

TSOUNAMI 2

La comparaison

août – septembre 2021

Rédaction en chef

Grégoire Benoist-Grandmaison

Nicolas Moreno

Comité de rédaction

Léo Barozet

Charles Thierry

Hugo Turlan

Ont collaboré à la confection de ce numéro

Juliette Bresset

Hugo Gandrille

Matthieu Neiva

SOMMAIRE

ECRITEAU	4	CRITIQUES	46
A la recherche des comparants perdus	4	<i>Cruella</i> ou le déprimant sacre du punk bourgeois	46
ARTICLES	7	Dans la tête des artistes	50
A l'abordage des secrets de Pauline	7	<i>The Lighthouse</i> ou le renouveau lovecraftien	52
Adapter le jeu vidéo au cinéma : Mission impossible ?	17	TABLE RONDE	55
L'art et le cochon	21	<i>Le Dernier voyage</i> : première référence ?	55
Comparaisons en cascade et réflexion autour du film <i>Les Travaux d'Hercule</i> (1958)	26	LES ÉTOILES, UN PETIT TEXTE	65
Greenaway : une synthèse des arts	31		
CORPUS	39		
Hierarchies	39		

ÉCRITEAU

A la recherche des comparants perdus

Par Nicolas Moreno

Avec la réouverture des cinémas, le souffle désespéré des cinéphiles qui ne se reconnaissent pas dans le cinéma de 2021 a repris : devant *Slalom* et *Promising Young Woman*, nous avons regardé, nous avons soupiré ; de déception devant le premier, d'ennui profond pour le second. Pire encore, nous avons regretté le temps du confinement où, par exemple, nous découvriions Jeanne Dielman, sur un écran de télévision certes, mais avec le souffle coupé. Avec un « cinéma de notre temps » si peu dense en cette reprise d'activité, nous sommes plusieurs à avoir trouvé réconfort dans les salles, obscures par leur programmation. Rétrospective Clouzot aux Écoles, cycle thriller britannique au

Christine, hommages italiens du côté de Carlotta... le bonheur se trouvait donc à quelques rues et décennies de ce que l'on imaginait !

Mais qu'est-ce que signifie cette satisfaction ? Nous nous refusons de rejeter en bloc la modernité, après l'avoir si bien défendue au numéro précédent. Que cherchons-nous, lorsqu'on regarde des films d'ailleurs et d'avant ? Se forger une culture solide, évidemment ; mais demeure l'idée selon laquelle nous ne pouvons (et réussissons à) parler de cinéma qu'en faisant dialoguer toutes les figures de l'histoire du septième art. À bas la sacralisation d'un Mizoguchi et vive l'amour du temps de Brac si cela nous

chante ! Encore une fois, l'essentiel consiste à ne rien essentialiser, tout revoir et reprendre depuis le début, ne jamais tomber dans le piège du dogmatisme.

En opposant le regard moral de Trier à celui de Pasolini, le style de Rouch à celui de Wiseman, la férocité de la critique du capitalisme chez Coppola fille à celle des internationalistes situationnistes... la comparaison accomplit d'un même geste deux objectifs concordants : construire notre identité par notre propre et unique jugement – en réduisant au maximum l'influence extérieure que nous subissons depuis toujours –, mais aussi et surtout, critiquer, encore et encore, le cinéma d'aujourd'hui, éclairé par celui d'hier, sans laisser place au plaisir par dépit, faute d'un meilleur spectacle à consommer ce mercredi.

Le cinéma ne peut se résumer à un agenda des sorties à venir, au même titre qu'une critique digne de ce nom n'a pas le droit d'avoir vu mille films récents et seulement quelques films des années quarante ou cinquante. Il ne s'agit pas d'une autoflagellation devenant masturbation

intellectuelle devant un public mondain, ravi de se sentir ouvert d'esprit face à l'inconnu. Non. Comparer incite à bien plus que cela. C'est peut-être la plus belle arme que possède le cinéphile. Instrument de la hiérarchisation, démarche de la découverte incessante, la comparaison offre au spectateur la capacité de dire pourquoi un film récent retiendra l'attention contrairement à un simple divertissement ne faisant que reproduire un schéma vu à maintes reprises. Et ce, grâce au plus noble argument que l'on puisse donner : « jamais un film ne m'avait procuré un tel sentiment ». Mais pour le prononcer, il faut avoir vu beaucoup, mais surtout, des choses différentes.

En quelque sorte, ce numéro, tout comme la direction que nous prenons avec *Tsounami*, affine d'articles en articles, ce que nous cherchions en provoquant la houle : le comparant perdu. Nous en avons assez de ces comparés, simples reproductions d'une recette qui marche, dominés par la recherche d'un produit final consensuel et aseptisé. Nous partons en guerre sainte, à la recherche des comparants perdus, des films

premiers, les plus purs, ceux qui touchent du doigt une idée simple, mais avec une singularité déroutante. Ces œuvres se reconnaissent par l'évidence avec laquelle elles s'imposent au spectateur. Elles débouchent sur les fameuses « notes de cœur », qu'on donne, conscient de l'exagération de notre amour pour le film. Nos panthéons personnels sont imparfaits et critiquables... mais ils sont acides, ils provoquent la réaction. À vous de refuser les comparés. À nous de vous proposer nos comparants personnels, de vous convaincre avec notre vision du cinéma plutôt que celle que la publicité cherche à vous imposer.

ARTICLES

A l'abordage des secrets de Pauline

Par Grégoire Benoist-Grandmaison

S'il sera question, dans ce texte, d'aborder le thème de la comparaison par le biais de la confrontation formelle entre deux films, c'est bien parce que comparer amène à distinguer. Certes il est aussi question dans ces pages de comparer pour hiérarchiser, et notre conviction des bienfaits de tiroirs pyramidaux, pour ranger les métrages chers, ou non, à nos cœurs, continuera d'être esquissée ; que ce soit pour être confirmée ou réfutée. Mais cette hiérarchie est tout de même le fait d'une distinction préalable, elle-même conclusion d'une comparaison faite consciemment ou non. Il s'agit ainsi, soit de comparer pour distinguer contre,

avec en tête la hiérarchie, soit de comparer pour distinguer avec, et donc, sans placer l'un en-dessous ou au-dessus de l'autre, de faire jaillir les spécificités de chacun des objets, qui, par le jeu du miroir, deviennent plus saillantes, plus évidentes. Dans les deux cas, l'outil primordial du critique, qui prolonge celui de la comparaison, est bien la distinction, ce passage obligé qui permet de tracer des lignes, des cercles ; tracer les territoires et les frontières, leurs superpositions. Il est donc nécessaire de le défendre.

Brac et Rohmer ?

Fin mai, une semaine après la réouverture des cinémas, sortait sur Arte et son site arte.tv, le deuxième long-métrage de fiction de Guillaume Brac. Après *Contes de juillet* en 2017, qui n'était autre qu'un recueil de deux de ses court-métrages, puis *L'Île au trésor*, en 2018, qui, pour sa part, était un long-métrage documentaire, Brac reste dans une continuité ensoleillée puisqu'*A l'abordage* prend place à Die, près des rivages de la Drôme, entre le camping et la piscine municipale.

Assoiffés de chaleur, avides d'écumes fraîches, désireux de retrouver des corps à moitié nus qui se prélassent à l'ombre des grillons, les fesses titillées par l'herbe, les galets ou le sable, il fallait se jeter éperdument sur ce film, surmonter la tristesse de le découvrir dans son salon, sur sa télévision, entre deux distractions ; sur son ordinateur, entre deux onglets ouverts, l'un sur Wikipédia, l'autre sur Facebook. Et quel plaisir ! Quel plaisir ce fut, de découvrir Chérif, Édouard et Félix

crapahuter entre les tentes et les chemins, en terre, en béton ou en bitume ! Quel bonheur de les voir hésiter, se toiser, se rapprocher, les uns des autres, eux et leurs comparses, rencontrés ou bien la veille à Paris, ou bien sur place entre deux lavabos. Et puis quelle jouissance de les voir en proie, comme tout le monde, aux méandres conscients et inconscients des jeux amicaux, mais surtout amoureux, que ce soit par la parole ou par l'action.

Le cinéphile averti aura rapidement compris, à la lecture de ce dernier paragraphe, l'évidence avec laquelle s'introduit Rohmer dans l'univers bracien. En effet, plus que Emmanuel Mouret, Mia Hansen-Løve, plus lointainement Arnaud Desplechin, ou encore beaucoup plus proche et récent Charline Bourgeois-Tacquet (dont le dernier film est présenté à la Semaine de la Critique cette année), c'est bien Brac qui s'approprie le mieux, non pas nécessairement les thématiques de Rohmer – nous verrons cela plus loin –, mais son système formel, pour en faire tout autre chose. Citons d'ailleurs, comme point de

départ de cette réflexion sur nos deux amis, l'excellente analyse de Gabriel Bortzmeyer dans le numéro 3 de la revue *Débordements*.

« Pour d'évidentes raisons, Rohmer s'invite dans bien des critiques sur Brac. Mais s'ils aiment pareillement les contes et l'été, les demi-déceptions et le découpage réduit à son strict minimum, leurs naturels diffèrent. Rohmer élabore le sien en se référant aux moralistes du Grand Siècle ou, dans ses accès de modernité, à l'entomologie balzacienne des espèces sociales ; il le fait donc reposer sur des postures d'ostentation et une éloquence à la fois sociotypée et sublimée, qui le range du côté du naturalisme idéaliste. Brac emploie certes de temps à autres des kékés hâbleurs, mais rares sont ceux qui dans ses films ont le verbe facile et les avis décidés. Son naturel n'est pas plus du côté du texte que de celui du corps (à la Kechiche, avec la chair comme nature socialisée), plutôt dans les

tâtonnements de leur rencontre. Disons qu'il réside sur la spontanéité de l'hésitation. »

Ce court passage d'une table ronde bien plus conséquente permet de confirmer les bases du rapprochement fait entre les deux auteurs, tout en esquissant les premières distinctions à opérer. Explorons plus longuement ces esquisses et, distinction après distinction, essayons de mettre le doigt sur ce qui fonde Rohmer, mais surtout, sur ce qui fait le génie de Guillaume Brac avec *A l'abordage*. Pour ce faire : *Pauline à la plage*, sorti le 23 mars 1983.

Brac avec Rohmer

La première question à s'imposer : pourquoi *Pauline à la plage* ? Pourquoi ne pas reprendre *Conte d'été*, qui se trouve déjà dans le corpus, et qui partage bien des similitudes avec *A l'abordage* ? Pourquoi choisir les plages estivales rohmeriennes plutôt que le lac du *Genou de Claire* ?

Tout d'abord les couleurs. Le bleu et le rouge émaillent les deux films, grâce aux costumes des personnages notamment, et jusque dans la mise en regard du carton rouge au début d'*A l'abordage* avec le carton bleu de fin. Pour autant, ces deux motifs colorés ne sont pas un marqueur spécifique de *Pauline à la plage*, plutôt des gammes qui tiennent de l'obsession rohmérienne, visibles dans ses deux films cités plus haut, et d'autres. S'aventurer dans l'exégèse de la symbolique des couleurs chez Rohmer est une belle idée, mais d'autres chercheurs ou thésards plus aguerris auront tôt fait de traiter cette question, si ce n'est pas déjà fait. Toujours est-il que sans revenir dans la suite de ce texte sur ce rapprochement formel, la filiation entre les deux cinéastes, entre les deux films, commence ici.

Poursuivons avec le cadre. Les cadres, toujours très larges, permettent de capter la vie d'un lieu, d'une époque ; rien de nouveau sous le soleil rohmérien me direz-vous, mais il est important de le mentionner. Dans *Pauline à la plage*, l'image respire et

laisse une place pour les baigneurs ou les promeneurs en arrière-plan, dès lors que les personnages ne sont pas dans leurs grandes maisons bourgeoises. Il en va de même pour *A l'abordage*, qui, grâce à ce procédé, et en plus de participer à un souci documentaire, cartographie le lieu qu'il investit, avec ses zones de rencontre (la table de ping-pong, la piscine, le karaoké) et ses zones plus intimes (le col, la tente), et les fait se superposer, comme lorsque Félix et Alma s'embrassent dans un coin tranquille de la rivière, avant d'être invectivés par les ricanements de jeunes enfants en canoë.

En plus de l'attention qu'ils prêtent à l'espace filmé, les deux cinéastes se servent aussi de ce cadre pour maintenir une distance avec leurs personnages. Ce choix amène un sel particulier à leurs univers : l'ironie et la bienveillance du regard avec lequel ils accompagnent leurs personnages – peut-être plus malicieux, moqueur, voire cruel, chez Rohmer, là où Brac serait plutôt dans un amour sincère, loin de toute arrière-pensée ; ici point un début de distinction, sur lequel la suite de ce texte reviendra. Bref.

Chez l'un comme chez l'autre, voir les passions des uns et des autres s'exprimer au sein de la légèreté d'un monde qui tourne de toute façon sans eux désamorce constamment le sérieux que pourrait faire naître les situations ; le travail sur un jeu peu outrancier, souvent sans cris, l'utilisation du son direct et le refus de la musique extradiegétique viennent d'ailleurs renforcer cette sensation. En d'autres termes, les deux cinéastes nous susurrent formellement que rien n'est très grave, puisqu'au fond, ce n'est que la parenthèse d'un été, et qu'aucun de ces personnages n'est tout à fait malveillant ; ils sont au pire maladroits (Edouard chez Brac, Pierre chez Rohmer), cyniques pour certains (Martin ou bien Lucie, dans *A l'abordage*, un peu, et Henri, dans *Pauline à la plage*, beaucoup), au mieux de grands rêveurs (Félix et Marion).

