# SHIRLEY

visions of reality

un voyage dans la peinture de

## Edward Hopper

un film de Gustav Deustch

*PRÉ DOSSIER DE PRESSE*

KMBO présente

# SHIRLEY

## un voyage dans la peinture de Edward Hopper

un film de Gustav Deutsch

2013 • AUTRICHE • DCP
DURÉE : 1H32

## AU CINÉMA LE 17 SEPTEMBRE 2014


**DISTRIBUTION**
**KMBO / Vladimir Kokh**
**Grégoire Marchal**
61, rue de Lancry 75010 Paris
Tél : 01 43 54 47 24
vladimir@kmbofilms.com
gregoire@kmbofilms.com

**RELATIONS PRESSE**
**Marie Queysanne**
**assistée de Charly Destombes**
113, rue Vieille du Temple 75003 Paris
Tél : 01 42 77 03 63
marie@marie-q.fr
charly@marie-q.fr

**PROGRAMMATION**
**Agathe Zocco di Ruscio**
**Tiana Rabenja**
61, rue de Lancry 75010 Paris
Tél : 01 43 54 47 24
agathe@kmbofilms.com
tiana@kmbofilms.com


**Matériel presse téléchargeable sur www.kmbofilms.com**

© Jerzy Palacz

# SYNOPSIS

Un hommage à la peinture d'Edward Hopper et aux États-Unis des années 1930 à 1960. Une impressionnante reconstitution de treize tableaux prenant vie et restituant le contexte social, politique et culturel à travers le regard du personnage féminin, Shirley.

Une œuvre unique, véritable rencontre du cinéma et de la peinture.

# NOTE D'INTENTION
# GUSTAV DEUTSCH

Au point de départ de ce film se trouvent la mise en scène de la réalité et le dialogue entre la peinture et le cinéma. J'ai choisi des œuvres d'Edward Hopper qui n'ont pas seulement été influencées par le film noir - dans le choix des lumières, des sujets et du cadrage, qu'on retrouve dans des peintures telles que *Night Window (1928), Office at Night (1940), Room in New York (1932)* et dans des références directes au cinéma comme *New York Movie (1939)* et *Intermission (1963)* - mais qui ont également influencé à leur tour des cinéastes comme Alfred Hitchcock, Jim Jarmusch, Martin Scorsese et Wim Wenders.

Je suis convaincu que l'Histoire est constituée d'histoires personnelles. J'ai également été inspiré par la trilogie *U.S.A* de l'écrivain américain John Dos Pasos, dans laquelle les histoires et destins de chacun représentent finalement une métaphore du contexte social et culturel général de l'histoire des États-Unis. J'ai choisi une femme comme personnage principal dont la réflexion et les monologues internes nous permettent d'expérimenter l'Amérique du début des années 1930 jusqu'au milieu des années 1960.

Nous traversons trois décennies avec de grands bouleversements à tous les niveaux - politiques, sociaux et culturels - et qui ont changé le pays et son peuple pour toujours : Pearl Harbor, La Seconde Guerre Mondiale, la bombe atomique, la conquête de l'espace, McCarthy et la Guerre Froide, l'assassinat de John F. Kennedy, la Guerre du Vietnam, Duke Ellington et le Big Band Swing, Billie Holiday et le Blues du Sud, Elvis Presley et le Rock'n'roll, Bob Dylan, Joan Baez et ses chansons de protestation, The Group Theatre, The Living Theatre, la méthode de l'Actor's Studio et ses stars de cinéma : Anne Bancroft, Marlon Brando, James Dean, Marilyn Monroe… La crise de 1929, la Grande Dépression, le Fordisme, les autoroutes inter-États, les émeutes raciales et le Ku-Klux-Klan, La Marche vers Washington et Martin Luther King… Ces événements, noms et légendes, qui sont inscrits dans la mémoire collective, évoquent des images, des humeurs… Shirley expérimente et reflète tout cela en tant qu'actrice engagée et émancipée avec ses convictions de gauche. Elle aime le jazz, écouter la radio et sortir. Elle aime le Cinéma. C'est une femme avec des opinions fortes et les pieds sur terre, même en temps de crises personnelles et professionnelles. Elle aime jouer des rôles, comme celle de la prostituée Francie dans la pièce de Sydney Kingsley, *Dead End*. En dehors de l'Art, elle éprouve un grand intérêt pour les questions sociopolitiques. En tant que membre du

Group Theatre et du Living Theatre, elle associe l'Art à son implication sociopolitique.

