Document généré le 17 avr. 2024 04:00

Séquences
La revue de cinéma

Sur nos écrans

Numéro 89, juillet 1977

URI : https://id.erudit.org/iderudit/51220ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)
1923-5100 (numérique)

Découvrir la revue

Citer ce compte rendu

(1977). Compte rendu de [Sur nos écrans]. *Séquences*, (89), 32–46.

Tous droits réservés © La revue Séquences Inc., 1977

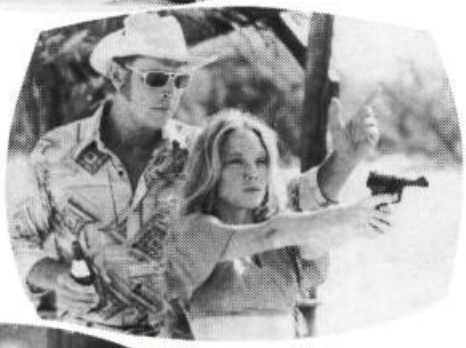
Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/



SUR NOS ECRANS

THREE WOMEN est le film qui rejoint le plus tangiblement l'idéal artistique visé par Robert Altman: construire un film dont l'impact ultime ne se mesurerait pas en termes rationnels mais bien plutôt en répercussions émotionnelles. Le nouveau film d'Altman nous enserre dans un réseau fort complexe de sensations jamais clairement résolues. Il nous enveloppe insidieusement dans ses zones de mystère impénétrable et continue à nous hanter longtemps après la projection. Altman arrache des lambeaux de nous-mêmes sans qu'il soit possible de résister aux pouvoirs de fascination exercés par les tournoiements du réel et de l'imaginaire, par les échappées dans l'inconscient et par le mouvement ondulatoire englobant les expériences individuelles et mythiques de ses personnages. *Three Women* est fondamentalement une oeuvre hypnotique conçue sous forme de cauchemar interminable et insaisissable. Les réalités les plus anodines sont progressivement investies d'une aura magique qui s'enracine au coeur même des mythes les plus inextricables de la réalité américaine contemporaine. Si *Three Women* n'était qu'une observation humoristique de la relation qui se noue entre deux jeunes filles isolées dans une

société insatisfaisante, on pourrait facilement reprocher à Altman de s'être embourbé dans une forme de prosaïsme sociologique sans relief. Mais l'attrait principal du film réside dans la flottante et diaphane interprétation du rêve et du document, du quotidien et de l'insolite, du formulé et de l'informulé, du concret et de l'abstrait, du mythique et du trivial. Il est impossible de comprendre comment Altman est parvenu à une telle symbiose magistrale de réalités apparemment dichotomiques. Essayer d'expliquer toutes les ramifications de *Three Women* s'avèrerait une entreprise démesurée et vouée, au point de départ, à l'échec. Si l'on accepte les partis pris initiaux d'Altman: refus de la ligne narrative traditionnelle, rejet des motivations trop limpides, valorisation des atmosphères évocatrices, bannissement des scories psychologiques, prédominance des vibrations visuelles, le film devient une rêverie incantatoire qui nous aspire à l'intérieur de son propre vertige. Ceux qui s'accrochent encore à une esthétique de nature "réaliste" seront inévitablement irrités par *Three Women.* Seront probablement comblés, ravis et subjugués les spectateurs prêts à vivre une aventure cinématographique située bien au-delà du reconnaissable et du décalque réaliste.

Altman part du réel mais il prend bien soin de le pervertir, de lui insuffler des connotations énigmatiques. Les apparences ne l'intéressent que dans la mesure où elles peuvent être renversées, minées perfidement. Dès le générique, Altman crée un certain climat de malaise. Les noms défilent emportés par une vague qui passe et qui revient. Ils se détachent du fond d'une piscine tapissée d'étranges créatures mi-humaines, mi-animales. Rien n'est stable. Tout fuit dans un mouvement aquatique obsédant. L'ouverture impose le ton : fluidité d'un univers où tout peut arriver et où rien n'est jamais ce qu'il paraît être. Des jambes bourrelées par l'âge descendent péniblement quelques marches d'une piscine. On découvre une vieille dame soutenue légèrement et guidée adroitement par Millie Lammoreaux, une physiothérapeute travaillant dans une station thermale. Des vieillards figés dans un décor blanchâtre intemporel semblent attendre la mort. Dans *Three Women,* l'eau surgit à la manière d'un présage funèbre. Non seulement constitue-t-elle un motif visuel récurrent ; elle est poétiquement et symboliquement associée à l'imminence de la mort. Une vague curieusement bleutée vient souvent briser le cours du "récit", introduire une réalité menaçante, ouvrir les portes du rêve ou modifier les aspects les plus rassurants. Altman utilise brillamment une technique de l'inconfort qui nous oblige à toujours aller plus loin, à remettre en question nos certitudes et à pressentir la mort au travail. A cette présence harcelante de l'eau répond, en échos multiples, le mouvement infatigable de la caméra contemplative de Chuck Rosher. Caméra en constants déplacements lancinants qui glisse sur les surfaces, caresse tout ce qu'elle approche et ne permet absolument pas aux personnages de se pétrifier dans l'espace. Fluidité des gestes. Fluidité des comportements. Fluidité des images. *Three Women* se déroule comme un rêve dont il est impossible d'arrêter la logique inexplicable et dont l'aboutissement est totalement imprévisible.

Contrairement aux cauchemars d'Alfred Hitchcock qui finissent toujours par trouver un point de résolution et qui se terminent par un retour à l'harmonie, ceux de Robert Altman ne nous procurent aucune satisfaction finale. Au contraire! Au fur et à mesure que *Three Women* avance, le spectateur réalise qu'il s'enfonce dans un monde sans issue. Altman a ouvertement avoué qu'un rêve lui a inspiré le sujet du film. La difficulté, génialement surmontée, fut de conserver au rêve sa texture particulière tout en tentant de l'éclairer. Il ne fallait pas, d'une part, le réduire dans un carcan dramatique et visuel étouffant et simplificateur et il était indispensable, d'autre part, de lui donner une forme rigoureuse, une plénitude artistique. Préserver la logique du rêve et transcender ses soubresauts cahotiques; tel est l'accomplissement magistral de *Three Women.* Plusieurs critiques ont reproché à Altman le caractère morcelé des événements et les ruptures arbitraires de la narration. Ces observations seraient justifiées s'il s'agissait d'un film articulant un récit dont les événements s'enchaînent les uns aux autres pour parvenir à une conclusion lumineuse. Les détracteurs du film ne se sont probablement pas aperçus que la continuité est assurée par une incessante coulée visuelle qui relève à la fois d'un montage évitant les heurts trop visibles et de la mobilité perpétuelle de la

caméra. Comme dans un rêve, les moments sont violemment fragmentés mais emportés dans un mouvement impossible à stopper. *Three Women* est possiblement le seul film, dans toute l'histoire du cinéma, qui jouisse, de la première à la dernière image, de la véritable texture, densité et intensité du rêve. Je devrais plutôt dire : du cauchemar.