Pour finir, et c'est enfin là que se trouve la vraie raison du choix de *Pauline à la plage* comme comparant, il est nécessaire de rapprocher les personnages et la mécanique scénaristique à l'œuvre, les faisant se rencontrer au gré des entrecroisements du

lieu choisi : la rivière et le camping pour l'un, la plage et les belles demeures pour l'autre. Dans ce Rohmer plus que dans tous les autres, nous suivons plusieurs personnages à la fois. Marion, jouée par Arielle Dombasle, reste la figure centrale du film, mais les autres personnages ont souvent l'occasion de communiquer entre eux sans qu'elle ne soit présente. Au contraire, dans *Conte d'été*, l'histoire est phagocytée par le personnage de Melvil Poupaud, dans *Le Genou de Claire*, elle l'est aussi par celui de Jean-Claude Brialy et dans *Le Rayon Vert*, on ne voit que Marie Rivière. En réalité, peu de films de Rohmer peuvent se targuer de suivre avec autant de minutie 4 personnages à la fois, et c'est pour cette raison que *Pauline à la plage* se confronte aussi naturellement à *A l'abordage*, qui, lui non plus, ne choisit jamais vraiment entre ses 7 ou 8 personnages.

Les rencontres se font donc au gré du hasard. Là où ils étaient deux, les voilà finalement trois : Félix et Cherif rencontrent Édouard tandis que Marion et Pauline rencontrent Pierre. Puis, une fois seul, il

rencontre deux autres personnes : Félix qui retrouve Alma, en présence de sa sœur, Lucie. Pauline, elle, tombe sur Sylvain, et son ami, non-nommé dans le film. L'addition de tous ces personnages, qui entrent peu à peu dans la sphère de départ, crée une sorte d'excitation : qu'allons-nous faire de tous ces gens ? Que va-t-il se passer ? Que va-t-il leur arriver ? Que va donner la confrontation de tous ces petits noyaux ? Et c'est à partir de ces questions que Brac et Rohmer se séparent définitivement. Après avoir mis en place un système formel sensiblement identique – sauf sur la question du langage, où l'opposition est criarde dès les premières minutes, avec d'un côté la gaucherie, de l'autre l'aisance –, les deux cinéastes opèrent des choix qui radicalisent l'utilisation qu'ils en font, au point de s'opposer tout à fait.

Brac contre Rohmer

Repartons des choix de cadre. Les focales sont sensiblement identiques, tout du moins inférieures à 35mm (21 ? 24 ?), ce qui autorise une grande profondeur de champ,

et donc l'inscription des protagonistes dans un lieu. Mais si Brac se sert de cet éloignement pour avant tout inscrire ses personnages dans un environnement en tant que marqueur social, avec la grande maison de campagne d'Alma, comme une tour d'ivoire inaccessible à nos trois principaux protagonistes, et la mention de son appartement dans le 14e arrondissement, « avec vue sur le parc Montsouris », Rohmer utilise cette distance pour ausculter ses personnages, leurs paroles et leurs actions ; ils sont comme des rats qui se débattent dans un laboratoire à la lumière trop brillante, aux scalpels trop aiguisés. Rohmer traque les regards, les justifications, les gestes qui trahissent. Ce qui intéresse Rohmer, ce sont les jeux de pouvoir souterrains qui se tendent comme des pièges, à l'insu, ou pas, de ses personnages. Par le cadre, il entend rendre compte de ces dynamiques.

Dans *Pauline à la plage*, les personnages sont faits prisonniers par l'intelligence malicieuse de leur créateur et Rohmer met en place cette simplicité de cadre et de découpe pour accompagner le plus

légèrement possible les lourdes subtilités des rapports de domination, des rapports amoureux, qu'il entend disséquer. S'il décide d'occuper cette position surplombante, c'est en réalité par soucis de sophistication. A ce titre, osons la comparaison : Rohmer n'aurait rien à envier à Haeneke, en tout cas dans *Pauline à la plage*. Brac, lui, met en place la même simplicité pour accompagner... la simplicité. Brac est bien moins surplombant : il ne sonde pas ses personnages avec sa caméra, il les accompagne. Cela se ressent dans la manière dont les rencontres s'opèrent dans A l'abordage. Chez Rohmer, les rencontres, bien que dictées par les croisements hasardeux d'un lieu, ne sont finalement que fonctionnelles ; elles servent un dessein, comme nous le verrons par la suite. Chez Brac, elles coulent naturellement dans un scénario qui avance sans préméditation.

Le génie de Brac tient à la manière dont il fait se confondre personnages de fiction et rencontres documentaires. Dès les premières minutes, Félix danse avec Alma

au milieu d'une foule que l'on sait réelle. Alma est-elle une rencontre fortuite que la caméra de Brac décide de filmer malgré tout ? Ou bien un personnage nécessaire à la suite de l'histoire ? La troisième séquence fait intervenir une vieille dame : c'est là que le nœud de l'intrigue est révélé. Mais cette vieille dame ne reviendra pas. De même pour les touristes qui commentent l'état de la voiture de Edouard, de même pour le garagiste, de même pour les petites filles allemandes qui jouent au ping-pong. Dans ce méli-mélo de rencontres, laquelle est déterminante pour la suite ? Laquelle ne l'est pas ? Qui joue un personnage ? Qui joue son propre rôle ? La séquence la plus exemplaire est peut-être celle de la rencontre entre Chérif et Héléna. Plan large, bord cadre, une campeuse et son enfant. Chérif va se brosser les dents. Brac nous ayant conditionnés depuis le départ à une présence humaine proche de ses protagonistes, rien ne nous permet de trancher sur le futur de cette rencontre, jusqu'au premier cut, jusqu'à l'interaction entre l'acteur Chérif et l'actrice Héléna. Et lorsque Brac sépare définitivement Alma et

Félix, lorsque le fil rouge qui tenait en haleine jusqu'alors disparaît, 8 autres, nés d'autres pérégrinations, sont désormais en place, prêts à être tissés ; enfin surtout un, la relation entre Chérif et Hélène.

Le cadre dans *A l'abordage* permet également de rendre compte littéralement de la proximité qui anime les personnages à l'écran à un instant « t » du déroulé temporel. Il conviendra à ce sujet de convoquer la séquence du premier soir, où Chérif, Édouard et Félix sont attablés. Félix, par son entreprise de séduction avec Alma, s'éloigne progressivement de Chérif, qui lui, dès le début moins hostile que son ami, se rapproche de Édouard. Champ sur Félix, contre-champ qui englobe Chérif et Édouard. Mais dès que la discussion s'envenime et fait ressortir ce qui oppose Édouard et ses deux nouveaux amis : champ sur Édouard qui tape de la main sur la table, contre-champ sur Chérif et Félix. Et pendant tout le film, Brac suit ses personnages de cette manière, dans une volonté de rendre compte des milieux qui s'affrontent, des liens qui se créent pour s'épaissir ou se

défaire, des éclairs momentanés qui rapprochent, avant qu'un événement quelconque ne nous ramène au statu quo passé. En définitive, Brac met la simplicité du dispositif au service d'un portrait de classes sociales, d'amitiés, d'hésitations, de ce qu'on reconnaît chez l'autre, de ce qui nous oppose. Rohmer, au contraire, met son dispositif au service d'un classicisme assumé : un nœud scénaristique, dramatique donc, presque tragique, qui aspire les personnages vers une intrigue savamment calculée.

Entre alors en scène le suspense rohmérien. Dans *Pauline à la plage*, une fois l'exposition théâtrale achevée – les rapports entre les personnages étant à ce stade parfaitement compris – la mécanique peut s'enclencher. Alors, à la 45ème minute, c'est-à-dire pile à la moitié du métrage d'une durée de 1h30, Pierre voit, par un hasard tout à fait déterminé, la preuve que Henri se joue de Marion et de son amour. Les 45 minutes restantes ne sont que jubilations, surprises et rires, fascination et stupéfaction ; elles n'ont rien à envier au

plus génial des Hitchcock, l'un des grands maîtres de Rohmer, s'il fallait à ce stade encore le rappeler. Dans une sorte de tragédie grecque, nous voyons tous les personnages s'affoler, captifs, non pas de leur destin ni des dieux, mais bien de l'auteur du scénario. Rohmer joue avec eux comme un chat, avant de finir par consentir à l'éclat au grand jour de la vérité, laissant ses jouets épuisés, vidés de leur substance vitale, vidés des tourments de leur âme, qu'ils ont donné en pâture aux spectateurs cruels, avides d'un ironique spectacle sur leur propre condition.

Le suspense bracien d'*A l'abordage* tient, quant à lui, plutôt par l'attachement qui nous lie aux personnages et à leurs rencontres. Comme déjà mentionné plus haut, Brac délaisse un fil rouge après en avoir constitué un nouveau. Les trajectoires de ses protagonistes n'ont jamais l'air préméditées comme chez Rohmer, elles semblent aller et venir, au gré des entrevues, comme lorsque Félix retrouve, à la fin du film, la jeune femme qui jouait les pirates. Et c'est peut-être pour ça que chez Rohmer,

nous rions principalement des personnages, et de leur manière de réagir à une situation savamment orchestrée, là où chez Brac, nous rions majoritairement avec les personnages, en suivant avec passion le prochain obstacle anodin qui se présentera à eux. Par exemple, si nous pouvons rire de l'abnégation de Félix à récupérer Alma, c'est bien parce que la présence de Chérif et Édouard, parfaitement conscients de ce qui se trame, chaperonnent et entérinent notre droit à la moquerie. La bienveillance du regard évoquée tout à l'heure revient ; moqueuse et malicieuse chez Rohmer, pleine, entière et sans arrière-pensées chez Brac.

Brac et Rohmer réconciliés

En faisant le choix de défendre Brac au même niveau que Rohmer, il fallait s'interroger. S'il y a égalité entre des œuvres à la filiation apparemment directe, alors il est nécessaire de trouver ce que le descendant apporte de nouveau à son ancêtre. Bien sûr, Brac cite d'autres auteurs, même bien avant Rohmer. Et c'est aussi ce

que nous défendons dans *Tsounami* : il n'y a jamais de filiation unique, mais des filiations qui s'entrelacent et se nourrissent pour créer quelque chose de nouveau.

A l'abordage digère Rohmer. Il met en avant l'importance de la parole sans en faire une nécessité littéraire. Il met en avant l'importance du temps et de la lenteur : la caméra se pose, elle enregistre. Nul besoin de tout découper, de tout hacher. Il met en avant l'importance du lieu, avec tout le travail sur le cadre, déjà explicité longuement. Mais surtout, et c'est là que Rohmer et Brac se rejoignent finalement, malgré l'opposition qui semblait irréconciliable : ils n'oublient jamais de laisser le spectateur libre. Il convient de citer Saad Chakali, qui, dans un entretien accordé à la chaîne MicroCiné – que nous remercions dans ces pages –, met le doigt sur cette caractéristique essentielle du cinéma de Rohmer, que l'on retrouve in fine chez Brac : la liberté du spectateur.

Devant *Pauline à la plage*, malgré l'espiègle position surplombante de l'au-

teur, nous sommes au côté des tourments des personnages, nous buvons leurs paroles, nous leur répondons, nous avançons avec eux dans leurs réflexions, et jamais Rohmer ne nous dit quoi penser, il nous donne juste à penser. Il en va de même avec Brac, grand cinéaste de la rencontre comme point de départ du commun, de la communauté. Son cinéma panse notre peur grandissante du contact avec l'inconnu et nous libère. En mettant en scène l'ordinaire, la gentillesse et les imprévus, *A l'abordage* montre la simplicité d'un univers délicieux où l'autre n'est jamais un ennemi, mais toujours quelqu'un à découvrir. Nous sommes avec Chérif et Hélène pour chanter Aline, parce que ces gens derrière le bar, ce choix de musique, cette ambiance, tout nous invite à y croire, et à crier nous aussi ; tout nous invite à apprivoiser ces autres que l'on croise, souvent méfiant. *A l'abordage*, c'est finalement une douceur constante qui nous laisse libres de tout penser, libres de tout tenter.

Adapter le jeu vidéo au cinéma : Mission impossible ?

Par Hugo Turlan

Amis geek, ou allergique à la manette bonjour ! Aujourd'hui, parlons un peu de jeu vidéo et de cinéma. Le titre de cet article donne l'impression que nous allons parler d'adaptation des jeux vidéo au cinéma. Mais soyez assuré, nous allons tenter d'être originaux : en ne parlant pas d'adaptation de jeu vidéo, mais plutôt de transposition de certaines notions de gameplay dans le cinéma. Le gameplay est tout bonnement la mécanique qui est au cœur d'un jeu vidéo. Le gameplay de *Doom* consiste dans l'idée très simple d'avancer le plus vite possible et de tirer sur tous les démons qui bougent.

Dans la vague des films de genre français qui sont sortis en cette période, un film en particulier attire l'attention. Il s'agit de *Méandre*, de Mathieu Turi, réalisateur du

sympathique film post-apocalyptique *Hostile* (mélange de film d'horreur post-apocalyptique et de drame romantique). *Méandre* c'est l'histoire organique et émouvante d'une femme qui se retrouve enfermée dans une série de tunnels s'enflammant toutes les 11 minutes et contenant de nombreux pièges.