Shirley et son compagnon Stephen, un photojournaliste du New York Post, partagent un appartement pendant ces trois décennies. Pendant cette période, leurs vies privée et professionnelle sont profondément liées à quelques occasions : le chômage en raison de la Dépression, la déception subie par la trahison des membres du Group Theatre devant le comité de McCarthy, la répression causée par les opinions politiques du théâtre, la retraite professionnelle à cause d'un compagnon malade, le refuge à la campagne et la question de l'efficacité de l'Art, l'émigration en Europe… ces destins personnels sont influencés et influencent les événements qui changent le monde, les révolutions culturelles et les bouleversements sociopolitiques.

L'Histoire est faite de récits personnels.

**Gustav Deutsch, Janvier 2013.**

© Jerzy Palacz

# ENTRETIEN AVEC GUSTAV DEUTSCH

**Jusqu'à aujourd'hui, vous avez réalisé la plupart de vos œuvres à partir de "found footage" (séquences récupérées). Cette fois-ci, votre « objet récupéré » est Edward Hopper. Quelle fascination exerce-t-il sur vous ?**

Ce n'était pas clair dès le départ mais deux choses me fascinent chez Hopper. Premièrement, il était passionné et fortement influencé par le cinéma. Sa façon d'utiliser la lumière et d'encadrer ses sujets font clairement référence au film noir et ses peintures ont eu une influence importante sur des cinéastes. Quand Alfred Hitchcock tourne *PSYCHOSE*, il est clairement guidé par *House by the Railroad* de Hopper. Même aujourd'hui, des réalisateurs comme Jim Jarmusch et Wim Wenders se réfèrent à lui. Deuxièmement, Hopper est considéré comme un peintre réaliste, ce que j'ai fini par trouver faux après avoir fait une analyse plus approfondie de ses peintures. Hopper ne représente pas la réalité, il la met en scène. La mise en scène et le montage de la réalité sont aussi la nature même de mon film.

**Vous ne vous êtes pas seulement éloigné du "found footage" pour vous rapprocher de la peinture, vous êtes également passé d'essais et d'oeuvres expérimentales à la fiction. Qu'est-ce qui vous a amené à ça ?**

Les peintures étaient déjà présentes mais pas le contexte. Dans mon travail précédent, j'ai établi une connexion entre des images de films différents. Grâce au montage, j'ai réussi à créer du sens en essayant de dénicher des choses qui n'étaient pas forcément l'intention première des réalisateurs. Je voulais raconter de nouvelles histoires et c'est aussi vrai pour *SHIRLEY – VISIONS OF REALITY*. Je raconte ainsi « d'autres » histoires avec les peintures de Hopper. Par le biais d'un personnage, qui est généralement une femme chez Hopper, je voulais aborder trente ans de l'histoire américaine, en faisant coïncider les peintures et la date de leur exécution : par le reflet de cette femme et à travers ses yeux. De cette façon, je peux faire intervenir des éléments qui ne sont pas dans les images. Ce qui est fascinant chez Hopper, c'est que ses personnages expérimentent ou observent des éléments qu'ils ne partagent pas avec nous car ils ne sont pas montrés. La plupart des femmes représentées regardent par la fenêtre, observent quelque chose, réagissent à quelque chose, sans que l'on sache de quoi il s'agit. Je peux donc l'inventer. Je peux l'introduire grâce au son ou à un monologue intérieur de ce personnage féminin.