Car l'itinéraire affectif de la relation qui se noue entre Millie Lammoreaux et Pinky Rose a les caractéristiques d'un mauvais rêve dont on aimerait sûrement vite se réveiller. Curieusement, chaque femme semble vivre une existence cauchemardesque qu'elle ne parvient pas à faire partager et à communiquer avec autrui. Millie est littéralement conditionnée par la propagande publicitaire et par tous les insipides magazines féminins dont elle essaie de tirer ses recettes de bonheur. Elle parle comme une automate à qui on aurait fait apprendre, par coeur, des phrases fabriquées sur mesure afin de séduire son entourage. Or, Millie est catégoriquement ignorée par ceux auxquels elle voudrait plaire. Ses rendez-vous "amoureux" se soldent par des échecs. Ses parties ont probablement toutes sombré dans le ridicule. Sa vie quotidienne est une espèce de calvaire qu'elle évite de regarder en face. Millie n'est pas entourée de monstres mais de gens qui chuchotent sur son passage, espérant qu'elle ne leur adressera pas la parole. Le jaune et le blanc constituent les deux couleurs dominantes qui motivent ses achats et la décoration de son intérieur. Millie a une vaniteuse coquetterie qui la rend à la fois émouvante et risible. Emouvante parce qu'elle lutte obstinément contre une solitude oppressante. Risible parce qu'elle a recours à toutes sortes d'artifices de pacotille qui l'aveuglent. Sa rencontre avec Pinky Rose, une jeune fille assoiffée de tendresse et tendant de toutes ses forces à trouver un être capable de reconnaître ses besoins réels, devrait l'aider à établir un précieux contact humain. Pinky partagera l'appartement de Millie mais sera cruellement exclue de l'existence de cette dernière. Deux solitudes cheminent parallèlement. Pinky admire la sophistication de Millie qu'elle place sur un piédestal dont elle se sent indigne. Petit à petit, elle adopte les attitude de sa déesse, endossant ses vêtements, utilisant ses objets et dévorant les pages de son journal intime. Avec ses longues tresses, ses regards innocents et sa démarche enfantine, Sissy Spacek resplendit d'une candeur presque maléfique. Lorsque Millie ramènera à l'appartement un ex-cascadeur, Edgar, l'époux infidèle de Willie, pour se prouver à elle-même qu'elle est capable de séduire un homme, Pinky, s'estimant complètement rejetée, tentera de se suicider. S'effectue ensuite un bouleversant transfert de personalité. La douce Pinky se transformera en adulte durcie, adoptant, jusqu'à la parodie involontaire, les comportements hostiles et blessants de Millie. Celle-ci, déroutée par la tentative de suicide de sa compagne d'appartement, s'acharnera à tenter de réparer les pots cassés. Elle dorlotera Pinky, se pliera à tous ses caprices, fera preuve d'une gentillesse et d'une générosité de tout instant et se montrera patiemment attentive envers celle qui la considère comme une domestique temporaire.

Conservant toujours à l'égard de ses personnages une distance génératrice d'humour, Altman se livre à une pénétrante rêverie sur les insatisfactions affectives de deux jeunes filles coupées de leur passé, à la recherche de racines sociales introuvables, repliées dans un isolement respectif qu'elles ne parviennent pas à briser et perdues dans leurs fantasmes. Millie et Pinky ne se voient qu'à travers le regard des autres. Commentaire vitriolique sur une certaine couche de la classe moyenne américaine absorbée dans une sécurité illusoire qui se fonde sur la stabilité éphémère des biens matériels. *Three Women* est également pétri d'une chaleureuse compassion pour des êtres démunis, à la fois victimes de leurs propres failles et de leur déphasage par rapport à leur environnement. Millie et Pinky recherchent, à tour de rôle et de façon systématiquement inversée, une impossible fusion, un point de jonction affectif. Altman a eu l'étincelante idée d'installer au coeur même du film la présence de deux soeurs jumelles qui travaillent à la même station thermale que les anti-héroïnes. Leurs apparitions suffisent à relancer régulièrement les interrogations sur le double et l'identité, sur l'affirmation et la négation de soi. Pinky suit les jumelles avec une intensité frénétique. Elle aspire à se perdre en Millie mais demeure terriblement prisonnière de sa solitude. Après son suicide raté, elle réussit à revêtir caricaturalement l'ancienne personnalité de Millie. Ses excès

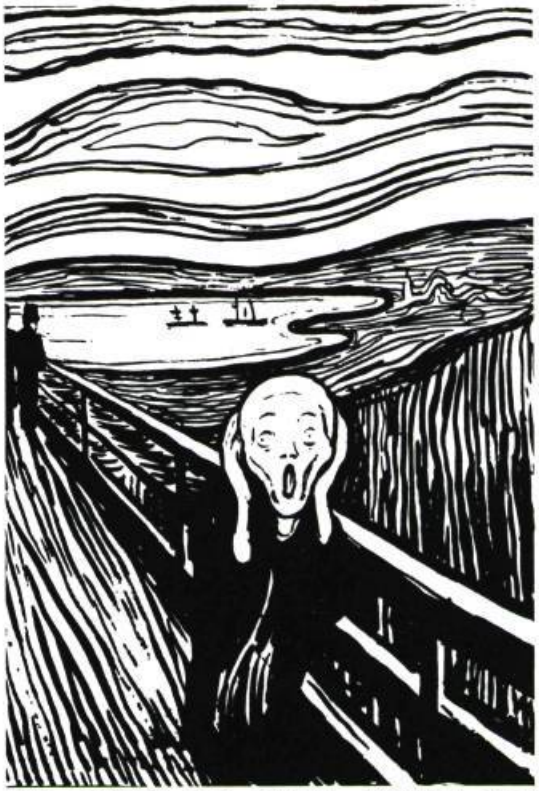
parlent éloquemment de sa métamorphose destructrice. Déconcentrée, Millie ne peut même pas se reconnaître à travers Pinky. Passer sous silence le personnage obsédant de Willie, la troisième femme du trio, reviendrait à éliminer l'une des figures clés de l'oeuvre. Willie est enceinte d'un époux, Edgar, qui la délaisse sauvagement. Elle remplit plusieurs fonctions métaphoriques. Elle est, d'une part, la femme charnelle enracinée à la terre par le fait même qu'elle porte la vie. Elle est, d'autre part, l'artiste vengeresse qui exorcise, à travers les bizarres créatures monstrueuses qu'elle peint dans les piscines, sa haine de la gent masculine. Willie demeure muette pendant presque toute la durée du film mais ses regards injectés de douleur contenue et ses repliements concertés font éclater ses frustrations d'épouse mise au rancart et ses déceptions accumulées de femme blessée. Willie longe les murs avec la précision d'un animal traqué. Ses créatures mi-humaines, mi-animales se livrent une guerre des sexes dont l'issue ne peut être que dévastatrice. Les fresques murales, créées par Bodhi Wind qui n'avait vu aucun film d'Altman avant de travailler à *Three Women*, ont une qualité mythique qui cristallise magiquement la situation des trois femmes manipulées par le même homme insensible, Edgar. Chacun sera, à tour de rôle, victime consentante ou soumise des désirs frustes de celui qui synthétise toutes les prétentions de la virilité triomphante. Edgar et Willie sont propriétaires d'un ranch, ironiquement nommé Dodge City, où des policiers se pratiquent au tir et où une horde de motocyclistes règnent en maîtres incontestés. Le désert californien est empreint de tonalités cosmiques dont le silence est rompu par l'intrusion d'une violence masculine absurde et gratuite. Le Dodge City de *Three Women* ressemble à une ville fantôme habitée par de faux cowboys sans nouveaux horizons à conquérir et par une femme qui, par ses peintures, nargue un monde où la lutte entre les sexes pénètre dans sa phase décisive. Il est clair que, pour Altman, Dodge City est le lieu de désintégration complète des mythes de la conquête de l'Ouest. C'est le cercueil d'une civilisation bâtie sur la violence. Edgar porte le costume du cowboy d'autrefois et dégaine son colt comme s'il était impliqué dans un duel mortel. Il cherche ainsi à séduire Millie puis Pinky. Mais, à l'arrière-plan, Willie n'est plus dupe de l'esbrouffe. Ses peintures indiquent nettement que l'affrontement final englobera la destinée des deux autres femmes. Les fresques surgissent, à travers tout le film, comme un leimotiv obsédant qui gonfle d'une dimension mythique la morne existence des trois femmes et qui présage leur ultime rapprochement dans la lutte pour la survivance. Janice Rule qui fait un retour longtemps attendu à l'écran confère au personnage de Willie une fureur tragique écrasante. Elle est une force presque plus grande que nature, une présence dont le silence accuse une société où il n'y a pas véritablement de place pour les femmes.