L'une des difficultés à laquelle est confronté un jeu vidéo adapté sur le grand écran est de réussir à adapter les mécaniques de gameplay, l'interactivité qu'il y a entre le joueur et sa manette. Il n'est pas évident de traduire cette relation pour un médium qui repose sur l'idée de montrer des images à un spectateur. Au cinéma, celui-ci regarde une image, il n'y prend pas part. Un jeu d'horreur est potentiellement bien plus terrifiant pour le joueur, car c'est lui qui doit

survivre, contrairement au spectateur qui regarde des personnages tenter d'éviter la mort. En général, les adaptations de jeu vidéo sont rarement réussies. Le *Silent Hill* de Christophe Gans est une de ces exceptions réussies, pour sa fidélité au jeu d'origine et sa tentative de retranscrire l'ambiance glauque et poissarde que l'on retrouve dans le jeu. Les équipes chargées de les réaliser ne retrouvent pas la magie de l'œuvre originale, souvent incapable de comprendre les particularités de l'œuvre. *Super Mario Bros* transforme les aventures d'un plombier dans un royaume magique en une quête dans un New York des enfers.

Néanmoins, à côté de cela, nous trouvons des films s'inspirant de la culture vidéoludique. Parmi eux, on retrouve *Scott Pilgrim* d'Edgar Wright et *Ready Player One* de Spielberg. Chacun de ces films présente une vision différente du médium. *Scott Pilgrim* reprend l'un des éléments les plus représentatifs du jeu vidéo : les boss. Le protagoniste doit affronter les sept ex de sa petite amie Ramona, afin de pouvoir véritablement sortir avec elle. Wright

reprend donc la structure de différents types de jeux vidéo : jeu de combat beat them all, jeu de skate, guitar hero, chaque combat devenant de plus en plus difficile. Scott redouble d'ingéniosité afin de défaire chacun de ces adversaires, identifier leurs faiblesses pendant leurs assauts, et chaque récompense devient de plus en plus élevée à chaque victoire, avant de mener à la récompense ultime : le cœur de Ramona.

Ready Player One n'est pas une adaptation d'un jeu, mais celle d'un livre, qui s'inspire de l'expérience communautaire proposée par MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game / Jeu de rôle multijoueurs en ligne). Popularisé par *World of Warcraft*, le MMORPG consiste à propulser le joueur dans un monde virtuel régi par la communication des joueurs. Il est tout à fait possible pour les joueurs de s'associer entre eux ou bien de s'entretuer. *RPO* présente une sorte de vision futuriste de cette expérience et les joueurs se connectent grâce à des casques de réalité virtuelle. Le monde futur proposé par Spielberg montre un univers dans lequel

l'activité humaine et l'économie sont principalement dans un monde virtuel. Cela évoque notre rapport aux réseaux sociaux d'aujourd'hui, la vie virtuelle y devient aussi importante que la vie non virtuelle pour des millions d'individus. Un rapport qui renvoie également à l'évolution actuelle de *Fortnite* : au départ simple jeu communautaire consistant à réunir une centaine de joueurs dans une arène. Le principe est très simple : le vainqueur est le dernier vivant. L'Oasis – le monde virtuel de *Ready Player One* – s'approche véritablement de *Fortnite* par deux aspects : les deux sont gratuits et financés par des achats in-game, des achats internes au jeu qui permettent de financer sa fabrication ; des événements sociaux ont lieu au sein du jeu. Dans *Fortnite*, on assiste à des projections des films de Christopher Nolan ou à un concert. Le jour où les casques de réalité virtuelle se déploieront, rien n'empêchera *Fortnite* de devenir l'équivalent de l'OASIS !

À l'inverse, *Méandre* est un film qui représente l'expérience du hardcore gamer, celui qui joue en solo, sur des jeux de type

Dark Souls. Des jeux punitifs obligent le joueur à apprendre de ses erreurs afin de pouvoir continuer à avancer. Dans ce jeu, le personnage principal doit avancer pour accomplir son objectif, en faisant face à des obstacles presque insurmontables : seule la mort permet au joueur de comprendre ses erreurs. Et c'est la mort qui permet au personnage de Lisa d'avancer et de comprendre les mécaniques du piège dans lequel elle est enfermée. C'est en mourant que celle-ci comprend comment se sortir de ce piège et peut-être retrouver la liberté. Évidemment, ce n'est pas si simple, comme dans un jeu d'Hideo Kojima, les twists abondent. Tout le film se déroule dans une sorte de couloir faisant transition entre la vie et la mort. Mourir est donc un combat, difficile, douloureux, et seule l'ingéniosité du personnage lui permet d'atteindre le « paradis ». Tout comme un joueur solitaire, qui, pour mener le personnage à son but, doit profiter de la mort de son avatar afin de comprendre ses erreurs et poursuivre sa progression.

Ces réflexions me font comprendre qu'il ne semble pas vraiment faisable d'adapter un jeu vidéo : celui-ci correspond à une grammaire extrêmement différente du cinéma. En revanche, il paraît possible d'en reprendre la structure, ce que semblent démontrer les films de Spielberg et de Turi. L'histoire d'un jeu vidéo repose entièrement sur la notion d'interactivité entre le jeu et le joueur, ce qui est fondamentalement différent du cinéma. Cette différence fait du jeu vidéo l'art qu'il est. Le jeu vidéo apporte une interactivité, généralement inexistante, à l'exception de certains happening ou pièces de théâtre mais dans ce cas, il s'agit d'une interaction avec le public. Celui-ci n'est pas au cœur de l'action, contrairement au jeu vidéo où le joueur incarne le protagoniste d'un récit : si le joueur met pause, qu'il n'avance pas ou se concentre sur une quête secondaire alors l'histoire ne peut avancer. En revanche, les exemples précédents nous montrent des films s'inspirant des codes du jeu vidéo, rendant à la fois hommage à ce médium, mais

permettant aussi de proposer de nouvelles expériences cinématographiques.

C'est donc peut-être cela que l'on verra arriver dans le futur : des films qui s'inspirent du jeu vidéo afin d'organiser la rencontre du meilleur des deux ?

L'art et le cochon

Par Nicolas Moreno

Godard disait que lorsqu'on allait au cinéma, on levait la tête, contrairement à la télévision qui nous impose de la baisser. Le message était vrai à l'époque où les jeunes turcs souffraient de torticolis, en raison de leur obstination à s'asseoir au premier rang des salles de cinéma. Il s'agissait toutefois d'une maigre peine au regard du butin convoité : une relation proche et directe avec l'écran, plus intense et spontanée encore que le voisin de derrière, simple idiot n'ayant rien compris à l'Art. Quoique, à l'époque, les imbéciles avaient l'intelligence de remplir les caisses du CNC. Aujourd'hui, leurs enfants n'ont même pas d'âme, Netflix leur a dérobé. Du lard servi aux cochons d'autrefois, nous assistons, vainement, à la normalisation d'un élevage intensif de porcelets nourris à la pire des curées : l'*entertainment*.

Art > cochon

Les bons pensants de notre temps s'obstinent à défendre, et même partager, l'idée selon laquelle toutes les images se valent. Ces nouveaux « journalistes » de la culture donnent la parole, et donc du crédit, à qui remplira les salles, là où nous sommes en droit d'attendre d'eux l'avis sur les œuvres qui ont rempli leur cœur. Toutes les strates de la société sont gangrénées par les imitateurs et les exécuteurs. Cela n'avait jamais été un problème dans l'histoire de l'humanité, nous savions encore faire la différence entre l'art et le cochon. Mais aujourd'hui, ces personnes dominent les industries de la presse et de la création, n'hésitant pas à comparer leur travail avec les chefs-d'œuvre du passé. Un exemple : l'arrivée de films de la Nouvelle Vague sur la plateforme au N rouge. Doit-on se réjouir

de l'ouverture d'esprit dont fait preuve la plateforme, en espérant qu'elle ruisselle sur ses abonnés ? Nous choisirons la stupeur d'observer que des films de commande sont rangés à quelques cases du *Mépris* de Jean-Luc Godard. Nous assistons, en vain, à la construction d'un temple de la standardisation, où l'absence d'éducation aux images édifie des esprits naïfs et ouverts, en réalité seulement disposés aux cochonneries produites selon le fin calcul des algorithmes.

Affirmons le haut et fort : toutes les images ne se valent pas. L'art ne se range pas aux cotés des cochons. L'Œuvre d'art diffère de l'œuvre de commande de la même manière que l'art et l'artisanat : le génie les sépare. En cinéma, cela se voit dans l'intention de l'auteurice et se matérialise dans son geste de réalisation. A l'aide d'une forme particulière de comparaison, la politique de l'art hiérarchise l'Œuvre et la commande. La première implique la participation active du spectateur, que ce soit par son engagement continu envers la discipline ou encore son acceptation sans sourciller devant l'inconnu. La seconde est, comme le développait déjà Blaise Pascal avec le

concept de divertissement, une activité futile détournant pendant quelques temps l'individu de sa misérable condition. Tous les films ne se valent pas et pourtant, certains se le cachent à eux-mêmes. À ces mêmes gens : pouvez-vous affirmer avec sérieux que *Emily in Paris* est une œuvre d'art ?

Origine du « > » et de la nécessité du *Livre d'image*

La politique des auteurs, celle de l'art, est plus ou moins admise. Quid d'une politique des images ? La plus belle des réponses fut donnée en 2018 par un réalisateur indiscipliné et éternel : Jean-Luc Godard. *Le Livre d'image* fait partie de ces expériences déroutantes, dont on constate immédiatement la transcendance, la densité. Au-delà de la simple dichotomie art-divertissement, cette Œuvre ouvre la voie d'une réflexion globale sur l'image. Le seul et maigre dénominateur commun aux images serait sa forme : rectangulaire. Impossible de retenir une autre condition. Preuve, live Instagram, photographie prise par erreur lors de l'ouverture de l'iPhone,

screen... Comment comparer, classer, penser l'infinité de ces rectangles signifiants ? Godard n'hésite pas à l'affirmer : les images ont la valeur que leur auteur désire intimement leur donner. Quelques séquences de djihadistes prises à la volée sont du journalisme. Le geste de récupération effectué par le cinéaste les transforme en art. L'audace de ce mouvement se rapproche bien plus de l'idée d'art que toutes les cochonneries que proposent, année après année, les studios américains, avec des films semblables en tout point, à peine reconnaissables par le numéro de l'opus visible sur l'affiche. En comparant la valeur de la reprise du conte de Shéhérazade chez Godard à l'actualisation de l'œuvre de Rohmer chez Luca Guadagnino (*Call Me by Your Name, We Are Who We Are*), la politique de l'image semble évidente : geste de réalisation ne coïncide pas nécessairement avec génie artistique. Rien ne se dégage de cette Italie suintante. Elle est jolie, mais vide de sens. L'image(rie) de ces films renvoie avec dégoût à des imaginaires lourds, nous donnant l'impression d'avoir vu ce spectacle des centaines de fois, auquel on

aurait oublié d'ajouter un nouveau numéro. À contrario, *Le Livre d'image* ne se contente pas de récupérer des images faisant partie d'un inconscient collectif (les djihadistes, leur vie, leur œuvre), mais se permet de les utiliser en les murissant, en les travaillant. Cette réappropriation consiste en la création d'une nouvelle image. Avec celle-ci, un sens inédit est proposé, sans que le réalisateur n'ait peur qu'on le questionne, le critique.

Mais quel enseignement tirer de la démarche godardienne ? Son entreprise est somme toute, similaire aux livres *Panini* que l'on remplissait enfant, à l'aide d'autocollants. Si le livre d'image était le cinéophile, chaque nouvelle image serait un nouvel enseignement, une nouvelle forme pensante nous ayant permis de comprendre quelque chose de plus. Le génie se confond avec la beauté du geste : il revient à nous, spectateurs, de constituer notre propre roman personnel, à l'aide des images qui nous ont nourris. Dès lors, notre livre d'image se présente comme une histoire de l'Histoire, qu'il conviendra de tisser selon nos propres sensibilités.

Art vs Art : catégorisation et hiérarchisation des formes de cinéma

Lorsque l'art affronte le cochon sur le ring, ne subsiste que très peu de mystère quant au vainqueur du match. Mais de quoi est composé l'art cinématographique, sorte de substance dont on vénérerait l'abstraction ? Nous le savons composé de films dont l'intérêt et la nécessité résident dans l'intention de l'artiste. Tous sont supérieurs au divertissement pour cette raison. Peut-on aller au-delà de cette affirmation et établir un classement interne à l'art ?

En 2019, à Cannes, étaient présentés à quelques jours d'intervalle, deux chefs d'œuvre du cinéma contemporain : *The House that Jack Built*, réalisé par Lars von Trier, *Les Misérables* de Ladj Ly. Comment ramener ces deux films à une classification de cinéma, quand l'un parle d'un tueur en série fictif, et l'autre de l'état de la société française ? Face à la complexité d'une hiérarchie verticale et étroite, ne serait-il pas pertinent de les observer avec horizontalité ? Le premier film cité s'intéresse à l'individu et sa morale, tandis que le second

s'inscrit dans le thème de la politique, du collectif. Le cinéma sait mettre en scène l'humain, mais aussi la nature. Ce serait une troisième catégorie de films, à l'instar de *Leçons des ténèbres* de Werner Herzog, dont il semble se dégager une quête du Beau, du transcendant et dépassant l'être humain.

La morale, le politique, l'esthétique. *The House that Jack Built*, *Les Misérables*, *Leçons des ténèbres*. Il ne semble logique en rien de comparer ces trois formes de cinéma tant elles ne se prêtent pas à la question. En revanche, dire que Lars von Trier est un meilleur moraliste que Michael Haneke, que Ladj Ly pointe mieux la défaillance politique qu'Alan J. Pakula... s'entend et se discute.

Esthétique > politique > morale ?