**À quoi ressemblait le scénario - sûrement pas à un scénario classique ?**

Dans mon œuvre, je suis encore et toujours concerné par le reflet de l'histoire du cinéma et du film. Le tableau vivant est un précurseur du cinéma. Rejouer des peintures célèbres était un passe-temps populaire et le cinéma à ses débuts réunissait ce genre de divertissements. Mon idée principale était de « vivifier » ces images. Je voulais imaginer ce qui se passe juste avant et juste après le moment immortalisé par la peinture de Hopper. Au début, mes pensées se sont vite tournées vers la séquence où la femme doit choisir entre s'asseoir ou entrer dans la pièce. Le travail avec le personnage était surtout basé sur des gestes et des mouvements. Très tôt, j'ai donc voulu travailler avec une danseuse plutôt qu'une actrice. C'est seulement plus tard que j'ai commencé à étoffer son personnage. Quel est son métier ? Quels sont ses centres d'intérêt ? J'ai alors réfléchi aux trente années de la vie de cette femme. J'étais surtout intéressé par sa vie professionnelle et privée, pas par ses expériences précédentes. Les professions de mes personnages – il y a également un personnage principal masculin – doivent refléter les thèmes de la mise en scène de la réalité. C'est pour cette raison que mon personnage principal est une actrice et son compagnon un photojournaliste.

**Mais cette femme n'est pas seulement une actrice soucieuse d'obtenir des rôles, elle est aussi très engagée politiquement durant ces trente ans ?**

Je voulais un personnage féminin fort, qui agit sans compromis. Une femme qui pense que son destin n'est pas écrit mais que la vie est faite de choix. Pour sa profession, c'était important qu'elle réussisse en groupe et pas toute seule. À l'époque, il y avait le Group Theatre, inspiré par le dramaturge Constantin Stanislavski, qui a également développé une méthode de jeu d'acteur. Cette technique nécessite que les acteurs vivent ensemble dans une communauté très soudée, plutôt que de se retrouver seulement sur scène et pendant les répétitions.

Mon personnage reprend cette démarche. Elle ne vit plus avec son compagnon mais avec la troupe. Il la soutient toutefois pleinement, d'autant que son travail de photojournaliste a des avantages, comme celui d'un revenu régulier. Il peut prendre soin d'elle lorsqu'elle est au chômage et que le Group Theatre se dissout. Parmi les treize peintures de Hopper, quelques-unes ne m'ont pas permis de définir Shirley comme une actrice – elle devient donc secrétaire pour le journal de son compagnon ou ouvreuse dans un cinéma. Ces périodes de chômage coïncident avec la Grande Dépression des années 1930. Les convictions politiques de Shirley l'empêchent de poursuivre les mêmes objectifs que ses collègues du Group Theatre, comme celui d'aller à Hollywood.

**Comment avez-vous trouvé l'actrice Stephanie Cumming ?**

Elle a travaillé pendant un temps comme danseuse et chorégraphe au sein de la Compagnie Liquid Loft à Vienne. Je l'avais également remarqué dans les films de Mara Mattuschka, basés sur des chorégraphies qu'elle avait crée avec Chris Harring. Stephanie a attiré mon attention comme danseuse mais également comme actrice. Dans les projets de Mara, elle joue des personnages très

actifs, parfois même androgygnes. Dans mon film, elle interprète un personnage féminin, calme et réservé. À mon grand plaisir, Stéphanie a dit oui sans aucune hésitation.

**Vous êtes réputé pour votre méthode de travail précise et méticuleuse. Avec vos normes rigoureuses, comment avez-vous abordé des éléments tels que la couleur, la lumière et l'espace ? Quelles stratégies avez-vous utilisées ?**

Commençons par la couleur puisque la peinture est notre point de départ. En 2005, j'ai commencé à travailler sur le projet avec Hanna Schimek, ma partenaire dans la vie et dans le travail. Nous avons chacun nos projets mais nous travaillons parfois sur des idées communes. Pour *SHIRLEY*, Hanna m'a beaucoup aidé à comprendre l'effet fascinant de la palette de Hopper et a pris en charge la conception des couleurs dans le film. Durant un voyage aux États-Unis, nous sommes allés voir les peintures originales, grâce auxquelles on a pu déterminer quelles couleurs utiliser. Grâce au nuancier de Hannah, on a ensuite travaillé sur les réglages. Elle a déterminé les couleurs, qui changeaient selon la lumière et qui changeaient également une fois projetées en numérique sur l'écran. On parlait constamment des couleurs et des nuanciers de couleurs pour arriver au processus de correction et de classement des couleurs. Je voulais projeter sur grand écran ce qui définit l'oeuvre de Hopper, ce jeu fascinant de chaud et de froid, de lumière et d'ombre.