Certains ont jugé le "dénouement" de *Three Women* invraisemblable, mal préparé et peu cohérent. Altman se moque, avec raison, de la vraisemblance. Il lui tourne carrément le dos. Les rêves sont-ils vraisemblables ? Affirmer que la dernière partie n'a pas été suffisamment annoncée relève de l'aveuglement. Les dernières images nous présentent les trois femmes qui se sont isolées dans une petite maison après s'être débarrassées des hommes qui avaient fait de Dodge City leur repaire de dieux omnipotents. Altman a pris soin au préalable de nous montrer les trois femmes maniant une arme à feu. Dans les westerns traditionnels, les ennemis se rencontraient face à face sur un territoire "neutre". Le duel avait lieu dans la rue principale de la ville. La fin de *Three Women* prend le contre-pied de tels westerns en suggérant, par une remarquable ellipse, l'ultime confrontation. Dodge City sert de terrain décisif à l'affrontement dont Altman nous offre l'aboutissement et la conséquence: les débuts de l'ère du matriarcat. Les immenses fresques de Willie ayant servi de signes éminemment prophétiques. La trame musicale de Gerald Busby ayant évoqué des tensions troubles qui appelaient une certaine forme de résolution. La vision d'Altman n'est aucunement rassurante. Le chaos a atteint une fausse tranquillité. Le cauchemar continue. En plus d'avoir donné à Shelley Duvall son rôle le plus complexe, le plus nuancé et le plus complet (il lui a mérité le grand prix d'interprétation au dernier festival de Cannes), Robert Altman a ciselé un rêve cinématographique d'une incomparable splendeur.

André Leroux

GÉNÉRIQUE – Réalisation : Robert Altman — *Scénario et dialogues :* Robert Altman, en collaboration avec Shelley Duvall — *Images :* Chuck Rosher — *Musique :* Gérald Busby — *Interprétation :* Shelley Duvall (Millie Lammoreaux), Sissy Spacek (Pinky Rose), Janice Rule (Willie), Robert Fortier (Edgar) — *Origine :* Etats-Unis — 1977 — 120 minutes.

EDVARD MUNCH ● "Je ne peindrai plus d'intérieurs et les gens en train de lire et les femmes à leur tricot. Je peindrai des êtres qui respirent, sentent, souffrent et aiment", écrivait Edvard Munch, dans son journal, en 1889. C'est ce peintre expressionniste qu'a voulu nous faire connaître Peter Watkins, dans un film admirable traduit en français sous le titre "La Danse de la vie", sans doute en souvenir de l'oeuvre magistrale de Munch, "La Frise de la vie". Pour ce faire, Peter Watkins va travailler avec les meilleurs photographes, situer la réalité historique en dehors des conventions du temps, utiliser une lumière diffuse et employer une bande sonore complexe. Ainsi veut-il provoquer "une explosion complète des structures narratives habituelles (visuelles, sonores, psychologiques) et tenter une approche d'une totale subjectivité." Le tournage terminé, Peter Watkins mettra huit mois pour assembler les différents "niveaux et éléments". Ses sources, il les a puisées dans le journal de l'artiste ; notes jetées sur des bouts de papier ou des cahiers d'écoliers. Munch écrivait à la première personne et parfois à la troisième, empruntant les noms de Brandt, Karleman et Nanssen. Donc ce film n'a presque rien de commun avec les différentes vies d'artistes (musiciens, peintres) déjà portées à l'écran. Peter Watkins prend une autre démarche pour pousser le plus loin possible l'investigation au coeur du personnage. C'est la vie qui intéresse Watkins, la vie telle que l'a connue Edvard Munch dans la ville de Christiana de 1884 qui deviendra Oslo. Et l'oeuvre d'Edvard Munch sera marquée par divers événements tragiques de sa jeunesse. Encore enfant, Edvard perd sa mère et une de ses soeurs(1), victime de la tuberculose. Son



père, médecin des pauvres, témoigne d'une grande agitation nerveuse. Lui-même, Edvard, a une santé chancelante. A 17 ans (1880), il décide de se consacrer à la peinture et subit légèrement l'influence de l'impressionnisme. Vite, il devient un adepte de l'expressionnisme, style plus propice à l'éclosion de ses thèmes favoris. Le film commence alors qu'Edvard Munch a 21 ans.

Alors Peter Watkins va s'efforcer de pénétrer cet artiste tourmenté par l'angoisse, l'amour, la mort. Pour cela, il va faire éclater le cadre de l'espace et les limites du temps. Il nous présente, en des plans courts, des moments de cette existence difficile. Nous voyons Munch fréquenter la bohème de Christina, se lier avec Mme Heiberg, découvrir Paris et devenir nomade, partageant sa vie entre Berlin, Nice, Copenhague, Oslo. Il rencontre le dramaturge Strindberg (et le poète polonais Prybyszewki). Pour bien situer

(1) Certains biographes disent deux soeurs victimes de la tuberculose.

l'époque, Watkins va jusqu'à interviewer les personnages. Et pourtant nous sommes devant un film de fiction. Cette reconstitution semble avoir été saisie sur le vif. Nous sommes en présence de Norvégiens qui parlent leur langue. Donc aucune falsification. Et ils parlent comme si nous étions en face d'eux, afin sans doute de nous prendre à témoins et de nous faire mieux saisir le drame de Munch. Comme l'artiste apparaît à trois époques différentes, l'auteur a préféré choisir des acteurs de différents âges afin d'éviter les postiches. Il y a comme une communion intime entre le réalisateur et son modèle. Jamais un cinéaste n'est arrivé à faire revivre d'une façon aussi prenante, prégnante, la vie d'un peintre. Et tout ici contribue à produire un miracle séduisant. Comme dans les tableaux du Munch, la profondeur de champ s'amenuise et dramatise les scènes, la lumière s'épaissit et traduit la densité tragique des situations. Devant nous, revivent, dans toute la dureté de leur expression, les toiles de Munch. Et quand nous voyons l'artiste en lutte avec la matière, nous nous prenons à penser au combat acharné de Munch qui gratte, écorche, pour rendre un cri presque désespéré. Ce "cri", c'est son chef-d'oeuvre, lithographie qui surgit lentement de la presse et qui éclate devant nous comme un appel insensé.

Vivre avec Munch, tel semble avoir été l'ambition de Peter Watkins. Et il faut dire que l'obstiné réalisateur anglais a réussi merveilleusement cette colossale entreprise. Pendant plus de deux heures, nous vivons en contact (intime) avec Edvard Munch, partageons sa cruelle destinée proche de celle de son aîné Van Gogh qui lui aussi venait du nord. Peter Watkins termine son film au moment où, épuisé moralement et physiquement, Edvard Munch entre dans une clinique psychiatrique de Copenhague (2). C'est le moment de quitter Edvard Munch, épuisés nous aussi par la beauté saisissante de ce film unique, à la gloire d'un peintre mal connu (chez nous) et qui traduit si douloureusement l'angoisse d'un monde de plus en plus inquiétant.

Léo Bonneville

(2) Guéri et apaisé, Edvard Munch reprend sa peinture qui ira s'adoucissant. Il mourra à Ekely près d'Oslo, en 1944.

GÉNÉRIQUE — Réalisation : Peter Watkins — *Scénario :* Peter Watkins — *Images :* Odd Geir Saetler — *Interprétation :* Geir Westby (Edvard Munch), Gro Frass (Fru Heilberg), Yohan Haldsborg (Dr Christian Munch), Lotte Teig (la tante Karen Bjolstad), Gro Jarto (Laura Catherine Munch), Rachel Pedersen (Inger Munch), Berit Rytter Hasle (Laura Munch), Gunnar Sketjne (Peter Andreas Munch), Kare Stormark (Hans Jaeger), Iselin Bast (Dagny Juell), Alf Mare Strindberg (August Strindberg), Kjersti Allum (Sophie en 1868), Inger Berit Oland (Sophie en 1875), Amund Berge (Edvard Munch en 1875) — *Origine :* Norvège — 1975 — 215 minutes.

STAR WARS ● Il était une fois, il y a bien longtemps, et très très loin, dans une galaxie lointaine, une planète aride et désolée, Tattoine. C'est là qu'habite le jeune Luke Skywalker, et ses parents adoptifs. Mais lorsque ceux-ci auront été tués lâchement par les représentants des Forces Galactiques, dirigés par l'odieux gouverneur Moff Tarkin, assisté du cruel et perfide Darth Vader, le sombre Seigneur du Sith, Luke se lancera à la poursuite des meurtriers, et au secours de la jolie princesse Leia, kidnappée par Vader et Tarkin. En effet, celle-ci détient le secret de l'Etoile Noire, l'arme ultime qui permettra aux peuples opprimés par le Gouverneur de reconquérir le liberté.