Ces trois formes d'art cinématographique mises en avant ne sont qu'une proposition intuitive de classement. De celles-ci, semble résulter un ordonnancement logique : la quête du beau donnerait lieu à des œuvres plus grandes que celles traitant de politique,

elles-mêmes soi-disant supérieures au cinéma moraliste. À première vue, ce raisonnement proviendrait de la grandeur de l'enjeu : les classiques de la science-fiction touchent une thématique universelle, dans laquelle nous pouvons tous nous reconnaître et mettre de côté nos différences. De la même manière, le gouvernement de la cité est un enjeu plus grand que les affaires morales, il concerne l'ensemble de la communauté. Mais d'où provient une telle hiérarchie instinctive ? En réalité, le problème posé est purement nietzschéen : ce classement nous est inculqué au regard des valeurs dominantes dans la société. Il est préférable pour la paix sociale que les individus se soumettent comme l'impose la morale judéo-chrétienne, le fameux « *si quelqu'un te gifle la joue droite, tends-lui encore l'autre* ».

La posture héritée de la morale occidentale dominante nous apparaît donc comme contre-critique. Conserver une telle hiérarchie dogmatique semble en effet incompatible avec la posture du critique éclairé et ouvert d'esprit, guidé par la

recherche d'une voix ayant un certain regard sur le monde et rien d'autre. En revanche, ce mouvement de réflexion offre une avancée conceptuelle : la forme cinématographique en tant que telle ne suffit pas à faire éclore une comparaison. Autrement dit, sur le fond, nous ne pouvons pas comparer des œuvres qui ont pour seul point commun d'être du cinéma ; le premier dénominateur commun acceptable serait alors la catégorie artistique, même si les trois proposées sont sujettes à critique et amélioration. De ce fait, il est également possible d'en déduire que les classements des films préférés des rédacteurs et rédactions n'a aucun sens réel. L'exercice n'a pour seule finalité que d'exprimer des préférences en réaction aux préférences des autres. Sélectionner un film dans un « top » de fin d'année revient plus à défendre un cinéma plaisant ou peu promu que véritablement proposer un corpus restreint des plus grandes œuvres de l'année. En somme, tout est bon dans le cochon tant que c'est du lard, bien qu'il ne serve à rien d'essayer de dire lequel est le meilleur entre le fumé, le nature et le salé.

Comparaisons en cascade et réflexion autour du film *Les Travaux d'Hercule* (1958)

Par Matthieu Neiva

Pardon d'enfoncer ainsi une porte ouverte mais, ne serait-ce que parce que nous ne sommes jamais vierge d'expérience esthétique, je crois qu'il est impossible de voir un film sans le comparer à un autre objet artistique. Une comparaison, c'est un rapprochement entre deux objets, et c'est quelque chose de naturel à l'homme. Une bonne comparaison, c'est un choc qui génère une étincelle. Or « *une étincelle peut mettre le feu à toute la plaine* ». Et chez *Tsunami* – contrairement à ce que le nom de notre revue laisse à penser – nous sommes un peu pyromanes. Intéressons-nous donc au film *Les Travaux d'Hercule* en usant de comparaisons étincelantes. Sorti en 1958, *Les Travaux d'Hercule* est un film italien réalisé par Pietro Francisci. Bien que

produit en Italie, ce film vise un public mondial et notamment américain.

Le péplum est un genre qu'Hollywood a depuis longtemps enterré. *300* ou *Gladiator* ont pu donner à certains amateurs du genre l'espoir de voir revenir à la mode la mise en scène de bodybuilders dans des décors antiquisants. Mais ces quelques expériences hollywoodiennes n'ont finalement été que des feux follets, les dernières manifestations d'un genre qui n'a toujours pas connu de nouvel âge d'or. Hélas. Mais au juste, c'est quoi exactement un péplum ? Le travail de Claude Aziza est un incontournable lorsque l'on s'intéresse à ce genre cinématographique. Selon lui, le péplum est à minima « *un film qui raconte une histoire*

qui se passe dans l'Antiquité. »¹, mais dans une Antiquité fantasmée qui nous parle plus du présent que du passé. Du présent ? Ça date de quand un péplum ? C'est un genre presque aussi vieux que le cinéma lui-même. La première mise en scène d'une « *histoire se passant dans l'Antiquité* » date de 1896 et est une production des Frères Lumières. C'est un genre qui va connaître un vif succès pendant les années 1910-20, surtout en Italie. Un second âge d'or du péplum a lieu pendant les années 50-60. Lorsqu'on pense « péplum », on pense en fait généralement à ce péplum, celui des années 50-60, qui nous présente une Antiquité en technicolor et carton-pâte, et dont les héros sont toujours bien bâtis. *Les Travaux d'Hercule* fait partie des films ayant participé au lancement de ce second âge d'or.

Un Hercule... californien ?

Dans ce film, Hercule est interprété par Steve Reeves, M. Univers en 1950. Claude

Aziza en fait le portrait en ces termes : « *Taille : 1,85 m ; poids : 95 kg ; tour de poitrine : 117,5 cm. Six heures d'exercice par jour, pas d'alcool, pas de bière, pas de café, pas de cigarettes. Couché à 22 heures ; dix heures de sommeil par nuit.* ». Originaire du Montana et élu à l'âge de six mois « bébé en meilleure santé dans le comté », Steve Reeves n'a rien d'un Grec ou d'un Romain. Ce qui est mis en scène, malgré le décor, c'est un héros américain. Steve Reeves est la parfaite incarnation de l'Amérique telle qu'elle se fantasme elle-même. Son train de vie entre en parfaite adéquation avec l'idéal puritain de son peuple et son corps bodybuildé, matérialise à merveille le rêve de grandeur de la première superpuissance mondiale. Le corps du culturiste est un corps ultra-moderne, permis par les progrès de la technique et de la science – domaine dans lequel l'Amérique revendique un leadership absolu. C'est également un corps viril, qui répond donc aux fantasmes de l'Amérique hétéromasculine. C'est enfin et surtout un corps dans lequel se matérialise l'idée de

¹ Claude Aziza, *Le péplum, un mauvais genre*, Klincksieck, Annecy, 2009

puissance, chose que l'Amérique n'a cessé d'entretenir depuis la fin de la Seconde Guerre Mondiale en se maintenant comme la première puissance mondiale. Attention cependant, Steve Reeves n'est pas un freak : ses traits de boy scout lui donnent les airs d'un parfait défenseur de la justice – l'Amérique ne se fantasme pas comme un loup mais plutôt comme un chien de berger qui viendrait défendre les agneaux sans défense. Si Hercule vient à bout du lion de Némée c'est pour en libérer les habitants de la région. De même que si l'Amérique intervient dans quelques régions du monde que ce soit, c'est pour libérer les habitants de la menace totalitaire.

Malgré sa chair épaisse, Hercule est en fait assez creux. Il ne sert que de relais à une idéologie dont il assure la promotion. Aussi, on pourrait être tenté de reprocher cela au film, mais... Hercule est un héros qui n'a jamais vraiment eu d'intériorité. Il incarne une sorte de modèle de courage. En fait, si nous comparons ce Hercule aux autres Hercule, il apparaît que le personnage de Steve Reeves est d'une certaine manière dans la continuité de celui de la tradition

littéraire. Ronsard en son temps avait inventé un « Hercule chrétien », au sein duquel coexistaient vertus antiques associées au héros et vertus chrétiennes. Ici, Hercule n'est pas chrétien mais américain. Le geste est cependant le même et nous pourrions même presque dire – non sans volonté de provoquer- que notre Hercule Reevesien est l'aboutissement de ce que n'a cessé d'imaginer tout un pan de la culture littéraire.

Tout cela étant dit, il ne faut non plus nier l'existence d'une autre tradition artistique attachée au fait de se servir de la figure d'Hercule pour produire quelque chose de plus profond. Déjà dans l'Antiquité, Euripide avait tenté d'en faire un personnage plus complexe. *La Folie d'Héraclès* est une tragédie qui raconte comment Héraclès, (nom grec de Hercule) devenu fou, a tué sa femme et ses enfants avant de reprendre ses esprits et de comprendre son geste. Cette tragédie permet notamment de souligner un danger inhérent à la force : elle peut finir par se retourner contre son auteur. A une époque où l'Amérique tente de s'imposer comme

une superpuissance hégémonique, voilà une réflexion qui aurait pu l'intéresser. Ne faut-il pas toujours des garde-fous à la force et à la puissance ? Comparativement, l'Hercule d'Euripide est tout de même bien plus intéressant que celui de Francisci.

Un péplum bien peu imaginatif, hélas

Le péplum étant toutefois un genre plutôt populaire et ayant vocation à créer un spectacle plaisant à voir en salle, admettons donc qu'un Hercule sombre n'était pas exactement ce qu'il fallait s'attendre à découvrir dans ce film. Le péplum est un genre qui se caractérise aussi par son côté bis, mauvais goût. *Les Travaux d'Hercule* conte l'histoire d'Hercule, embarquant avec Jason pour aider ce dernier à récupérer la toison d'or. Si mes souvenirs d'Hypokhâgne sont exacts, l'histoire originale n'est pas exactement celle que le film raconte. Mais alors, quitte à créer un Hercule de toutes pièces et chercher à produire le spectacle le plus épatant, pourquoi ne pas aller plus loin ? La seule vraie scène d'anthologie du film est la scène d'action finale où le décor est détruit grâce

à la contraction des pectoraux et dorsaux du héros. Quel merveilleux spectacle. Mais ... Si nous comparons ce péplum à d'autres ... On reste sur notre faim. *Les Travaux d'Hercule* nous propose un spectacle bien moins extravagant que le *Hercule contre les vampires* de Mario Brava ou que le *Caligula* de Tinto Brass. Quitte à fantasmer l'Antiquité, pourquoi ne pas le faire à fond ? Dans *Hercule contre les vampires* (où on ne voit aucun vampire) le spectateur peut apprécier tout le talent de Bava, qui, par sa gestion de la lumière, réussit l'exploit de rendre le carton-pâte agréable visuellement. Quant à *Caligula*, c'est un péplum érotique où coexistent des scènes soft, des scènes tout bonnement pornographiques ajoutées à la demande des producteurs, et des scènes de violence gore (parfois très créatives). Les biscotos de notre cher Steve Reeves ne permettent pas aux *Travaux d'Hercule* d'effacer sa concurrence.

Hercule + Jason = Superman + Batman ?

Comparons, enfin, ce blockbuster aux productions actuelles. Un héros qui incarne les fantasmes de l'Amérique. Un acteur

bodybuildé et plutôt lisse. Un scénario prévisible dont le dénouement est permis par la supériorité morale et physique du héros. *Les Travaux d'Hercule* ne contiendrait-il pas en germe la recette de n'importe quel blockbuster américain contemporain ? Réunir deux héros mythologiques s'apparente dans les récits super héroïques modernes à l'association de figures aux univers à priori disjoints. Évidemment, *Les Travaux d'Hercule* ne ressemble pas à un film Marvel (*Avengers*) ou DC (*Justice League*) pour autant. La technique a changé. Les mœurs aussi. Et le film de Francisci n'est pas rythmé comme le serait un film d'aujourd'hui. Mais à part cela ? Les acteurs bodybuildés d'aujourd'hui sont mis en scène dans des films au fond très similaire à ceux du second âge d'or du péplum. Pas étonnant d'ailleurs de voir que certains réalisateurs appréciés par les gros studios, pensons par exemple à Zack Snyder ou Louis Leterrier, ont pu accepter de mettre en scène quelques-uns des rares péplums récents. Ces techniciens savent tout à fait que leur cinéma est dans la plus pure tradition hollywoodienne. Zack Snyder a le mérite de réussir à imposer aux studios

un style, mais il est probable qu'il sache qu'il n'est pas Michael Cimino. Chez *Tsounami* on le lui souhaite en tout cas.

De toutes les comparaisons opérées dans cet article, nous pouvons retenir deux choses.

1. Qu'aujourd'hui Hollywood a définitivement fini de digérer la parenthèse qu'a constitué le Nouvel Hollywood, ce qui est regrettable.
2. Qu'aujourd'hui Hollywood préfère voir ses acteurs musclés en collants plutôt qu'en jupes, ce qui est impardonnable.

Greenaway : une synthèse des arts

Par Léo Barozet

Débutons cette réflexion, sans gêne aucune, par une lapalissade des plus grossières : le cinéma, comme tout le monde le sait, trouve beaucoup de son inspiration dans chacun des autres arts. Les exemples sont nombreux bien sûr, et l'on pense notamment aux rapports étroits qu'il entretient avec la peinture et le théâtre. Les liens de filiation sont assez faciles à retracer : longtemps avant les frères Lumière, les peintres s'interrogeaient déjà sur l'histoire que leur œuvre allait raconter, où se placeraient leurs personnages, sous quel angle ils présenteraient leur scène, quel en serait l'éclairage, etc. Plus tard, les cinéastes se poseront les exactes mêmes questions, et nombreux seront ceux qui s'attacheront à faire de leurs plans des compositions dignes des plus grands tableaux : de Dreyer à Tarkovski en passant par Bergman, Kubrick ou Murnau, la liste est immense. Quant au

théâtre, il est le parent direct du septième art. En témoigne le cinéma des pionniers qui obéit à des règles souvent très similaires : unité de lieu, d'action, cadres fixes, maquillages et jeux exagérés pour faciliter la compréhension des enjeux et des émotions...