**La transformation de l'espace de la peinture au film était-il également un défi pour vous en tant qu'architecte ?**

L'espace est un jeu avec le possible. Par exemple, dans *Office at night*, Hopper utilise un angle qui ressemble à celui d'une caméra de vidéosurveillance. Pour recréer ce qu'il peint, nous avons dû incliner tous les meubles, à tel point que tout tombait de la table. Bien sûr, la préoccupation de Hopper pour les espaces était d'un grand intérêt pour moi en tant qu'architecte. Comment faire pour recréer ces pièces en trois dimensions ? J'ai dû construire plusieurs modèles pour y arriver.

**La plupart des dispositions spatiales surréalistes de Hopper vous sont-elles seulement apparues pendant la phase de construction ?**

Oui. Il peignait avec des dimensions incroyables. Ses lits font souvent trois mètres de longueur et ses fauteuils sont tellement étroits qu'il est presque impossible de s'y asseoir. C'était important d'examiner les éléments sur lesquels on pouvait jouer, ceux qui étaient viables. Les choses inutilisées peuvent être construites pour faire croire qu'elles fonctionnent alors que non. Tout est anamorphique, aucun meuble n'est placé dans un angle droit et aucun espace n'est orthogonale.

**Quel était le défi pour la lumière ?**

La lumière joue un rôle majeur et nécessite autant d'attention que la mise en scène des acteurs ou la composition des couleurs. La conception de la lumière a pris autant de temps que le tournage. Jerzy Palacz, le directeur de la photographie, et Dominik Danner, le chef-opérateur, ont travaillé sur le jeu de Hopper sur l'ombre et la lumière dès le tournage du teaser. Ils ont été assez obsédés par

© Jerzy Palacz

l'idée de recréer la lumière peinte dans les tableaux de Hopper le plus fidèlement possible. Quelques peintures ont atteint les limites du possible et nous devions régulièrement faire face à des questions telles que : que peut-on ou ne peut-on pas nous permettre ? Notre personnage aura-t-elle une ombre si elle se tient devant la fenêtre ? Comment peut-on le faire paraître réel, même si ça ne l'est pas dans la peinture de Hopper ? Évidemment, notre travail devait être crédible cinématographiquement, comme une peinture de Hopper doit l'être en tant que peinture.

**Le film est-il seulement fait de longs plans ?**

Non. Au moins, un moment dans chaque épisode correspond à une peinture de Hopper. Nous ne pouvions pas déplacer la caméra, même pas de quelques centimètres, sinon les choses auraient semblé dérangées. Mais dans la mesure du possible, nous pouvions zoomer en avant et en arrière, changer la taille du plan, et même faire un panoramique. Malgré sa marche de manœuvre limitée, Jerzy Palacz a réussi à obtenir le maximum.