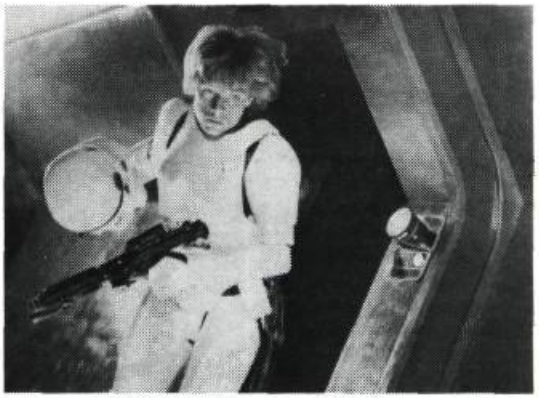
Ainsi donc, Luke a entre-temps visité plusieurs planètes et trouvé aide et conseils en Ben Kenobi, le dernier des Chevaliers Jedi, les gardiens de la Paix d'autrefois, et amitié dans la personne de Han Solo, sympathique et indépendant propriétaire d'un croiseur interstellaire, le "Millenium Falcon"...

Deux robots (See-Threepio : C-3PO et Artoo-Detoo : R2-D2) et Chewbacca (un Wookie, c'est-à-dire une sorte d'anthropoïde aux yeux bleus et à l'orgueil froussard) se joignent aux trois rebelles et ainsi commence et continue la plus merveilleuse aventure de joie, de détente et de délassement, à travers le temps, l'espace et les étoiles...

Star Wars est le dernier-né de George Lucas, dont le remarquable *American Graffiti*

(sorti en 1973) avait permis d'espérer mieux encore. C'est ce qui arrive avec *Star Wars*, dont le projet était déjà dans l'air avant même *American Graffiti*. En 1971, Lucas voulait déjà filmer un "space opera", c'est-à-dire un genre jusqu'ici très important en littérature, mais quasi inexistant sur film. *2001 : A Space Odyssey* y touchait un peu, mais le message philosophique l'emportait finalement. En fait, ce que voulait Lucas, c'était un film de divertissement, sans complications intellectuelles; il avait eu l'envie de faire un fim sur Guy l'Eclair (Flash Gordon), le célèbre héros des bandes dessinées d'avant-geurre. En cherchant donc, Lucas découvrit qu'Alex Raymond, le créateur de Flash Gordon, en aavit trouvé l'idée dans les oeuvres d'Edgar Rice Burroughs (l'auteur mondialement connu de Tarzan), dans sa série des John Carter sur Mars. Cette série à son tour avait été inspirée par une fantaisie galactique, 'Gulliver sur Mars" écrite par Edwin Arnold et parue en 1905.

Alors de même que pour ses deux films précédents. *THX 1138* et *American Graffiti*, Lucas décida d'écrire son propre scénario, de 1971 à 1976 : lisant, absorbant, remettant vingt fois sur le métier son propre ouvrage, jusqu'à ce que le scénario final soit prêt, les comédiens engagés, et les plans de production prêts à fonctionner. Le scénario rappelle l'oeuvre de Merritt, fait penser au meilleur Katherine Moore (celle de Shamblrau), a des réminiscences de Frederick Pohl, incorpore Guy l'Eclair, Prince Vaillant, le Magicien d'Oz et fait aussi penser aux films de cape et d'épée des années 30 ; et le miracle, c'est que tout cela fait bon ménage, que le scénario, loin d'être un ramassis d'idées et de situations, est plutôt une somme, une synthèse du genre, et ne laisse rien à désirer sur le plan de la construction. Ajoutez à cela des effets spéciaux et une technique absolument fantastique — parfois plus réussie que *2001 : A Space Odyssey* qui servait jusqu'ici de mesure et de référence — une interprétation parfaitement dans la note (les bons sont en blanc, les méchants en noir, comme il se doit, les sentiments sont simples, et basés sur la liberté, la noblesse, l'amour récompensé, la lutte du bien et du mal, avec victoire du premier, bien sûr, au terme d'une bataille intergalactique épique), et vous aurez la



recette infaillible d'un film qui est en train de battre les records d'entrée partout où il passe. Jeunes de 7 à 77 ans s'y retrouvent, et applaudissent à tout rompre à la fin du film, lorsque le méchant Darth Vader est battu par Luke (mais il réussit quand même à s'échapper, pour que Lucas lui prépare une revanche dans une suite qu'il est déjà en train de préparer), prouvant par là sans réserves que ce genre de cinéma a non seulement une place indispensable et réelle, mais que les gens en ont assez de la fesse et de la violence, et que maintenant, c'est ce genre de films qu'ils recherchent. A New York, où j'ai vu le film, c'était du délire à la fin de la représentation, tout le monde debout applaudissant à tout rompre comme à Guignol, et unanimement.

Presque tout le matériel, les techniciens et les comédiens viennent d'Angleterre. Pour le rôle de Artoo-Detoo, le directeur de production John Barry a réussi à dénicher le plus petit homme d'Angleterre : Kenny Baker, 3 pieds 8 pouces... Autour de lui fut construit une espèce de machine qui ressemble à un aspirateur de type professionnel, avec des jeux de lumière, et des "jambes" qu'il pouvait manoeuvrer de l'intérieur. See-Treepio lui, construit de fibre de verre, de plastique, d'acier et d'aluminium semblait facile à manier à Anthony Daniels, la "mécanique humaine" du robot. Mais Lucas avait compté sans l'ardent soleil de Tunisie (pays où furent tournées les scènes de Tattoine) qui menaça de cuire le pauvre Daniels au four, à l'intérieur de sa brillante carapace.

Et lorsque Han Solo et Luke se rencontrent dans un bar louche de Tattoine, irrésistiblement, les descriptions de Catherine Moore remontent à l'esprit. Dans "La Poussière des dieux", il y a une extraordinaire taverne martienne qui a été reconstituée dans le film avec un soin jaloux par Lucas ; ou si ce n'est pas celle-là, c'en est une autre exactement semblable.

Car finalement ce qui compte, au delà de l'anecdote, de l'aventure pour l'aventure, c'est cette oeuvre d'art, impalpable, ténue, omniprésente, issue de ce qu'on appelle le talent. Le poète est doublé d'un technicien, et le film, ce n'est pas une galerie de monstres plus vrais que nature, ou une série d'aventures interplanétaires : ce sont les effets dits spéciaux, dont certains ont été réalisés pour la première fois. Artoo-Detoo, par exemple, fait passer le message de la princesse au centre de la pièce, par l'intermédiaire de l'holographie, maladroitement utilisée dans *Logan's Run,* l'an dernier. Lucas a aussi travaillé beaucoup plus rapidement que Kubrick, dont le *2001 : A Space Odyssey,* comme je le disais plus haut, servait jusqu'ici de référence. John Dykstra, expert dans son domaine, est responsable des extraordinaires photos et plans des batailles, des vaisseaux interstellaires, grâce à l'utilisation d'un calculateur électronique qui enregistrait et conservait dans un classeur tous les plans, ce qui permettait à Lucas de rajouter des éléments, au fur et à mesure de son inspiration ou du scénario. Les maquettes sont également très impressionnantes (à tel point que Lucas se les est fait voler, et qu'elles sont réapparues sur le marché noir à un prix exhorbitant, et immédiatement raflées à prix d'or par des aficionados ou des collectionneurs).

Tel quel, *Star Wars* est un film exceptionnel, passionnant, merveilleux, admirablement fait, et aussi la preuve que le cinéma n'est pas mort, ni le talent des metteurs en scène. Lucas fait d'ailleurs partie du "groupe des 4" (Francis Ford Coppola, Martin Scorsesse, et Steven Spielberg sont les trois autres), et il est incontestable que cette jeune génération domine, et de loin, l'industrie cinématographique d'aujourd'hui aux Etats-Unis. Nous pouvons attendre la suite de pied ferme.