Cinéma et filiations artistiques

Très vite, le cinéma deviendra cependant un terrain de jeu pour ceux qui sauront percevoir l'étendue des opportunités qu'il offre. Il développera ainsi un langage singulier, avec sa grammaire, ses règles, ses exceptions, ses courants, ses idées. Le développement de plusieurs outils qui lui sont propres et l'évolution de la technique finiront par lui donner une existence indépendante de tout autre art : ce sera le rôle du montage, des mouvements de

caméra, de mille autres éléments qu'on ne saurait prendre le temps de lister ici. Il n'empêche que si le cinéma a su trouver sa voie et construire ses propres moyens d'expression, il entretient toujours aujourd'hui des rapports extrêmement étroits à ses multiples parents, et pas seulement avec les deux cités précédemment.

Pour mettre en évidence ce rapport étroit, quel meilleur exemple qu'un cinéaste qui n'aurait eu de cesse tout au long de sa carrière de mettre en valeur tous les aspects et toutes les potentialités qu'offrent chacun de ces autres arts et leurs dérivés ? Il est donc temps de toucher un mot du cinéma de Peter Greenaway.

Greenaway donc, réalisateur britannique auteur de nombreux films d'exceptions – on citera entre autres le film qui l'a révélé,

² Au cas où, parce qu'on ne sait jamais, *Huit femmes et demi* fait référence au 8½ de Fellini et traite donc frontalement de cinéma. Un art qu'on retrouvera aussi au centre de *Que viva Eisenstein !*, qui fait référence au film *Que viva Mexico !* de... Eisenstein, justement. Il évoque un épisode de la vie du cinéaste soviétique à l'époque où il tourne justement son œuvre. *La Ronde de Nuit* se

Meurtre dans un jardin anglais, ainsi que son chef d'œuvre *Le Cuisinier, le voleur, sa femme et son amant* – a accordé tout au cours de sa carrière une place de premier choix dans son cinéma pour l'art sous toutes ses formes. Mieux encore : régulièrement l'intrigue tournera directement autour d'un art en particulier. On laissera le lecteur deviner de lui-même quelles disciplines se trouvent au centre des récits portés à l'écran dans *Le Ventre de l'architecte*, *Huit femmes et demi*, *La Ronde de nuit* ou bien de *Que viva Eisenstein !*²... Jusque dans ses titres, Greenaway confronte, compare, intègre l'histoire du cinéma à celle de la peinture, de l'architecture... Ou est-ce l'inverse ?

Le Cuisinier, le voleur, sa femme et son amant

Mais ne nous risquons pas à lister la richesse des disciplines qu'il portera à

présente quant à lui comme la résolution d'une énigme qui vise à comprendre l'un des plus célèbres tableaux de Rembrandt, dont le film porte le nom, et qui suit le peintre pendant les quelques mois accompagnant la réalisation de son travail. Enfin, concernant *Le Ventre de l'architecte*, on laissera au lecteur le soin de deviner quel art peut bien y être mis en scène...

l'écran (ou sinon par une habile figure de style qui nous permettra de rappeler non exhaustivement qu'il aborde tour à tour le théâtre, la danse, la sculpture, mais aussi le body painting, la calligraphie, le paysagisme...) Abordons plutôt par des exemples concrets comment il travaille à mettre en scène ces différents arts en revenant sur *Le Cuisinier, le voleur, sa femme et son amant*, sorti en 1989. Car dans ce qui est considéré par beaucoup comme son chef d'œuvre, Greenaway ne fait jamais explicitement référence à un art en particulier ils sont pourtant omniprésents.

Résumons, quand bien même le titre offre déjà un pitch suffisamment alléchant. Michael Gambon incarne le voleur du titre, un personnage antipathique et détestable qui règne sur une petite cour de truands qui le suit partout, et notamment dans son restaurant préféré, dont il est propriétaire. Le cuisinier (Richard Bohringer) l'y supporte, n'ayant pas le choix, et le régale, lui et son clan, de ses plus délicieux et magnifiques plats. La femme du voleur est quant à elle silencieuse, semble n'avoir aucun attachement pour son mari, et

entretient une relation dans les toilettes du restaurant avec un autre client mutique, intellectuel sans cesse plongé dans ses livres. Au cours d'une dizaine de repas partagés entre tous ces personnages et ceux qui leur gravitent autour, la situation entre chacun dégénérera progressivement, tombant petit à petit dans des abîmes de cruauté.

On le constate via le pitch, nul besoin ici de faire référence à aucun art pour raconter une telle histoire. Alors comment Greenaway intègre-t-il ses obsessions artistiques au récit ? D'emblée, la part belle faite au théâtre saute aux yeux : via le jeu de ses personnages d'abord, mais surtout par la scénographie si particulière. Si l'unité de lieu n'est pas respectée, chacun des rares décors utilisés est filmé comme une scène de théâtre. Chaque pièce possède d'ailleurs sa propre ambiance, sa propre teinte de couleurs, sa propre musicalité : l'extérieur d'un bleu nuit, bruyant et puant, la cuisine, verte, espace privilégié du cuisinier où l'on entend principalement les chants d'opéra oniriques d'un jeune commis, la salle du restaurant, lieu principal de l'intrigue, d'un

rouge étouffant, à la musique omniprésente et entêtante, suffocante ; et enfin les toilettes du restaurant, d'un blanc immaculé, où résonnent des musiques plus douces, le seul des lieux qui échappe à la présence néfaste du voleur. Puis au fil du récit, quelques autres lieux s'ajouteront à l'intrigue, les jeux de lumière se feront plus marqués encore, changeant parfois d'une pièce à l'autre selon l'émotion qu'il y règne. Les couleurs annoncent même ce qui est à venir.

Ici, aucune volonté de faire dans la subtilité : les jeux de lumière sont forts et ne cherchent jamais à faire oublier qu'ils sont artificiels, ce qui accentue cet effet purement théâtral où c'est au spectateur de fournir un effort pour s'impliquer dans une histoire qui, il le sait, est pleinement irréaliste. Ces jeux de couleur iront jusqu'à assortir les vêtements des personnages au décor dans lequel ils évoluent, ou au contraire à créer un contraste pour souligner lorsque certains personnages ne sont pas à leur place. Le cadrage lui aussi souligne ces velléités

³ Ceux qui l'ont vu le savent également : il serait mesquin de vous gâcher le plaisir de la découverte en vous révélant de quoi il s'agit.

théâtrales, montrant beaucoup de plans d'ensemble surchargés, où les personnages se marchent presque les uns sur les autres. Si vous aimez les compositions de plans d'un Wes Anderson, nul doute qu'il trouve ici l'une de ses principales inspirations.

Une place très importante est aussi laissée à la musique grâce au mémorable travail de Michael Nyman, collaborateur régulier de Greenaway, qui composera des morceaux soulignant à merveille une ambiance hors du commun et propre à chaque lieu donc, et qui ne cessera de marquer l'emphase avec les événements du récit. Ceux qui l'ont vu le savent : la scène finale notamment crée une gradation quasi-horrifique servie à merveille par une musique suffocante, oppressante, en un mot : inoubliable³. Encore une fois, nulle subtilité ici, mais une volonté affichée de créer des émotions esthétiques pures, en mettant à son service chaque élément artistique constitutif du film.

Si vous voulez cependant avoir une idée de la musique, son titre est *Memorial*, par Michael Nyman.

On constatera aussi que Greenaway aime à caractériser ses personnages par leur goût ou leurs aptitudes artistiques. Ainsi, le cuisinier du titre pourra presque être qualifié d'artiste sculpteur tant ses plats semblent fantastiques tandis que l'amant sera caractérisé quasi-uniquement par son amour passionné pour la littérature qu'il engloutit sans arrêt. Un autre personnage, plus secondaire, passera le film à s'exprimer principalement via des vocalises dignes d'un opéra d'un autre monde. Dispensables fantaisies, se diront peut-être certains, mais chacun de ces éléments contribuera à l'expérience esthétique hors du commun que dégage le film. Proposant une synthèse de ce que chaque art a à offrir, Greenaway les sublime en les incorporant à son cinéma pour le meilleur et pour notre plus grand plaisir.

L'expérimentation au service de l'exploration artistique

Si aucun de ses films ne peut être qualifié de « grand public », Greenaway développera au fur et à mesure des ans un goût de

plus en plus prononcé pour l'expérimental. Ainsi, chacune de ses œuvres adopte jusqu'en 1989 avec *Le Cuisinier, le voleur, sa femme et son amant*, une forme obéissant à certains codes classiques du cinéma malgré plusieurs contournements originaux. Si tout est théâtralisé, les univers mis en scène ne semblent pas si lointains les uns des autres – notamment en comparaison de ce qui viendra après – et le découpage se montre tout à fait classique. Puis en 1991, il sort *Prospero's Books*, une adaptation de *La Tempête* de Shakespeare, qui explore alors le domaine de l'expérimental pur. Abandonnant tout rapport avec la réalité, Greenaway profite alors de l'exercice pour essayer des procédés audacieux, tant dans sa mise en scène que dans son montage. On notera par exemple le fait que de nombreux personnages s'y meuvent sans jamais s'arrêter de danser, des décors surréalistes, et un montage qui privilégie le split-screen sous une forme peu conventionnelle : les cadres se chevauchent, une action occupe la totalité de l'écran et une autre occupe un rectangle plus petit qui chevauche la précédente. On en revient à un montage presque artisanal, qui réinvente des

procédés presque aussi vieux que le médium cinématographique : collages, transparences, superpositions.

Depuis, il n'aura de cesse d'élargir les potentialités du cinéma en proposant des jeux de collage, de montage, de superposition, en bref de distorsion et de manipulation de l'image. On pourrait d'ailleurs à ce titre le rapprocher d'un Jean-Luc Godard avec lequel – il n'y a pas de hasard – il a d'ailleurs collaboré en 2013 à l'occasion du métrage *3X3D* qui visait à explorer les potentialités de la 3D. Parfois, il essaiera aussi de dresser des ponts plus directs entre le médium cinématographique et d'autres supports. En 2003, il propose une expérience unique avec *The Tulse Luper Suitcases*, projet qui comprend 4 films, deux livres, et même un jeu en ligne. Là, la nature même de l'œuvre cinématographique est remise en question, puisque les films sont pensés comme des pastiches audiovisuels qui visent plus à donner du contexte supplémentaire au reste des autres œuvres, des films donc complètement indissociables des autres supports délivrés au même moment. Une œuvre complète mais

impossible à appréhender correctement car on ne trouve pas facilement les films et le jeu vidéo associé est aujourd'hui obsolète. Le cinéma de Greenaway n'est toutefois pas dans cette période toujours aussi extrême ; en témoignent des films parfaitement aboutis, plus classiques dans leurs formes et dans leurs intentions comme l'excellent *La Ronde de Nuit*.

Mais revenons-en à son cinéma expérimental et au propos qui nous intéresse, afin de voir encore une fois comment il se sert du médium cinématographique et de ses potentialités pour parler d'art sous toutes ses formes. Prenons l'exemple de *The Pillow Book*, chef d'œuvre de sa période expérimentale : le film raconte l'histoire de Nagiko, une mannequin japonaise qui se donne pour mission de trouver l'amant idéal, quelqu'un qui saurait assouvir son curieux désir, à savoir calligraphier sur son corps et lui donner du plaisir. Derrière cette intrigue aussi étrange que séduisante, on retrouve déjà deux des obsessions du cinéaste : sa passion pour les corps et les désirs charnels aussi passionnels que destructeurs, mais

surtout sa passion pour l'art sous toutes ses formes qui se retrouvera ici dans la calligraphie.

À travers ses libertés formelles, Greenaway prend ici soin de sublimer son sujet. Ses collages, son montage par split-screens et transparence nous permettent en permanence de tout à la fois suivre une intrigue, entendre nos personnages discuter de leur art, ou le pratiquer, tout en pouvant apprécier en même temps l'œuvre se tracer sous nos yeux. Le procédé de montage devient outil pour apprécier, observer le processus artistique. Quant au sujet de la calligraphie, il permettra à Greenaway de filmer la chair nue sous tous ses angles, d'en faire la matière première de son cinéma : l'art mis en scène. C'est cette chair qu'il analyse sous toutes ses coutures ! Désir charnel, violence, peinture sur le corps, décomposition, sexualité, mutilation, maladies, appétits... Le corps chez Greenaway se fait terre glaise, modelable à l'infini pour offrir des visions artistiques inédites.

Les arts au service de l'émotion esthétique

On l'a vu, qu'il parle directement ou non d'arts, ceux-là sont omniprésents dans l'intégralité de sa cinématographie. Souvent, l'artiste est son protagoniste, qu'il soit tiré d'une histoire de l'art ou de son imagination. Quand il ne l'est pas, l'art est tout de même omniprésent, à travers les passions des personnages, dans le soin apporté à la mise en scène, dans les collaborations musicales – le plus souvent avec Michael Nyman, qui mérite d'être cité comme artisan du génie artistique de Greenaway.

Greenaway cherche à créer des émotions esthétiques, cherche à ouvrir son spectateur. Il lui parle de sculpture, de paysagisme, de calligraphie : il se sert du cinéma pour montrer. Et c'est d'ailleurs tout ce qu'on demande à un metteur en scène talentueux... Pour lui, le cinéma n'est qu'un médium comme un autre, mais un médium merveilleux, car il lui permet d'établir une synthèse des arts, de les mêler tous dans de mêmes œuvres et ainsi de les révéler par

cette mise en relation. Pour cela, tous les moyens seront bons : des intrigues haletantes, des procédés expérimentaux qui permettent d'observer le processus artistique dans sa nudité la plus pure, des décors surréalistes, une emphase musicale permanente.

Le cinéma est-il le roi des arts ? Greenaway ne répond pas à cette question, mais offre une réponse bien plus belle. Tous les arts sont des ingrédients, et certains cuisiniers savent les mélanger pour offrir des plats complexes et savoureux.

