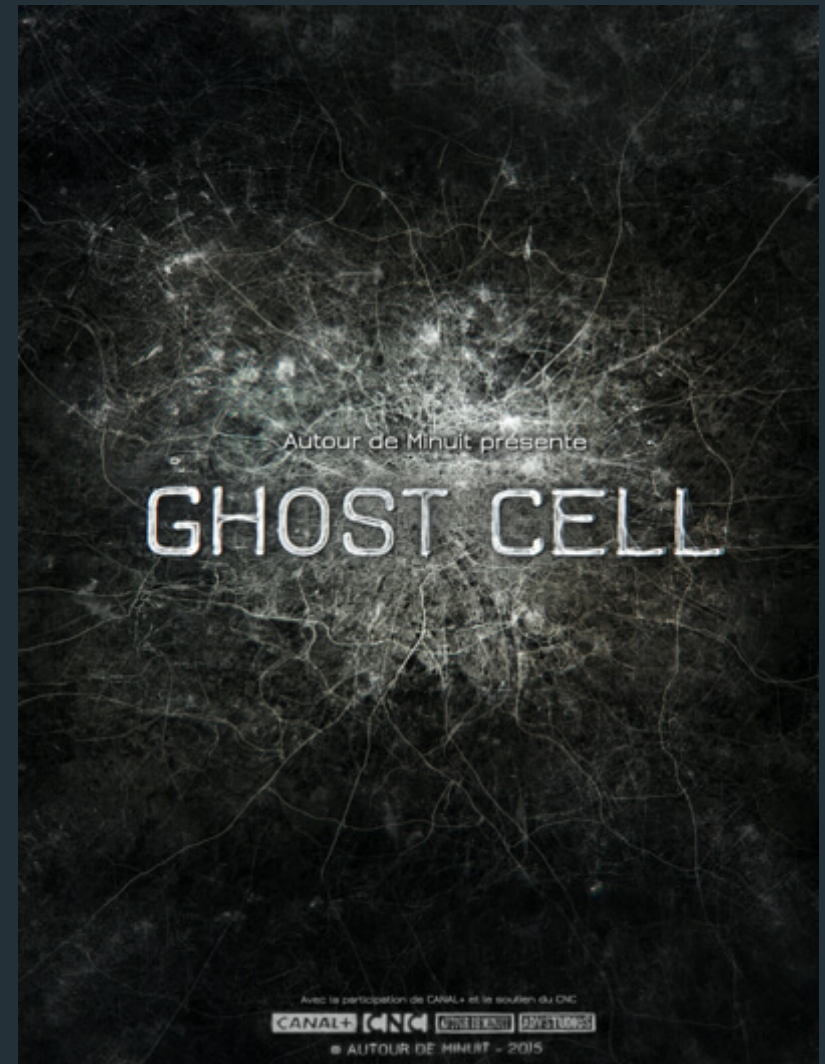
Musique : Bastien Prevosto

En anglais, l'expression « ghost cell » renvoie à une nécrose ischémique, dite de coagulation, caractérisée par un arrêt de la circulation sanguine, qui s'observe lors des infarctus et des brûlures. Elle se traduit par une coagulation du cytoplasme, par une disparition du noyau et par la persistance de cellules réduites à des silhouettes.

Ghost Cell n'est pas à proprement parler un film documentaire ou à vocation scientifique. Il n'est pas davantage une fiction. En fait, *Ghost Cell* synthétise ce qu'est le cinéma depuis son origine : un entre-deux indéfinissable. À la fois film scientifique, documentaire et balade onirique, *Ghost Cell* est un concentré de science-fiction dans la mesure où le film offre, avant tout autre chose, un regard autre sur la réalité présente. Antoine Delacharlery nous propose ainsi une plongée en relief au cœur des entrailles d'un Paris organique, vu comme un assemblage de cellules au travers d'un microscope virtuel.



Présentation du programme Nouvelles terriennes



PRÉPARER LA PROJECTION

LA NATURE DES IMAGES

La question première posée par *Ghost Cell* relève de la nature-même de ses images et, au-delà, de la nature du cinéma lui-même. En effet, lorsqu'il est inventé, le cinématographe se situe dans un entre-deux, entre science et expression artistique, entre observation nouvelle du monde physique et imaginaire surréaliste. L'image photoréaliste du cinéma appartient ainsi en partie au registre de l'imagerie scientifique.