Patrick Schupp

GÉNÉRIQUE — Réalisation : George Lucas — *Scénario :* Georges Lucas — *Images :* Gilbert Taylor — *Musique :* John Williams — *Interprétation :* Mark Hamill (Luke Skywalker), Harrison Ford (Han Solo), Carrie Fisher (la princesse Leia), Peter Cushing (le grand Moff Tarkin), Alec Guinness (Obi-Van Kenobi), Anthony Daniels (See Threepio), Kenny Baker (Artoo-Detoo), Peter Mayhew (Chewbacca), David Prowse (Darth Vader) — *Origine :* Etats-Unis — 1977 — 121 minutes.

JONAS QUI AURA 25 ANS EN L'AN 2000 ● À chacun sa petite révolution. Personnelle. Idéaliste. Mais aussi concrète. Et, pour soi-même du moins, positive. La vie déplaît. Alors, on essaie de la changer, ou seulement de lui donner un nouveau cours, une nouvelle définition. De l'amender à sa manière.

Oui, tout le monde le sait, la vie en rose est une expression dépassée, dévaluée comme sous le coup de l'inflation; les esprits et les coeurs sont écrasés entre les murs des petits appartements des grandes villes; les aliments sont aseptisés, les animaux de la terre en voie de disparition, les campagnes rasées, les rivières polluées... Bref, on connait la chanson : on fredonne l'air connu et on vivote.

Les personnages de *Jonas* eux, ne vivotent pas. Ils décident de *vivre.* Les philosophies de salon, les révoltes universitaires, les graffiti sur les murs, les gigantesques manifestations de rues — tout cela est périmé, loin derrière. "L'imagination au pouvoir", hurlaient les murs de Paris en mai 68. Mais quel pouvoir cherchait-on ? Et de quelle imagination s'agissait-il ? La société, les hommes et les femmes du film d'Alain Tanner vont essayer de la reconstruire à leur façon, individuellement, sans levées de boucliers, sans mobilisation populaire. C'est au niveau de l'individu que la révolution se fait. Ou à deux. Ou à trois. Le plus gros groupuscule ne comptera pas plus de huit membres, tous de la même génération, dont les similitudes sont manifestes de prime abord (Tanner les a tous dotés d'un prénom commençant par Ma, comme pour bien

préciser qu'ils sont les enfants de mai ... ou de Marx !), mais qui réagissent, face à la société, de manière individuelle.

Alain Tanner a construit huit personnages qui, pour une fois, ne sont pas en quête de leur propre identité, mais qui font en sorte que leurs efforts constants servent à la collectivité, comme s'ils agissaient en petits gouvernements parallèles et communautaires.

Car c'est la communauté qui importe, bien que l'action soit essentiellement individuelle. En fait, les huit personnages ne partagent une même séquence qu'une seule fois, vers la fin du film, lorsqu'ils sont dans le jardin avec les enfants qui s'amusent sur une montagne de sable et de boue. Une séquence en noir et blanc (il y en a plusieurs dans le film, qui traduisent un rêve particulier à chacun, une envie retenue, un espoir inabouti) s'y greffe pour nous montrer que la vérité est là, à portée de la main, chez les enfants, dans la nature, que c'est là, toujours, qu'il faudra continuer de chercher.

Les personnages de *Jonas* ne se demandent pas trop où les choses ont commencé à se gâter; mais sous le comique des situations créées par leurs rapports, se faufile, tendre et chaude, la délicate mélancolie d'un temps qui passe trop vite.

Max veut détruire le temps. Mentalement, il fait feu sur un réveil-matin. Pour lui, "la politique, c'est fini". On sent qu'il en a fait et qu'il y a perdu. Mais il l'avait voulu. Maintenant, il joue à la roulette. Pour perdre encore. Car on joue pour perdre. Bien qu'il essaie de prévenir les fermiers de l'arrivée sur leurs terres des grandes entreprises, il prédit une guerre, le retour au fascisme le plus pur, puis le silence.

Sa compagne Madeleine le révèle un peu à lui-même ("Tu veux que tous les actes produisent des effets"), mais pour elle, la solution au problème du temps est dans le tantrisme totalitaire qui s'acquiert à force de patience, peut s'étudier dans l'ivresse de toute joie extatique et exploser dans l'euphorie éclatée de la jouissance sexuelle.

Marco, lui, est professeur d'histoire. Le temps, ça le connaît. Pour lui, heures, jours, années, générations ou siècles, ça s'exprime en gros morceaux de boudin : le temps disparaît dans la synthèse. Les exemples qui illustrent ses leçons sont directement pris dans la nature.

C'est lui qui fait remarquer la similitude entre les lignes formées par un chou coupé en deux et les circonvolutions du cerveau. Lorsqu'il sera renvoyé de son collège, il pleurera, mais c'est parce qu'il est en train d'éplucher des oignons. On le retrouvera enseignant le chant dans une maison de vieillards.

Les vieux, ce sont eux qui sont le plus à plaindre. Les maigres revenus que leur procure *leur pension de retraités les font tous s'aligner*, au super-marché, à la caisse de Marie qui les aime et les fait payer moins. Pour Marie, ceci ne constitue pas seulement une bonne action, mais vraiment une philosophie, un acte positif qui la réconcilie avec un monde trop injuste. Cette injustice faite aux vieux va même beaucoup plus loin, puisque son seul ami est un vieux monsieur très distingué (admirable Raymond Bussières), pour qui le passé est encore (et sera toujours) son présent. Marie, c'est Rosemonde de *La Salamandre* en plus douce, en moins radicale. Son état de frontalière (elle vit en France, travaille en Suisse) la place à cheval aussi sur deux générations et ne lui permet pas de penser aux hommes de son âge. Elle fera l'amour avec Marco, plus pour donner à celui-ci le plaisir dont il a toujours rêvé ("coucher avec deux femmes à la fois") que par besoin naturel.

Marguerite, qui possède la ferme où tout le monde est un peu chez soi, essaie, par le travail de la terre, "de maintenir l'équilibre écologique du monde". Au marché où elle vend ses légumes, elle clame : "Il n'y a pas de produits chimiques dans mes poireaux !". Afin de maintenir son propre équilibre et pour arrondir le petit budget du ménage, certaines nuits, elle offre son corps à de sympathiques et solitaires ouvriers émigrés.

Son mari, Marcel, préfère les animaux aux légumes. Il les photographie, puis en fait des dessins pour mieux les connaître et mieux les aimer. Sa patience est égale à celle de cette bête miraculeuse dont il raconte la vie et qui peut attendre jusqu'à dix-sept ans perchée sur son arbre avant de décider de se laisser tomber sur un animal, de pondre ses oeufs et de mourir dans les vingt-quatre heures. Sa passion des cétacés est telle qu'il influence Mathieu lequel, plus tard, délaissant les travaux des champs, initiera les enfants au cri nostalgique de la baleine au milieu de l'océan.

Mathieu, typographe en chômage, se fait engager dans la ferme, effectuant ainsi le retour à la nature dont le bombardait quotidiennement, du haut de sa statue, un Jean-Jacques Rousseau très genevois. Son expérience se soldera par un échec lorsqu'il sera renvoyé et devra retourner dans la froideur d'une ville géométrique, se battre avec (et obéir à) la lente mécanique des feux rouges. Mais sur sa bicyclette, il chante. Et les paroles de sa chanson sont de courts couplets en hommage à chacun des huit, une sorte d'air incantatoire qui résume le film et qui donne carte blanche à Jonas pour la construction possible d'un meilleur avenir.

Enfin, il semble que Mathilde, la femme de Mathieu, soit le personnage victorieux de ce conte révolutionnaire pacifiste. Pour elle, le vide de l'existence n'est comblé que par la grossesse. Voilà la solution à la suite du monde. Mathilde "s'aime pleine", se regarde dans la glace avec cette calme sérénité qui caractérise les femmes enceintes heureuses et conscientes de leur sort. Jonas, né en 1975, sera l'enfant de la joie de vivre, l'enfant qui ne verra pas le paysage se dérouler devant lui, mais qui occupera la place privilégiée du mécanicien de la locomotive.