CORPUS

Dans ce second numéro, nous retrouvons les films suivants :

- *Les Travaux d'Hercule*, Pietro Francisci (1958)
- *Rouges et Blancs*, Miklós Jancsó (1967)
- *Blow Out*, Brian de Palma (1981)
- *Conte d'été*, Eric Rohmer (1996)
- *The Irishman*, Martin Scorsese (2019)
- *The Lighthouse*, Robert Eggers (2019)
- *Mank*, David Fincher (2020)

Hiérarchies

Par Grégoire Benoist-Grandmaison

L'édito de ce numéro 2 prolonge l'idée de comparaison en posant deux concepts, deux catégories : le comparant et le comparé. Par-là, nous défendons une intuition. Selon nous, la comparaison doit pouvoir servir à classer, hiérarchiser. C'est un outil pour déterrer et cartographier, clairs et transparents, les goûts et le rapport au

monde du critique, car le critique est avant tout spectateur et citoyen.

L'analyste se drape dans l'objectivité

Pourtant, dans ce choix de dualité, certains se réjouiront d'y voir une classification non-hermétique, une hiérarchisation relative,

comme une sorte de défense de la complexité toute en nuances de gris, où les films jouent à tour de rôle au comparant, au comparé, selon l'angle, la plume et les revendications du critique. Bien sûr, il serait raisonnable de défendre cet aspect de la dichotomie comparant / comparé : il est plus prudent, plus réfléchi, avec comme point d'orgue un intérêt positif à trouver dans chacun des films qui jalonnent un parcours cinéphilique. Le comparant tiendrait alors plus du livre dans la grande bibliothèque, mobilisé astucieusement au bon moment de la conversation, plutôt que de la statue référente indéboulonnable, propice à toutes les dévotions excessives ; son statut évoluerait au gré de ses confrontations avec d'autres, qu'il soit comparant ou comparé. Cette démarche se retrouve chez de grands noms, Jean Douchet en premier lieu, souvent cité à juste titre comme un incroyable passeur de cinéma et un analyste hors-pair. Et c'est bien ce dont il est question : d'analyse. L'exercice de l'analyse donne des clés plus ou moins factuelles pour comprendre le film, et non des clés émotionnelles subjectives pour recevoir le film ; la comparaison vient se

greffer à l'analyse pour contextualiser l'œuvre et, donc, entériner et donner autorité au discours qui présente sa thèse. De fait, elle est souvent bien accueillie par tout un chacun puisqu'elle vise une sorte d'objectivité de l'œuvre. Elle aplatit le relief du film pour donner naissance à une carte. Elle donne une vue d'ensemble et quelques repères. On s'y retrouve.

Explorons cette carte. Les comparants se cachent souvent chez les aînés. Les cinéastes s'inspirent de leurs prédécesseurs, et à ce titre, le comparant / comparé, c'est avant tout un film contre un autre. *Blow Out* est le comparé évident de *Blow Up*, réalisé par Antonioni, sorti en 1966. Jusque dans le titre, De Palma ne cache pas sa filiation. Le travail sur l'image chez Antonioni laisse place au travail sur le son chez De Palma. Bien sûr, *Blow Out*, dans sa manière de présenter l'importance de la matière sonore au cinéma, ludique, dramatique, puis tragique, devient à son tour un comparant.

Également, il est aisé de trouver les comparants dans des inspirations littéraires et thématiques, souvent plus anciennes. *The*

Lighthouse et *Les Travaux d'Hercule* abordent la mythologie grecque, l'un par des motifs fantastiques, l'autre de plain-pied – c'est un péplum. Tandis que le premier parsème son récit de facettes fabuleuses, reflétant des symboles antiques et marins (la sirène, la mouette, l'alcool, les tentacules thériantropiques, la folie meurtrière) pour donner vie à un univers singulier fait de poisse, d'attente et de combats, le second adapte purement et simplement l'histoire que nous connaissons, avec quelques arrangements dans le but d'américaniser et de simplifier le récit. *The Lighthouse* est un comparé par essence puisque ni le premier, ni le dernier à s'emparer par allégories de la mythologie ; c'est un comparant par ses partis pris esthétiques, son succès critique, et sa position dans le renouveau du cinéma d'horreur américain dont nous parlions dans notre précédent numéro. Le caractère comparant / comparé des *Travaux d'Hercule* en tant que péplum est approfondi dans un autre article de ce numéro. Malgré tout, nous pourrions citer à ses côtés Cottafavi, grand réalisateur de péplum oublié de tous – mais pas de Guy, dans *Les Sièges de l'Alcazar* de Luc

Moulet. Nous pourrions aussi citer ses successeurs, particulièrement *Jason et les Argonautes*, sans doute plus mémorable, grâce aux effets visuels de Ray Harryhausen. Les comparants / comparés sont donc aussi les films qui s'inscrivent dans un genre.

A ce titre, il est possible de discuter de *Mank* et *The Irishman* par le prisme du biopic. L'un se trouve être intimiste, centré sur une parcelle de vie de son protagoniste, tandis que l'autre présente une presque-saga s'attachant à plusieurs personnages. Deux façons d'aborder le fait historique. Ces deux films, nés de cinéastes reconnus, peuvent aussi être envisagés comme des comparants / comparés au sein de l'œuvre d'un même auteur. *The Irishman* est un comparé : c'est un énième film de mafia, avec plusieurs protagonistes, surtout masculins. Mais *The Irishman* est aussi un comparant : pour la première fois, Scorsese aborde frontalement la question de la vieillesse, qui plus est dans un cadre mafieux. Dans la même catégorie, *Conte d'été* un autre comparant / comparé d'auteur. Ce dernier arrive tardivement dans la filmographie de Eric Rohmer et s'inscrit

dans son cycle des quatre saisons. Rien de nouveau sous le soleil a priori, mais le suspense rohmerien de ce film tient cette fois-ci sur un motif ternaire (Gaspar rencontre trois jeunes femmes), et non plus binaire (un homme doit choisir entre deux femmes), comme ce fut longtemps le cas, notamment avec les six contes moraux. Son caractère estival et ses personnages principaux tous très jeunes en font aussi un inédit chez Rohmer, plus habitué des trentenaires. Bien sûr la grille de lecture « auteur » pourrait s'appliquer plus largement à tous les films du corpus, à l'exception peut-être de Robert Eggers, encore au début de sa carrière, et de Pietro Francisci, plutôt bras armé d'un producteur avide d'entrées.

Enfin, il est de ces comparants / comparés tellement atypiques, austères et peu cités depuis un certain nombre d'années, qu'ils perdent très rapidement leur caractère « comparé ». C'est le cas de *Rouges et Blancs* de Miklós Jancsó. Nous pourrions vainement rappeler au lecteur une lecture comparant / comparé nationale, en le confrontant à Béla Tarr, son homologue

hongrois et contemporain, certes de 34 ans plus jeune. Mais *Rouges et Blancs*, c'est avant tout un film déroutant par son silence. Aucuns dialogues ou presque, l'émotion naît grâce à la chorégraphie des luttes sanglantes entre révolutionnaires et contre-révolutionnaires. Le noir et blanc fait se confondre les deux camps tandis que l'aller-retour des exactions de soldats, devenus partisans, amplifié par une maîtrise du plan-séquence, mais surtout du cadre et de son hors-champ, achève la construction d'un dessin amer et lucide de ces batailles absurdes. Comparé, non ; comparant, assurément.

Le critique revendique sa subjectivité

Mais voilà. Il était question jusqu'à maintenant d'analyse et d'analyste, non de critique. Et si l'analyse est une carte, alors la critique est une boussole. L'analyste tente de se draper d'une aura d'objectivité, il s'enorgueillit de partir des intentions du réalisateur et des émotions attendues chez le spectateur pour broser son tableau. Il ne porte pas de jugement de valeur passionné, et c'est sa plus grande faiblesse. Au

contraire, le critique part de ses émotions, de son vécu, de sa constellation de comparant, pour se demander comment la matière filmique arrive à provoquer en lui de tels remous. L'analyse donne du sens, le critique donne une direction. En cela, les comparants du critique sont effectivement des statues auxquelles il s'accroche, qu'il organise et réorganise dans son palais cinéphilique ; il voue des cultes, déteste, tranche, défend aveuglément et porte aux nues. C'est dans l'analyse froide et réfléchie de ses emportements passionnels, et non du film en tant que tel, que le critique arrive à convaincre, arrive à emporter ou non. Les comparants qu'il choisit méticuleusement au fil de ses visionnages viennent enrichir cette analyse, viennent l'aider à choisir tel film contre tel autre. Le critique revendique sa singularité, et non son érudition – bien qu'il ne doive pas en être dépourvu, puisque c'est ce qui vient nourrir sa singularité.

Une hiérarchie :

1. *Conte d'été*
2. *Rouges et Blancs*
3. *Blow Out*
4. *The Irishman*

5. *Les Travaux d'Hercule*

6. *Mank*

7. *The Lighthouse*

Si *Conte d'été*, et par extension Rohmer, figure en haut de ce classement, c'est tout simplement parce que c'est le plus grand. Le dispositif est simple, la substance qui en résulte et les conclusions à en tirer sont foisonnantes. Gaspar hésite, se tourmente. Gaspar se dédouble, se triple. Gaspar n'est jamais le même, Gaspar change constamment et tente pourtant de s'ancrer par la parole ; le spectateur n'est pas dupe car Rohmer ne l'est pas. Nous parlons déjà longuement de ce qui fait le sel de Rohmer dans notre article sur *A l'abordage*, mais *Conte d'été* n'échappe pas à ce savant mélange de simplicité et de complexité, de modernisme et de classicisme, de réalisme et d'artifice. Le labyrinthe dans lequel s'enferme Gaspar est savoureux de suspense et d'ironie, ces deux caractéristiques que Rohmer manie si bien. Tout en poursuivant ses obsessions documentaires, il touche du doigt quelque chose des relations humaines qu'aucun autre cinéaste de cette liste n'effleure. Son cinéma révèle avec brio les

mécaniques invisibles à l'œuvre en amour et en amitié, celles qui lient ou séparent à jamais deux individus, celles qui viennent marquer tel ou tel événement à jamais dans la mémoire d'un individu. Gaspar existe quelque part, et Gaspar n'oubliera jamais ni Margot, ni les autres. Défendre *Conte d'été*, c'est défendre les intrications légères d'un cinéma qui nourrit et apaise.

Au contraire, si *The Lighthouse* figure en bas de ce classement, c'est parce qu'il n'apprend rien. Rien n'est à l'œuvre dans ce film factice. Jusque dans sa grâce formelle, Robert Eggers évacue tout semblant de réalité dans son cadre. Dès le début de la seconde partie, ses personnages, dans leurs excès, dans leur folie, ne sont plus rien d'autre que William Dafoe et Robert Pattinson qui font leur show dans un phare. Quand bien même parviendraient-ils à convaincre, leurs combats ineptes, l'alcool qui coule à flot et le semblant de relation homo-érotique que la mise en scène suggère vident et alourdissent un dispositif ayant déjà tourbillonné vers trop d'artificialité. L'arc-en-ciel de motifs mythologico-allégoriques bazarés sans queue ni tête

dans une histoire désormais dépourvue d'une quelconque lueur d'intérêt sonne comme une vaine tentative de densifier un récit malade. Rien n'arrive à cacher la vacuité des intentions de Robert Eggers. Le tout essaie d'approcher tant bien que mal l'expérience de la folie et de la solitude mais s'embourbe dans une prétention et une vulgarité qui ne sert aucunement l'idée principale. Bref, du cinéma magnifiquement poseur, mais surtout inutile et inhumain.

Nul besoin, dans ces deux pastilles, de modalisations à la première personne. Nous avons vu que la critique était singulière par essence, là se trouve son intérêt. Et si nous choisissons, dans notre critique, de défendre en dernier jugement *The Lighthouse*, c'est pour ses nombreuses qualités de comparant que le paragraphe écrit plus haut n'efface pas. Quoiqu'il en soit, marteler à chaque phrase « ce n'est que mon avis » amoindrirait l'effet persuasif d'un texte critique au caractère péremptoire, tout en étant faux : ce n'est pas que mon avis, c'est aussi celui d'autres. Certains adorent, mais ne savent pas pourquoi, ils se tournent alors vers l'analyste pour conforter leur position.

D'autres ne savent pas, ils se tournent vers le critique. Plus exactement, d'autres ne savent pas, mais sentent. Au critique, alors, de mettre des mots sur la sensation, le sentiment, l'émotion ; son texte propose de se replonger dans le film, de le prolonger ; son texte répond au besoin du spectateur de confronter la singularité de son expérience à une autre, peut-être plus aguerrie, afin d'y trouver un peu de commun.

L'analyste comme le critique usent de la comparaison, mais c'est bien le critique qui revendique, classe, choisit, décore... C'est lui qui prend le risque de se tromper. Au nom de son idée du cinéma, il tente d'influencer le cours de la mémoire collective. C'est aussi pour cette raison que le discours critique doit pouvoir se construire en réaction à. Et peut-être, à force d'attaquer, de défendre, de détester et d'adorer, de grands films resteront, et de petits films de rien du tout, oubliés par tous, finiront par devenir grands.

CRITIQUES

Cruella ou le déprimant sacre du punk bourgeois

Cruella, de Craig Gillespie, sorti le 23 juin 2021

Par Hugo Turlan

Vous en conviendrez, chers lecteurs, vous ne vous attendiez pas à ce qu'un article à propos d'un blockbuster issu de chez Disney, l'empire du mal, se retrouve parmi nous. Pourtant, *Cruella* est une proposition qui mérite que l'on s'y attarde.