QUESTIONS À PARTIR DE LA BANDE-ANNONCE

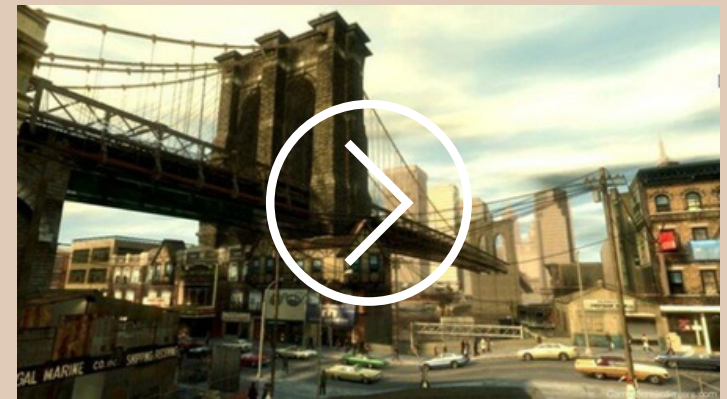
- Comment qualifier la nature ou le registre de l'image ?
- À partir de l'écoute attentive du « sound design » (musique + bruitages), quelle émotion se dégage de cette bande annonce ?
- À quel genre cinématographique pourrait appartenir le film ? Pourquoi ?
- Si le film racontait une histoire, quelle serait-elle ?

Il faut rappeler que le cinéma s'est constitué autour d'une dialectique du réel et du virtuel, qui constitue encore aujourd'hui les pôles d'une esthétique fondée sur le métissage de l'enregistrement de données et de l'extrapolation de ces mêmes données que prolonge aujourd'hui le jeu vidéo, au travers d'un goût prononcé pour la modélisation et l'expérience tridimensionnelle des milieux urbains.

BANDE ANNONCE



DE LA SCIENCE AU VIRTUEL DIAPORAMA



PRÉPARER LA PROJECTION

PISTES D'OBSERVATION

LE CINÉMA SCIENTIFIQUE COMME SPECTACLE

De *L'homme qui rétrécit* (1954) de Jack Arnold à *2001, l'Odyssée de l'espace* (1968) de Stanley Kubrick, de la série B au grand spectacle expérimental, nombreux sont les films qui auront fondé leur dramaturgie sur le caractère spectaculaire de la science et considéré cette dernière, comme un support d'émotions et d'émerveillement. A l'inverse, le spectateur de l'image scientifique sait que quelle que soit la dimension pédagogique de cette dernière, sa structure est toujours affective : c'est nous en tant qu'espèce que nous observons et c'est l'histoire humaine qui s'offre à nous.

DE L'IMAGERIE SCIENTIFIQUE AU CINÉMA POSTAPOCALYPTIQUE

Ghost Cell évoque l'imagerie géologique, figure une sédimentation, ou une nécrose, provoquées par les innombrables fils de réseaux ultra connectés, toile tissée jusque dans le cerveau d'individus agrégés à leur environnement. De Pompéi à Beyrouth (Guerre du Liban), le cinéma convoque les fantômes...

DE LA SCIENCE À LA SCIENCE-FICTION

La science comme la science-fiction au cinéma trouvent comme fondement récurrent et spectaculaire la rupture d'échelle. La caméra aura été souvent associée à d'autres instruments destinés à prolonger le regard humain au-delà de ses limites propres. Télescopes, microscopes, rayons X apparaissent en même temps que le cinéma. Passer de l'infiniment grand à l'infiniment petit et inversement est un défi pour la continuité narrative au cinéma.

ANALYSER LE FILM

PROMENADE DANS LES RUINES

« Ghost Cell ». Une cellule fantôme ? Un élément, un module, une partie d'un ensemble plus vaste devenue fantomatique. Une organisation, un arrangement qui n'est plus qu'à l'état de ruine. La ruine est un phénomène permanent. Il est égal, dans le temps et l'espace, à l'histoire elle-même.

QUESTIONS

- Par quels aspects *Ghost Cell* pourrait être perçu comme se déroulant dans le futur ? À l'inverse, quels éléments peuvent plaider pour une action dans le passé ?
- Le film est-il narratif ? Quels sentiments, quelles émotions cela suscite ?

VIDÉO D'ANALYSE



ANALYSER LE FILM

PROLONGEMENTS ARTISTIQUES

L'une des nombreuses possibilités de prolongement se situe sur le plan esthétique dans le champ plasticien et permet de croiser d'autres questionnements : l'Histoire, la science, la philosophie ou encore l'écologie. Des champs de réflexion reflétés dans le travail d'artistes aussi divers que George Segal, Chihari Shiota ou Tomas Saraceno.

QUESTIONS

- Quels éléments, visuels ou techniques, rapprochent les œuvres de ces trois artistes de *Ghost Cell* ?
- Au final, En quoi *Ghost Cell* tient-il des arts plastiques ? du film scientifique ? du cinéma traditionnel ? Du jeu vidéo ?

DIAPORAMA



PROLONGER LA DÉCOUVERTE...

À PROPOS DE FILM

- Article de Annie Dissaux - AFCA
- Pour prolonger l'article :
Lien vers le court métrage : *Uncanny Valley*
- Article en anglais - Cartoon Brew

ANTOINE DELACHARLERY

- Site internet du réalisateur
- Antoine Delacharlery : le virtuel organique - CNC