Le rejet des conventions se fait dans le film d'Alain Tanner dans une joie saine, associée à une sensibilité naturelle et une intimité rassurante. Au moins une douzaine de scènes se déroulent dans une cuisine, cellule de la vie quotidienne : on y mange, déplume un poulet, parle, reçoit des visiteurs, mange, épluche des oignons, rit, mange, fait la soupe, mange... Le tout est aéré de chansons, de citations de Piaget, de poèmes de Neruda, sans oublier des extraits de Rousseau dont les idées, deux siècles plus tôt, constituaient elles aussi, les prémices d'une révolution.

La vie en rose est une expression du passé, du temps où le rose existait. Aujourd'hui, c'est la teinte grise d'un mur où huit silhouettes sont dessinées grossièrement, éternisées à jamais dans un coin de campagne. Mais Jonas, lui, qui a déjà 5 ans en l'an 1980, griffonne déjà sur ce mur où dessinèrent ses aînés. Et c'est de la craie blanche qu'il tient dans sa petite main. Comme les professeurs sur leur tableau. C'est peut-être le symbole de Jonas-autodidacte. Le blanc, c'est aussi la couleur pure et saine de cette innocence dans laquelle se prélassent les personnages de tous les films d'Alain Tanner. C'est enfin la couleur de l'espoir, de l'inconnu qu'il faudra colorier. De la vie qu'il faudra se choisir.

En l'an 2000, peut-être Jonas, notre héritier à tous, parviendra-t-il à faire le bon choix.

Maurice Élia

GÉNÉRIQUE — Réalisation : Alain Tanner — *Scénario :* John Berger et Alain Tanner — *Images :* Renato Berta — *Musique :* Jean-Marie Senia — *Interprétation :* Jean-Luc Bideau (Max), Myriam Boyer (Mathilde), Jacques Denis (Marco), Roger Jendly (Marcel), Dominique Labourier (Marguerite), Myriam Mézières (Madeleine), Miou-Miou (Marie), Rufus (Mathieu), Raymond Bussières (Charles), Jonas (Jonas) — *Origine :* Suisse — 1976 — 110 minutes.

NOIRS ET BLANCS EN COULEURS ● Ironie du sort. Alors que des films jouissant d'un succès populaire et critique comme *Seven Beauties* et *Cousin, cousine* sont en lice pour l'Oscar du meilleur film étranger, c'est une production inconnue, battant pavillon de la Côte d'Ivoire, qui remporte le prix convoité. Et lorsqu'on gratte un peu, on s'aperçoit que ce *Black and White in color* n'est un film ivoirien que par gracieuseté puisqu'il s'agit d'une entreprise officiellement franco-allemande déjà présentée à Paris sous un autre titre, *La Victoire en chantant.* Mais une bonne partie du tournage a eu lieu

en territoire de Côte d'Ivoire avec la collaboration d'une maison de production du pays, et cela suffit pour déjouer les règles de la mise en nomination et obtenir que deux films français comptent parmi les cinq productions retenues. Cet exploit n'est pas neuf pour les producteurs du film qui ont obtenu la même récompense en 1970 en présentant *Z* comme un film algérien. De telles manoeuvres sont d'autant plus réjouissantes qu'elles s'accordent bien avec l'esprit de la mise en boîte des institutions consacrées qui caractérise ce *Noirs et blancs en couleurs,* ex *Victoire en chantant.* Le titre original renvoie à un vieux chant patriotique français, *Le Chant du départ,* dont l'esprit cocardier est constamment battu en brèche par les incidents et les personnages dérisoires qui peuplent le scénario. Le générique attribue la paternité du film à un nouveau réalisateur. Jean-Jacques Annaud, cinéaste issu de l'industrie publicitaire qui s'est uni au romancier Georges Conchon *(L'Etat sauvage)* pour concevoir un petit monde caricatural où l'on puisse prendre joyeusement à partie une série de ... ismes (militarisme, colonialisme, racisme.) Comme on le voit, les cibles ne sont pas très neuves et les figures grotesques du jeu de massacre proposé ici ont déjà servi à d'autres sauces. Mais, après une entrée en matière quelque peu lourde et conventionnelle, l'esprit s'affine et une dérision subtile s'installe en permanence, surtout dans la description du personnage-clé, celui d'un jeune géographe qui, après une période de détachement et de relents d'opposition aux manoeuvres bellicistes de ses compatriotes égarés en Afrique, devient subitement l'homme de la situation, le chef providentiel, oubliant ses aspirations vaguement humanitaires dans le feu de l'action. Mais il est temps de situer le contexte: imaginez un poste français isolé à la frontière du Cameroun, à quelques milles d'un poste allemand similaire (on est en 1915). Prenant connaissance tardivement de l'entrée en guerre de leur pays, commerçants et missionnaires poussent le seul représentant militaire du coin, un simple sergent débonnaire vite dépassé par la situation, à entrer en action. Avec quelques troupiers indigènes, on passe dans l'enthousiasme à l'assaut du poste ennemi en comptant sur l'effet de surprise. C'est la déroute jusqu'à ce que le géographe reprenne en main la situation et déploie un talent inespéré de leader et de stratège. Voilà pour l'anecdote qui en vaut une autre et qui a pour principal mérite de se transformer sous la baguette d'un créateur habile en une parabole transparente où se réflètent divers développements de l'histoire de France contemporaine. Car ce petit poste de Fort Caulais est un microcosme de la mère-patrie et chaque personnage présente en un miroir déformant les caractéristiques d'une classe ou d'une idéologie. Cela pourrait paraître systématique et déplaisant, si les auteurs n'avaient su situer le tout dans un contexte vivant et savoureux. Si l'on admet que les personnages des marchands et des missionnaires relèvent d'une conception assez facile, il faut reconnaître que les deux personnages centraux, le sergent et le géographe, sont enrichis de notations nuancés qui les rendent fort intéressants dans leurs réactions sinon tout à fait attachants. Le sous-officier conscient de ses limites, brave homme enfermé dans un dilemne absurde, et l'intellectuel, froid et réservé, légèrement méprisant même envers ceux que ses idées de gauche lui commandent d'estimer, voilà deux hommes qui dépassent le simple rôle de fantoches attribué aux autres. Et si l'on peut rester sceptique devant l'impact de cette critique par la dérision, on ne peut s'empêcher d'être frappé par le contrôle déjà manifesté par ce nouveau venu dans la mise en place de divers passages : notamment celui de l'enrôlement par force des indigènes avec son grouillement de personnages et d'actions et aussi la

première attaque conçue comme une partie de campagne vouée à la déconfiture. L'utilisation adroite des couleurs du décor naturel, les contrepoints astucieux établis en filigrane entre les attitudes des Blancs et des Noirs, n'ont pas été sans suggérer ce deuxième titre plus descriptif. *Je n'irais pas jusqu'à dire que Noirs et Blancs* en couleurs méritait de vaincre un film comme *Seven Beauties* mais il ne me déplaît pas qu'une telle victoire (en souriant) l'ait signalé à l'attention.