À une époque où Disney ne fait que jouer sur le lien émotionnel entre le public et les licences intellectuelles appartenant à la firme de Burbank, on peut reconnaître que le préquel sur la jeunesse de la plus horrible styliste de l'histoire du cinéma détonne : Légèrement punk sur les bords, on découvre les aventures de Cruella avec un

sincère enthousiasme, nous donnant l'impression de voir un film, un vrai, tel que Scorsese les aime. Pourtant, après 10 minutes de plaisir tel un coup d'un soir adultère, le plaisir laisse place au doute, au scepticisme et finalement au dégoût.

La critique de *Variety* présentait *Cruella* comme « un film sombre et subversif ». Lorsque l'on finit le visionnage du long-métrage de Craig Gillespie, on ne peut que lever un sourcil sceptique. Oui, le film est sombre dans le cadre d'un remake Disney. La direction artistique et la bande-son originale sont très clairement inspirées du début du punk dans le Londres des années 1970, c'est-à-dire une Angleterre pré-

Thatcher, en crise, angoissée, en gueule de bois de l'optimisme post-1960. Dans l'univers de la souris aux grandes oreilles, *Cruella* c'est le sale gosse, celui qui va foutre des champignons hallucinogènes pendant les repas de famille. Enfin... pendant une grande partie du film.

En effet ce préquel se montre plutôt séduisant : emportés par les tubes musicaux avec The Doors, Queen, David Bowie, Iggy Pop ou The Beatles, on apprécie aussi l'énergie d'Emma Stones, la photographie, les décors, et les costumes. Tout cela nous donne de quoi ronger un film de divertissement plutôt honnête. Très vite, nous réalisons que nous nous trompons et que nous n'avons affaire qu'à un simple film post-*Joker*, qui rencontrerait *Le Diable s'habille en Prada*. Dans le film d'animation original, Cruella était une femme au physique atypique, terrifiante, une véritable figure magnifiquement Maléfique. Ici, elle est juste un "freak" comme un autre, un outsider, lissé pour correspondre au politiquement correct de notre époque. C'est une apprentie styliste qui souhaite se frotter aux plus grands (telle

Andréa Sachs dans *Le Diable s'habille en Prada*), et se retrouve au bord de la folie meurtrière dans une ville chaotique il y a 50 ans (tel un Arthur Fleck de *Joker*). C'est amusant, mais assez vite bancal, surtout à partir du moment où la protagoniste bascule brutalement du « côté obscur ». Car, oui, il faut bien expliquer comment la gentille Estella, courageuse, talentueuse et débrouillarde, devient la méchante Cruella, prête à transformer des pauvres dalmatiens en collection d'hiver. Et cela, en lui mettant des obstacles et des retournements de situation extrêmement conventionnels qui ne sont finalement pas différents du reste des films de la multinationale : psychologie de comptoir (Cruella déteste les dalmatiens car ce sont des dalmatiens qui ont tué sa mère), dédramatisation par l'humour, changement de personnalité du personnage principal, elle devient extrêmement brutale, maladie mentale afin de justifier la cruauté... Alors que *Cruella* s'inspire du punk sur la forme, on est très loin sur le fond de cette démarche artistique. C'est cela qui fait que *Cruella* est in fine un film méprisable.

Car le punk était un mouvement qui visait à faire des chansons courtes, brutales, pas forcément maîtrisées, ce qui apportait une énergie folle et une véritable dose de subversion. Et même si la scène est assez jouissive, il ne suffit pas de placer une reprise de *I Wanna Be Your Dog* interprété en live pour faire de *Cruella* un film punk. C'est là que cette critique rejoint le thème de ce nouveau numéro. Le punk est, comme tout mouvement qui fut subversif à une époque, désormais assimilé par la société de consommation. Le nouveau film de Craig Billepsie en est le parfait exemple. Lors du dernier numéro, nous mentionnions le film *Sorry to Bother You* : l'exemple d'un film possédant un esprit punk, sans se rattacher à son esthétisme. Pas de direction artistique crade et réaliste, un esprit de subversion assumé, ce que ne possède pas *Cruella*.

Un film punk serait un film imparfaitement maîtrisé, ne coûterait pas 100 millions de dollars et ferait une proposition de cinéma éloignée du mainstream. *Cruella* en est très loin. Si d'un premier abord c'est formellement un divertissement des plus honnêtes, dans le fond il ne reste qu'un

produit d'entreprise qui ne s'éloigne pas tant que ça du blockbuster banal. C'est la parfaite incarnation d'un capitalisme cynique qui se réapproprie tout courant pour le transformer en produit de consommation. Ce n'est pas tellement différent de Volkswagen utilisant *Born To Be Wild* dans une de ces publicités, de Doc Martens vendant ces chaussures à 100 balles la paire ou du pink-washing des grandes entreprises pendant le mois des fiertés.

Karl Marx disait que l'histoire est cyclique. Et c'est exactement la même chose avec la culture populaire, ou les mouvements de contre-culture. L'imagerie d'un mouvement est assimilée par le marché capitaliste, au détriment du fond. Un fond qui se voulait parfois révolutionnaire et anticapitaliste. *Cruella* est un produit de divertissement sympathique à regarder, mais qui ne fait que reprendre l'esthétique du punk au profit d'une énorme multinationale qui a compris que ce mouvement ne peut plus faire de mal aujourd'hui. On nous livre un film qui ne comprend même pas la substance dont il

s'inspire. Doit-on accepter cela et déprimer à l'idée que le système ne peut être détruit et que chaque tentative de lutter contre celui-ci sera forcément récupérée à des fins bassement mercantiles ? Peut-on croire que les opprimés (ici les spectateurs, cinéphiles et cinéastes) se révolteront ? Aux lecteurs, philosophes et militants de décider. Je me contenterai pour le moment de mon rôle de critique voulant apporter des pistes de réflexion sur une œuvre qui est devant mes yeux.

Dans la tête des artistes

Le Mystère Picasso, de Henri-Georges Clouzot, sorti en 1956

Par Nicolas Moreno

Au sortir d'une séance du *Mystère Picasso*, une évidence : à la question « comment le cinéma pourrait s'approcher du génie d'une personne extraordinaire ? », seul Henri-Georges Clouzot sait répondre avec brio. Ces dernières années l'ont malheureusement prouvé, et l'actualité ne cesse d'y revenir. Le biopic est le pire des genres cinématographiques ; et Hollywood n'arrange pas son cas en refilant des destins hors du commun à des réalisateurs quelconques, appliquant la même recette encore et encore : celle-ci se résume à prendre le combat au cœur de la vie d'un homme pour la raconter par le prisme de cette lutte. Aux deux Oscars gagnés par *Judas and the Black Messiah* cette année, sans doute car l'anti-racisme est à la mode, le film dédié au peintre espagnol ayant fait l'objet d'une ressortie sur quelques écrans

parisiens montre brutalement à quel point le cinéma est digne de la superbe des grands destins de ce monde.

Et pourtant, cela n'était pas gagné d'avance. Le cinéma peut-il se mettre au service d'un autre art ? En cas de réponse positive, peut-on voir dans l'essai une soumission d'un art à un autre ou bien un service mutuellement rendu ? Le film de 1956 propose une leçon de cinéma, l'image ne fait plus qu'un avec la toile de Picasso. Le spectateur, en assistant à une œuvre en cours, imagine le processus de réalisation qui se joue dans la tête du peintre. Ce geste de cinéma est peut-être l'un des plus émouvants de l'histoire de cet art : non seulement Clouzot croit suffisamment en sa muse pour ne parler d'elle qu'à l'aide de ses peintures, mais surtout, il croit en son spectateur, capable

d'approcher le génie du cubisme sans lui dérouler un exposé linéaire et historique. À ce titre, le tableau final se veut explicite de la démarche du réalisateur. Une scène à la plage est modifiée durant plusieurs minutes par le montage des allers et retours qu'entreprend Picasso sur son œuvre, les coups de pinceau donnant un élan vital et dynamique à la peinture. Par ce choix de mise en scène, le cinéma, comme la peinture, sont magnifiés, poussés à leur sommet.

Le cubisme en peinture peut être synthétisé par la représentation des multiples facettes d'un objet dans l'espace sur une toile plane. Ce mouvement artistique est approché par la force des formes et des couleurs présentes dans les différents tableaux peints devant nos yeux. Encore plus fort, Clouzot l'applique à sa propre démarche. Au contraire d'un réalisateur interchangeable qui aurait tenté d'approcher rationnellement les composantes de l'œuvre de Picasso, Clouzot joue avec son ami, lui fait croire qu'il ne reste que 150 mètres de pellicule, le repousse dans ses retranchements, non pas pour en faire sortir un état de folie physique

ou verbale, mais dans un souci purement et simplement artistique.

En se mettant autant au service du sujet de son film, le réalisateur nous pousserait même à nous demander si cette œuvre rend hommage au génie de Picasso ou bien à celui de Clouzot. S'il reste un chouette défilé de tableaux magnifiques d'un grand peintre du XX^{ème} siècle permettant d'approcher sa démarche et ses tourments avec jeu et pédagogie, *Le Mystère Picasso* est peut-être plus la signature de l'artiste Clouzot, prouvant à la France entière qu'il est un réalisateur qui compte, capable comme d'autres de produire de grands films comme personne, et de rendre compte des grands de notre monde.

The Lighthouse ou le nouveau lovecraftien

The Lighthouse, de Robert Eggers, sorti en 2019

Par Juliette Bresset et Hugo Gandrille

L'horreur la plus glaçante est parfois dans l'introspection, la folie dans ses extrêmes ; la peur de choses inconcevables par l'esprit humain fait sombrer l'homme le plus droit dans une hystérie des plus existentielles ; le spectateur plonge dans les méandres d'une nature humaine torturée.

Lovecraft : horreur et littérature

Le cinéma d'horreur se renouvelle et nous propose des thématiques toujours plus novatrices, et pourtant nous rappelle parfois la plume d'un illustre torturé. Un des plus grands représentants de cette horreur qui dépasse l'entendement humain est Howard Phillips Lovecraft, ayant révolutionné la littérature d'horreur classique. Son écriture n'a eu de cesse d'inspirer les cinéastes de la même manière que Shirley Jackson,

Stephen King ou Edgar Allan Poe, dont le travail vise à remettre en question, par le fantastique, le fondement même de l'existence humaine. L'horreur lovecraftienne rentre dans une logique de nouveau du cinéma d'horreur. Elle sort de la vision très frontale et gore du cinéma des années 2000 pour revenir vers une horreur plus intimiste, dont l'auteur est le parfait représentant. Mais quels sont ces fameux "codes lovecraftiens" qui inspirent tant ? Lovecraft s'inscrit dans un courant littéraire, d'abord philosophique et religieux, dit du "Cosmisme". Il crée des œuvres dérangeantes où l'humanité insignifiante fait face à l'influence gargantuesque d'une échelle cosmique. Le terme "folie lovecraftienne" a beaucoup été utilisé par les adeptes afin de décrire la folie exprimée par l'auteur : c'est lorsqu'un individu, un

groupe, voire l'humanité, réalise sa propre insignifiance face à une force écrasante que cette folie intense surgit. Un des aspects indissociables du travail de Lovecraft est sa xénophobie malade qui transpire dans ses écrits sous la forme d'une entité malsaine et dangereuse. Pour Lovecraft, l'inconnu est assimilable à l'insécurité : trop s'en rapprocher expose à des dangers innombrables et à une perte de l'individu.

Eggers : introspection et dégénérescence

Après *The Witch*, qui, en 2015, propose une vision atmosphérique et pesante de l'horreur, Robert Eggers réalise en 2019 *The Lighthouse*. Willem Dafoe et Robert Pattinson donnent au film un caractère hybride, et servent le procédé d'Eggers grâce à leur notoriété. Caster des acteurs aussi influents n'est pas anodin, ce sont des visages familiers, auxquels le spectateur pourra se raccrocher comme le seul élément sain et palpable du film. Il verra ces personnages qu'il connaît peu à peu sombrer, comme le film, dans une horreur et un fantastique aux airs de trou noir. L'action prend place dans un phare perdu sur une

minuscule île au cadre marin angoissant et propice aux rêves des navigateurs échoués. L'horreur y est subjective, la pression psychologique tangible et les méandres de la psyché humaine s'enroulent et étouffent les protagonistes. Le film, par moments muet, nous offre un silence glaçant peuplé de non-dits, de chimères, de fragments de démence, et d'une sexualité tordue, celle d'hommes abandonnés par la société, se faisant lentement une raison face à cette inéluctable plongée en enfer.

L'apparition de la sexualité surprendra aisément les amateurs de Lovecraft, lui qui n'a jamais traité ce sujet. La thématique se mêle dans le film à une confrontation de la masculinité, offrant par sa présence un regard novateur et introspectif. D'autant plus surprenant, cette dite sexualité se présente entre les humains et les créatures fantastiques, dont la présence est à l'origine des délires des naufragés. Alors que Lovecraft place l'horrible dans ses créatures, Eggers enferme cette épouvante au sein même de l'esprit de ses protagonistes. L'aridité du rocher sur lequel ils sont reclus va peu à peu, sous le poids

d'une atmosphère malsaine, décharger sexualité, fantasme, perdition et folie tapies dans leur esprit. L'enfermement de ces deux hommes hétérosexuels confrontés à leur solitude et à leur exode social fait de leur besoin de sexualité une malédiction. Elle ne pourra alors s'assouvir qu'à moitié, dans une homosexualité tendancieuse et à la représentation cauchemardesque, accélérant leur descente vers le plus obscur des égarements. Il est très complexe de filmer des scénarios lovecraftiens car une grande partie de l'horreur est laissée à l'imagination du spectateur. Robert Eggers contourne le problème en ancrant son film dans une esthétique datée, qui crée un décalage pour le spectateur. Il est ainsi plus facile de prendre de la distance face aux images et de les recevoir comme une perception partielle de la réalité.