**… repoussant les limites du cinéma ?**

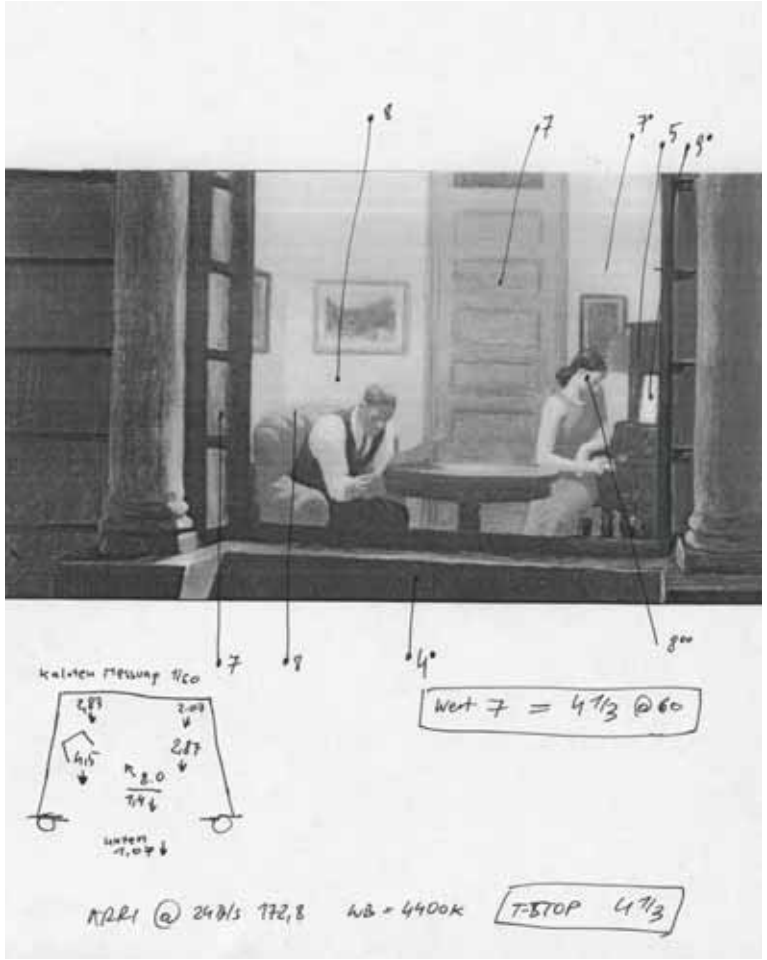
Nous étions limités. Nous ne pouvions ni nous promener la caméra au poing, ni faire un champ contre champ. Nous étions toujours dans la position du spectateur. C'est typique de Hopper d'assumer cette position de voyeurisme et d'observation. À tous les niveaux, il ne s'agissait pas de prendre des libertés mais de s'attacher au détail et de faire avec les moyens du bord. Le défi était surtout d'éviter l'ennui et de créer le suspens de façon subtile. Pour savoir si c'est réussi, il faut regarder les 90 minutes sur grand écran.

# GUSTAV DEUTSCH

Gustav Deutsch est un artiste et un cinéaste autrichien. À la fin des années 1980, après des études d'architecture, il s'est lancé dans le Cinéma et l'Art et est devenu l'un des principaux réalisateurs à travailler avec du "found footage". Sa trilogie Film ist., sur la phénoménologie du film comme médium, réalisée en étroite collaboration avec les archives cinématographiques européennes et américaines, a largement été montrée dans les festivals internationaux. Visions of Reality a été exposé sous forme d'installations multimédia interactives à la Kunsthalle de Vienne en 2008 et à la Pallazo Reale de Milan en 2009. Pour sa première mondiale, le film *SHIRLEY – VISIONS OF REALITY* a été projeté à la Berlinale de 2013. Avec Hanna Schimek, il fonde et dirige le Light | Image – The Aegina Academy, un forum pour l'art et la science depuis 2003.

# LA CRÉATION DU FILM

Neuf années ont été nécessaires pour préparer et réaliser le film de Gustav Deutsch. Un travail inédit a été réalisé sur la construction des décors, la création des lumières, des costumes et des accessoires pour reconstituter les tableaux de EDWARD HOPPER. Une véritable rencontre du cinéma et de la peinture.
Une exposition dédiée au film SHIRLEY a été présentée à Vienne au musée Künsterhaus en novembre 2013.




© Jerzy Palacz

© Jerzy Palacz

# LISTE ARTISTIQUE / LISTE TECHNIQUE

| | |
|---|---|
| Shirley | Stephanie Cumming |
| Stephen | Christoph Bach |
| Mr Antrobus / Spectateur | Florentin Groll |
| Mrs Antrobus / Spectatrice | Elfriede Irral |
| Chef de bureau | Tom Hanslmaier |
| | |
| Réalisation | Gustav Deutsch |
| Scénario | Gustav Deutsch |
| Image | Jerzy Palacz |
| Montage | Gustav Deutsch |
| Chef décorateur | Gustav Deutsch |
| Chef Peintre | Hanna Schimek |
| Assistante réalisation | Bernadette Weigel |
| Costumes | Julia Cepp |
| | Mija T. Rosa |
| Maquillage | Michaela Haag |
| Musique | Christian Fennesz |
| | David Sylvian |
| Son | Christoph Amann |
| Consultant scénario | Tom Schlesinger |
| Productrice | Gabriele Kranzelbinder |
| Production | KRANZELBINDER GABRIELE PRODUCTION |