Robert-Claude Bérubé

GÉNÉRIQUE : Réalisation : Jean-Jacques Annaud, *Scénario:* Jean-Jacques Annaud, Georges Conchon. *Images :* Claude Agostini. *Musique :* Pierre Bachelet. *Interprétation :* Jean Carmet (sergent Bousselet), Jacques Spiesser (Hubert Fresnoy), Jacques Dufilho (Paul Rechampot), Catherine Rouvel (Marinette), Dora Doll (Maryvonne), Maurice Barcier (Caprice), Claude Legros (Jacques Monnet, Peter Berling (les missionnaires). *Origine :* France — 1976 — 91 minutes

THE LATE SHOW ● Lily Tomlin est une comédienne dont les ressources intérieures semblent inépuisables. Sur scène, elle crée des personnages à la fois amusants et touchants qui s'imposent avec une rare présence. Lily Tomlin peut se transformer, devant nous, en fillette de cinq ans sans que nous puissions douter, un seul instant, de l'authenticité des sentiments exprimés. Par un heureux mélange de compassion et de tendresse, elle parvient à rendre inoubliables les personnages les plus ingrats, les plus quotidiens et les plus banals. Elle fait jaillir de l'anonymat des individus qui, au milieu d'une foule, ne se distingueraient absolument pas. Elle fait émerger à la surface la fragilité de personnages souvent rejetés ou tout simplement incompris. Dans *The Late Show,* le très beau film de l'ex-scénariste Robert Benton, Lily Tomlin injecte au personnage de Margo une espèce de frénésie qui trouve difficilement un point de repos. Tout ce que Margo accomplit se situe en léger décalage par rapport à son environnement. Elle erre dans Los Angeles à la façon d'un fantôme qui se chercherait un corps à habiter. Elle s'élance dans plusieurs directions sans en épuiser aucune. Elle rêve de devenir comédienne mais demeure son seul public. Elle ne joue malheureusement que pour elle-même. Elle tente de mettre sur pied une maison de couture sans grand succès. Pour survivre, elle se livre à diverses entreprises illégales dont elle n'entrevoit évidemment pas les conséquences fâcheuses. Elle transporte des marchandises volées et se risque du côté du trafic des drogues inoffensives. Lorsque de petits escrocs lui raviront son chat parce qu'elle a conservé cinq cent dollars qui ne lui appartenaient pas, Margo sentira que le monde s'écroule sous ses pieds. Dès lors, rien ne pourra faire obstacle à son besoin désespéré de retrouver son animal volé. De prime abord, Margo n'est pas un personnage très sympathique: son inconscience frôle la bêtise et ses rêveries cahotiques semblent sans fondement. Mais grâce à l'exubérance contagieuse, à la précision clownesque, au charme magique et à l'intensité de Lily Tomlin, Margo possède une originalité excentrique à laquelle il est franchement impossible de résister. Tomlin apporte au film les touches d'humour, les brins de douce folie et les bouillonnements comiques dont la démarche de Benton ne saurait se passer.

The Late Show, écrit et réalisé par Benton, fait directement référence à la longue tradition du film de série noire des années 40 : intrigue tortueuse aux rebondissements multiples et imprévisibles, atmosphère trouble imbibée d'érotisme et de corruption, personnages veules, hy-

pocrites et cruels prêts à toutes les bassesses afin de protéger leurs manigances criminelles, frontière ténébreuse entre le bien et le mal, prolifération d'objets énigmatiques pouvant trahir les coupables et déplacements constants d'individus sur lesquels plane, en permanence, l'ombre de la mort. Nous ne sommes donc pas très éloignés de l'univers hétéroclite et étouffant de *The Big Sleep* ou de *The Maltese Falcon*. Il y a même accrochée au mur du détective, Ira Wells, une photographie de Vickers, la psychopate de *The Big Sleep*. La pièce exigüe et encombrée dans laquelle vit le détective vieillissant ne renvoie pas uniquement à l'appatement désordonné et surchargé d'objets bigarrés de Margo; elle fait explicitement référence aux décors baroques, aux intérieurs asphyxiants dont regorgent les nombreux films de série noire des années 40. Evoquons seulement, au passage, la serre tentaculaire et terrifiante de *The Big Sleep*, l'un des sommets du genre. Dans *The Late Show*, le crapuleux Birdwell se déplace au milieu de tous ses objets volés comme un roi fier de ses vilenies. Ses discours sont de purs hymnes au matérialisme. Il cajole ses acquisitions frauduleuses avec une joie et une assurance non dissimulées. Son acolyte et garde du corps a la fausse élégance et l'indiscrète sophistication des truands dont le surcroît de zèle et le courage des plus forts ont des résonances éminemment comiques.

Mais ce qui distingue nettement *The Late Show* de la tradition dans laquelle il s'insère est un surprenant mariage de tons constamment en rupture et une attention passionnée envers des individus familiers et dépourvus d'attraits mythiques. Ainsi le détective Ira Wells se situe à l'extrême opposé des personnages interprétés brillamment par Humphrey Bogart dans plusieurs films de série noire des années '40. Il n'est pas investi d'une aura particulière qui l'élèverait au niveau du mythe. Ira est un être fragile dont l'ennemi le plus immédiat et le plus dangereux est son propre corps. Il souffre d'un ulcère perforé qu'il croit naïvement pouvoir contrôler par l'absorption de pastilles Alka Seltzer. Il refuse par obstination et par orgueil de se faire opérer une seconde fois. Il claudique tristement et porte un appareil auditif. Contrairement aux détectives interprétés par Bogart, Ira Wells est emprisonné par ses limitations physiques. Il vieillit et reste toujours conscient de la dichotomie existant entre son esprit alerte et vif et son corps malade. Solitaire, il habite chez une vieille dame dont il apprécie la compagnie. Il n'a rien d'un héros mais il a la dignité d'un être incapable de trahir l'amitié. Ce ne sont pas d'ailleurs les supplications de Margo qui le pousseront à accepter de se mettre à la recherche du chat disparu mais bien plutôt le meurtre de son compagnon de travail Harry. Celui-ci essayait de localiser l'animal de Margo lorsqu'il fut atteint d'une balle à l'estomac. Il vient mourir chez Ira, impuissant à lutter contre la mort. Par fidélité à l'amitié, Ira décide de mener l'enquête jusqu'à son point de résolution. Il se heurte aux manigances et aux insolences de madame Birdwell qui fuit curieusement son époux et aux comportements bizarres de Charlie, un ami de Margo qui ne sait pas comment surmonter ses échecs existentiels. Le scénario ne devance jamais l'enquête d'Ira. Le spectateur découvre les dessous des événements, les noeuds de l'intrigue criminelle, en même temps que le détective. *The Late Show* se module au rythme même des découvertes de Ira. Contrairement aux films de série noire des années 40, le film de Romert Benton ne privilégie pas la trame dramatique au détriment des personnages. Le cinéaste a forgé les événements en fonction de la logique interne de ses personnages. Il a concentré son intérêt non sur les péripéties mais sur la vie affective des individus.

Benton se montre, avant tout, intéressé aux angoisses de Margo, aux peurs d'Ira confronté au danger et aux liens qui se tissent entre le détective et la jeune femme. Tout devrait opposer l'instable Margo et le taciturne Ira. Mais, petit à petit, leurs méfiances respectives se dissolvent et leur solitude les rapproche. Margo apprend, au contact d'Ira, à ne plus se réfugier dans l'euphorie de la parole et à ne plus s'accrocher frénétiquement aux mots pour étouffer sa solitude. Ira peut sortir de lui-même et parler à sa confidente des réalités qu'il enfouissait au plus profond de sa conscience. La réussite de *The Late Show* tient, en grande partie, à la façon dont Benton suit, sans s'affoler, l'évolution des rapports affectifs entre ses deux personnages principaux, enrichit leur présent par leur passé et entretient un climat de complicité tacite entre ses comédiens. La chaleureuse photographie de

Chuck Rosher suit les personnages de près, ne les laisse pas s'évanouir dans l'espace et resserre constamment ce qui les unit ou qui les isole en eux-mêmes. Toute la mise en scène de Benton s'organise à partir et en fonction des comédiens. C'est ce qui lui donne sa texture et son éclat bien particulier. Benton ne fait pas éclater de l'intérieur les conventions du genre comme le fit si bien Robert Altman dans *The Long Goodbye* mais il s'attache avec une rare sensibilité à des personnages dont la banalité se transmue en poésie.

