

Le bal des vampires

Roman Polansky 1968

LES LIEUX

I. DEUX LIEUX QUI S'OPPOSENT : L'AUBERGE ET LE CHÂTEAU

1) L'auberge : un lieu de vie

- Lors de l'arrivée du traîneau à l'auberge, aucun plan d'ensemble : plan réduit qui met l'accent sur la porte et la lumière venant de l'intérieur. Impression de chaleur qui s'oppose au froid de l'extérieur.

- Dès l'entrée dans l'auberge, décor totalement dissous par les personnages : espace réduit et bondé, foisonnant de vie et d'activité (qui mettra en œuvre le « retour à la vie » du Pr. Abronsius)

2) Le château : un lieu de mort

- Difficulté d'accès au château (ski + marche) -00:34-

- Arrivée au château sur un plan d'ensemble. Le château est en hauteur, noir dans un paysage enneigé très sombre (contraste avec l'impression de chaleur de l'auberge).

- Nouvelle approche du château en plan plus serré, en contre-plongée : austérité des lieux.

- Alfred et le professeur cherchent l'entrée (musique) et arrivent en contrebas d'un mur épais surmonté de piques ; nouvelles difficultés.

- Arrivée, par le soupirail, dans un cimetière.

- Suit un plan noir (voix uniquement : interrogations des deux protagonistes) puis une porte qui s'ouvre en grinçant.

- Les personnages se retrouvent dans une sorte de cachot, dans lequel Koukol les enferme : ils n'ont pas d'issue.
-

II. UN POINT COMMUN : DES LIEUX LABYRINTHIQUES

Nous pouvons percevoir le labyrinthe à travers la (les) quête(s) des deux personnages principaux.

1) Éléments constitutifs et architecturaux du labyrinthe

- Nombreux escaliers, portes, fenêtres, trappes ; tant dans l'auberge que dans le château. Les déplacements sont permanents (quand le plan est fixe, c'est alors un personnage qui se déplace).
- Deux matériaux : le bois pour l'auberge / la pierre pour le château (confort/austérité)
- Jeux avec l'horizontalité et la verticalité (étages/ escaliers/ passages en tous genres)
- Mouvements de caméra, changements permanents d'angles de vue

2) Fonctions du labyrinthe

a. Le labyrinthe fait progresser l'intrigue

Il assure une cohérence interne dans la quête en permettant l'avancée et l'évolution des personnages et de leurs rapports.

Ex : la découverte d'indices dans l'auberge (gousses d'ail)

b. Le labyrinthe provoque le rire

Il crée des effets de gags liés aux jeux de portes (entrées/ sorties ; chutes du professeur...)

Ex : - Dans l'auberge, la femme de l'aubergiste qui part à sa recherche de son mari au milieu de la nuit et qui finit par assommer le professeur -00:11:30-

- Dans le château, la scène cocasse de la poursuite d'Alfred par le fils du comte
-01:15:00-

c. Le labyrinthe peut faire peur

L'aspect labyrinthe des lieux installe une atmosphère d'insécurité : perte des repères, absence d'intimité, entrées et sorties des personnages par diverses ouvertures. Il renvoie alors vraiment au « film de vampire ».

Ex : - Dans l'auberge, l'intrusion du comte par la fenêtre de la salle de bains et la vampirisation -00:22:40- ;

- Dans le château, l'entrée de Koukol dans la chambre d'Alfred par la chambre du professeur alors qu'il avait déplacé le meuble devant sa porte.

Cette insécurité est à mettre en parallèle avec l'Histoire de Polanski et la montée du nazisme ; les images initiale et finale du film (idée de contamination qui se superpose au discours final en voix off) montrent qu'on ne sort pas du labyrinthe.