Egalement originale est la manière dont il nourrit, souvent à l'intérieur d'une même séquence et d'un même plan, des tons apparemment contradictoires. Dans *The Late Show,* la comédie peut côtoyer le drame sans que le spectateur soit désorienté. Au moment où une situation risque de sombrer dans les conventions du genre, Benton introduit un élément qui va lui donner une nouvelle tonalité. Lorsque Margo est finalement confrontée aux criminels qui menacent de l'assassiner si elle ne leur remet pas un pistolet convoité, le cinéaste nous montre la jeune femme ayant recours à un moyen de défense dérisoire. Margo s'arme d'un pot de terre, croyant ainsi pouvoir résister aux agresseurs armés. Comble d'ironie, la plante grimpante s'accroche à la tablette sur laquelle le pot était installé. Benton insuffle ainsi une allure drôlatique à une situation résolument grave et expose, avec justesse, la fragilité humaine qui ne sait comment faire face à ce qui la dépasse. Produit par Robert Altman, *The Late Show* balance ainsi entre des tons qui se complètent et se répondent pour former une oeuvre scintillante d'une homogénéité inattaquable. Dans ce second film (le premier étant *Bad Company,* écrit et réalisé en collaboration avec David Newman), Benton nous persuade qu'il est un auteur complet.

André Leroux

GÉNÉRIQUE — Réalisation : Robert Benton — *Scénario et dialogues :* Robert Benton — *Producteur :* Robert Altman — *Images :* Chuck Rosher — *Interprétation :* Art Carney (Ira Wells), Lily Tomlin (Margo), Eugene Roche (Birdwell), Joanna Cassidy (madame Birdwell), Howard Duff (Harry), Bill Macy (Charlie) — *Origine :* Etats-Unis — 1976 — 110 minutes.

ANNIE HALL ● L'humour de Woody Allen n'a pas changé. Mais la qualité de ses films s'est améliorée à cent pour cent avec *Annie Hall.* Pour la première fois, il a voulu faire "un film", dans tous les sens du terme. Jusqu'ici, il semblait n'avoir voulu explorer, d'une manière purement humoristique et satirique, que des thèmes propres à la société contemporaine, sans trop s'attacher au côté mise-en-scène-de-cinéma. Ses films (de *Take the Money and Run* à *Love and Death)* se sont attardés sur un humour sarcastique déployé sur plusieurs tableaux, comme une série de sketches liés entre eux par sa seule présence sur l'écran.

Allen avouait, il y a seulement deux ans : "Lorsqu'on réalise un film comique, on ne veut jamais s'occuper du cadrage ou de la composition de l'image, comme les ombres dans un film d'Eisenstein. Il faut être clair et net. Plusieurs fois, j'ai filmé d'excellents gags d'une manière plus ou moins artistique; mais on détruit ainsi tout l'impact du gag qui perd tout son intérêt..."

Aujourd'hui, avec *Annie Hall,* tout semble avoir été méticuleusement planifié, et les séquences, pas toutes d'un comique excessif, s'emboîtent d'une manière presque linéaire comme si Allen avait voulu nous raconter une histoire de tous les jours. En fait, c'est exactement ce qu'il a voulu faire, *Annie Hall* étant un film semi-autobiographique décrivant les hauts et les bas d'une vie sentimentale constamment remise en question par des périodes d'incertitude, d'indécision et de frustration.

A la fragilité romantique du récit, s'ajoute la personnalité délicate d'une Diane Keaton absolument remarquable de naturel, qui joue son rôle avec une admirable sincérité. Celle qui fut "femme de parrain" dans les deux *Godfather,* et qu'on pourra voir bientôt dans un one-woman-show avec *Looking for Mr. Goodbar,* de Richard Brooks, avait déjà vécu "dans la vie", son personnage d' "amie de coeur" d'Allen, et sa présence à ses côtés semble bien montrer que leur liaison (qui fut entrecoupée de ruptures naturelles parce qu'humaines) se poursuit au-delà de la vie commune, dans le partage de ce film si explicite sur leurs relations.

Woody Allen avait souvent déclaré que ses gags étaient à 50% improvisés, que l'autre moitié obéissait à un plan préétabli qui aurait une analogie certaine avec les dessins animés de Tom & Jerry, où un personnnage en pleine course se fait cogner durement sur la tête, ne saigne ni ne meurt, et revient dans la scène suivante pour faire rire à nouveau. Avec *Annie Hall,* rien de tout cela : Allen continue de démythifier les grands problèmes de notre société, mais cette fois, la candeur et l'intégrité de son propos prennent le dessus sur la farce à l'état pur. Celui qui avait pratiqué dans tous ses films un humour basé sur l'inversion illogique ("j'ai rêvé que j'étais le collant d'Ursula Andress") se révèle ici dans toute sa vérité avec de petits détails (biographiques ou pas) qui enrichissent son personnage et expliquent à la fois sa timidité légendaire, sa nervosité, la maladresse de ses mouvements et de ses décisions.

Longtemps ses films viraient volontiers vers un comique hilarant, proche de l'absurde, où le spectateur se retrouvait entre deux images, ahuri devant la médiocrité de sa propre condition. *Annie Hall* décrit *l'homme* Woody Allen : son enfance dans la maison familiale de Coney Island (située juste en-dessous des montagnes russes d'un parc d'attractions — ce qui expliquerait sa maladresse naturelle); ses deux mariages malheureux; ses apparitions sur les scènes de cabarets en tant que fantaisiste à succès; son mépris de la Californie, dans des séquences d'une blancheur d'hôpital, où la ville nous est montrée trop immaculée, trop aseptisée, à laquelle manquent la neige à Noël, une ou deux bonnes grippes par habitant et quelques accidents de circulation pour humaniser l'atmosphère; ses problèmes intellectuels et moraux; ses frustrations devant des femmes trop froides ou trop obsédées par le sexe; la complexité de son attachement pour Diane Keaton/Annie Hall, un amour fait d'une tendresse parfois excessive, d'exigences et d'égocentrisme de part et d'autre.

Les gags ne sont pas absents dans *Annie Hall* et participent, en quelque sorte, au déroulement de l'histoire. Woody Allen, plus inventif que jamais, utilise toutes les possibilités cinématographiques à sa portée : sous-titres montrant, dans une conversation, les véritables pensées des deux interlocuteurs, flash-backs où les personnages du présent font irruption de plain-pied, film dans le film *(Le Chagrin et la pitié,* un de ses films préférés, ou film dont le titre sert à illustrer un état d'âme), télé omniprésente, dessins animés, pièce de théâtre dans le film...

Annie Hall est sans doute le plus personnel des films de Woody Allen. On y sent la recherche constante d'une manière de vivre plus adaptée à sa propre personnalité, une ironie qui n'a rien de caustique mais qui vise à la connaissance psychologique des êtres et de leurs aspirations, une intimité proprement familiale que rehaussent la présence de Tony Roberts, l'ami de toujours d'Allen (qui reprend son personnage de *Play it again, Sam),* et celle, miraculeuse, de Diane Keaton qui s'approprie trois ou quatre scènes-clefs (piquante et espiègle après la partie de tennis; émouvante pendant la durée de sa chanson; attendrissante lorsqu'elle avoue sa solitude) et qui réchauffe de sa beauté à la fois folichonne et radieuse, un film qui lui est manifestement dédicacé.

On se demande maintenant si Woody Allen, après le succès "cinématographique" d'*Annie Hall,* ne reviendra pas à ses films purement burlesques, parce qu'on ne peut continuer de raconter (plus ou moins) sa vie, sous prétexte que "c'est cela qui marche le mieux". Personnellement, nous ne le croyons pas : *Annie Hall* est parfait, parce que bien charpenté, entrepris avec l'humilité des artistes qui savent ce qu'ils veulent dire et qui, par l'expérience et la maîtrise de leur art, parviennent à communiquer leurs dons avec une réjouissante honnêteté.

Maurice Elia

GÉNÉRIQUE — Réalisation : Woody Allen — *Scénario :* Woody Allen et Marshall Brickman — *Images :* Gordon Willis — *Interprétation :* Woody Allen (Alvy Singer), Diane Keaton (Annie Hall), Tony Roberts (Rob), Carol Kane (Allison), Paul Simon (Tony Lacey), Colleen Dewhurst (la mère d'Annie), Janet Margolin (Robin), Shelley Duvall (Pam), Christopher Walken (Duane Hall), Jonathan Munk (Alvy, enfant) — *Origine :* Etats-Unis — 1977 — 93 minutes.