Eggers rencontre Lovecraft : intimité de la folie

Il est remarquable de voir les nouvelles œuvres horribles s'inspirer, voire adapter, des écrits datant de plusieurs décennies. Robert Eggers nous livre ici une relecture du

mythe lovecraftien et traite, à travers un univers visuel et narratif daté, de thématiques modernes.

Le retournement final du film corrobore la distinction esquissée plus haut entre les deux auteurs. Alors que la folie du personnage pouvait s'expliquer par le phare et ses créatures fantastiques, la dernière séquence achève de dresser le portrait d'un personnage torturé par ses démons internes. Lovecraft présente des personnages détruits par la découverte d'abominations qui mettront à l'épreuve leur santé mentale ; Eggers, lui, se saisit de son influence pour la réinventer. Dans son film, la naissance des abominations auxquelles se confrontent les personnages est placée au niveau de leur intériorité. Pour Eggers, l'horreur ne se trouve pas à l'extérieur, et c'est bien nos propres limites qui sont à la source de nos angoisses.

TABLE RONDE

Le Dernier voyage : première référence ?

Grégoire, Nicolas et Hugo discutent du *Dernier voyage* de Romain Quirot, de cinéma de genre, de genre français, de références. Table ronde retranscrite par Charles Thierry.

Grégoire. J'ai beaucoup réfléchi à la façon de débiter cette discussion. La première chose qui m'est venue à l'esprit est évidemment que si on en parle autant, et qu'on veut en parler autant, c'est parce que c'est français.

Hugo. Oui. Pour un film français, *Le Dernier voyage* possède une ambition colossale, et une envie de SF qu'on ne retrouve dans aucun autre film français. Au moins depuis Besson, nous n'avons pas vu de véritable film de SF qui s'assume en tant que tel, mis à part quelques expériences indépendantes comme *Le Grand tout*. Et il est plaisant de voir qu'un projet comme ça puisse naître en France. Malheureusement,

ce n'est pas suffisant pour défendre le film et ne pas reconnaître qu'il a des défauts.

Nicolas. Je ne suis pas d'accord avec cet angle d'attaque. Pour moi, le film demande à être étudié et analysé d'abord parce qu'il s'inscrit dans une sorte de tradition, le film de science-fiction, mais aussi parce qu'il s'inscrit dans le thème de ce numéro : la comparaison. Certes, l'un des terrains à interroger est celui du renouveau du cinéma de genre en France, mais de la même manière que s'il y avait eu un renouveau du film de genre en Allemagne ou en Amérique. Il est donc nécessaire de le rapprocher et de le mettre en perspective avec des films comme *La Dernière vie de*

Simon, *Teddy*, ou même en remontant un peu plus loin, *Grave*. Mais l'autre terrain propice à l'analyse, c'est le recours à la référence dans le film, et c'est d'abord l'usage de cette forme particulière de comparaison qui justifie notre discussion sur ce film.

G. Donc si on décide de parler de ce film non pas parce qu'il est français – mais on y reviendra car c'est quelque chose qui me semble important –, mais effectivement au titre de la référence comme motif de comparaison, je me demandais finalement, avec *Le Dernier voyage* : un film de genre peut-il échapper à la référence, et donc à la comparaison ?

H. Ça dépend totalement du style de film. Il y a eu des propositions très fortes dans le cinéma de genre français. Par exemple, même si très inspiré par le cinéma de Cronenberg, *Grave* réussi à créer son propre univers. Alors que dans le cas du *Dernier voyage*, le film s'inscrit dans une sorte de tradition du film de SF, qui renvoie à *Star Wars*, à *Mad Max*, à d'autres films similaires ; jusque dans le jeu vidéo, le film

renvoie à des jeux comme *The Last of Us*, *Majora's Mask*... On ne peut pas ne pas faire de comparaison du *Dernier voyage* avec d'autres films, ne serait-ce qu'à cause des nombreuses scènes inspirées d'autres films. C'est un film qui s'impose à la comparaison à cause de ce qu'il nous montre.

G. Justement, est-ce qu'il aurait pu échapper à ça ? Est-ce que, du fait de son statut de film de SF, il est obligé d'être comparé à tout ce que tu cites ?

N. Pour moi c'est la bonne question : peut-il ne pas être un film de comparaison ? Pour y répondre, il faut tout étudier ! Les points économiques, historiques, artistiques... *Le Dernier voyage* est un film de SF qui arrive en 2021. Un genre avec un lourd passé, aux productions qui ont marqué autant le grand public qu'un public de niche. Lorsqu'on parle de SF à quelqu'un qui est cinéphile de près ou de loin, les premières références citées par Hugo viennent immédiatement en tête. Le réalisateur sait qu'il arrive après ces films, donc la question est de savoir ce qu'il veut faire de ces références. Est-ce qu'il veut s'inscrire dans une lignée et être étudié

en termes de comparaison, d'utilisation, voire d'élargissement, des codes du genre, ou est-ce qu'il veut être dans le renouveau, la modernité ? D'un point de vue économique, le film a quand même l'ambition de ramener un large public en salle, et chercher le grand public peut passer malheureusement par une certaine facilité, en convoquant des références identifiables par tous. Ainsi, peut-on en vouloir au film de se mettre dans le cadre confortable d'un *Mad Max* ou d'un *Star Wars* ? Ça reste un bon point de com/stratégie. Bien sûr, ce point reste critiquable car la machine marketing prend le pas sur l'œuvre. Pour finir, comment était fait ces films à l'époque ? Si je me souviens bien, *Star Wars* à l'époque ne faisait pas l'unanimité. Ceux qui ont fait ces films ne pensaient pas du tout que ça allait être un carton, donc le film avait le droit de créer son propre univers. Faire un film de SF quand on est jeune réalisateur en France en 2021, ce n'est pas la même chose que de créer *Star Wars* ou *Mad Max* en faisant un pari de cinéma dans les années 70.

H. Ce n'est effectivement pas la même chose que de faire *Le Dernier voyage* aujourd'hui et SW ou MM à l'époque. Mais quand tu dis que SW ne faisait pas l'unanimité, c'était au moment de la production du film. Dès sa sortie, SW est devenu un succès monstre qui allait changer l'histoire. Bref. Concernant les références du Dernier voyage, ce que tu dis ne me paraît pas dénué de sens. Mais quoiqu'il en soit, Romain Quirot a du mal avec ses références, et c'est peut-être ça, le gros problème. Il peine à créer un univers qui lui appartient, ce que faisaient au contraire des films comme MM ou SW, qui eux aussi s'inspiraient d'autres films – les *Serials* ou *Flash Gordon* pour SW, les western et les films de samouraï pour MM. *Le Dernier voyage* est inspiré essentiellement par des films et des jeux vidéos de SF, tout en essayant d'ajouter une page franco-française en balançant des Peugeot, des acteurs français et une chanson d'Eddy Mitchell, mais en dehors de ça, le film reste très américano-centré dans l'approche de ses références et le tout fait un peu "patchwork".

N. SW, c'était justement un pari. C'est devenu un succès tout comme ça aurait pu ne pas l'être, et une autre saga l'aurait été. Après, pour la question de l'utilisation des références, dès que j'ai vu le film, j'ai eu une sensation de « suffisant pour étayer un propos ». Comme s'il montrait juste assez pour intéresser le spectateur, avant de l'amener au propos de fin, qui est peut-être la seule chose à sauver du film. Par exemple, dès qu'il y a une scène de Peugeot qui s'envole, tu te surprends à trouver ça jouissif, car il y a une petite montée de tension qui vient te prendre. Et quand la voiture s'envole, tu te dis que c'est cool ! Grâce à ce procédé, tu n'as pas besoin d'énormes scènes qui coûtent des millions pour rendre l'univers acceptable. Pour moi, le calcul est assez juste. Mais c'est bien ça le problème, le film repose sur un calcul et non sur une vision de l'art. En fait, je ne suis pas d'accord avec vous sur l'endroit où critiquer le film.

G. Donc Nicolas, tu voudrais aborder *Le Dernier voyage* comme un film dont les supposées intentions seraient d'être un pur divertissement. Et toi Hugo, tu voudrais

discuter de ce qu'il appelle comme imaginaire collectif, que tu trouves pas assez, ou en tout cas maladroitement remâché à la sauce franco-française.

N. Pour la question franco-française, avant que tu n'étayes ton propos, même si ce n'est pas extrêmement poussé, le film commence tout de même sur une Tour Eiffel en ruine. Et puis la musique ! La musique dans le film reste très franco-française et apporte parfois une touche limite ringarde-sympatoche.

G. Pas tout à fait, la musique originale est très inspirée d'un Hans Zimmer et de ses notes aigües dans *Interstellar*...

N. Quand même, la musique d'Eddy Mitchell rend une scène intéressante et iconique !

H. Soit, mais il n'y a presque qu'une seule scène avec une musique française ! Tout le reste, ce sont des musiques américaines, ou tout du moins anglo-saxonnes. Même la scène avec Eddy Mitchell évoque une scène de combat dans *Blade Runner 2049*, où un hologramme d'Elvis Presley chante. Je ne

critique pas le fait que le film ne sonne pas “francophone-bien-de-chez-nous”, mais il a cette ambition d’être profondément français. Or, sur ce point, il échoue. Les références placées dans ce film sont tellement grosses ! La première partie du film ne nous donne quasiment que des scènes, que des schémas classiques vus et revus dans d’autres films de SF. Si tu reprends le plan d’ouverture sur la Tour Eiffel, c’est exactement le plan d’ouverture de *Mad Max: Fury Road*. Après, il y a plein de choses à dire sur ce film et pas seulement concernant les références.

N. Oui c’est vrai. Mais j’ai eu l’impression d’entendre plus de musiques françaises...

H. Non non.

G. Je suis comme Nicolas, je ne me souviens pas que d’Eddy Mitchell comme musique française.

N. Pour moi, la bande originale faisait « french-pop » qui ressortait des bacs. Ça donnait un côté ringard sympa, et dans la scène de combat, ça fonctionnait.

G. Pourquoi pensez-vous que Romain Quirot éprouve ce besoin de référencer absolument ? Est-ce que vous pensez que c’est fait malgré lui ? Est-ce que c’est conscient ? Si ça l’est, pourquoi le fait-il autant ?

H. Je pense que ce sont des références sincères. Romain Quirot est un amoureux de ce cinéma de SF un peu spectaculaire, ça se sent dans le film et c’est souvent très bien fait. Je crachais un peu dans la soupe tout à l’heure, mais la scène des Peugeot volantes est vraiment originale. A mon avis, il s’est laissé déborder par cette volonté de faire un vrai film de SF français. Il s’associe trop à une certaine histoire de la SF et cette envie le fait aller trop loin dans ses références, jusqu’à se perdre, incapable de mixer et d’équilibrer son propre univers et ce qu’il aime. C’est une forme d’immaturité.

N. Je serais curieux de savoir ce que tu entends par « référence sincère ». Comment est-ce qu’il aurait pu ne pas être sincère dans sa référence ?

H. Tu l'évoquais toi-même tout à l'heure... Parfois, il y a des films qui placent la référence, et puis c'est tout.

G. Quand Disney se lance dans l'exercice, tu sens que les références sont placées pour appâter le client.

H. Je veux bien répondre à la question de la sincérité. Grégoire pointe du doigt les films Disney où la référence s'utilise uniquement pour attirer du public en masse. Dans *Le Dernier voyage*, on se rapproche plus, d'une certaine façon, de ce que fait Tarantino. Sans le faire aussi bien que lui, il met dans son film les références de ce qu'il aime. Pour moi, Quirot, du peu que je connais de son cinéma et de la personne, est un geek passionné par tout ce qui est fantastique, SF, cinéma de genre. Toutes les références qu'il place dans le film ne traduisent pas une démarche honteuse, mais elle manque beaucoup de finesse.

G. Dans ce cas, la question est peut-être : est-ce que *Le Dernier voyage* est plus qu'un divertissement ? Nicolas, tu avais l'air d'accord pour dire que ce n'était pas le cas

justement. Et quelle est la place des références dans ce plus-que-divertissement ou pas ?

N. La référence est utilisée dans ce film surtout pour rendre acceptable et justifier l'univers qu'il veut créer. Mais au final, elle vient, et c'est triste à dire, pour sauver les meubles, se dire « si au moins j'ai un cadre et un univers que je sais avoir déjà été accepté par le passé, en le reprenant je peux donc rendre mon cadre et mon univers suffisant et acceptable puis aller au-delà ». En fait, tout mène vers cette scène de fin, où on retrouve le propos de Romain Quirot : « et maintenant, si vous nous écoutiez, nous, la jeunesse ? ». Et c'est pour moi dans le processus que ça devient problématique. Devoir prendre des références comme seules justifications... Alors que le film veut dire que la jeunesse a la carrure pour prendre en main les choses, Romain Quirot lui-même n'arrive pas à créer sa propre référence. Pour moi le problème n'est pas au même endroit que dans vos deux analyses.

G. Pas au même endroit, certes, mais finalement vous êtes d'accord. Votre

chemin n'est pas le même, mais vous arrivez à la même conclusion. La référence dans le film de Romain Quirot est un aveu involontaire d'échec, de n'avoir pas su pousser assez loin la création ex nihilo.

N. Pour moi, elle est plutôt un aveu de peur.

H. Je suis d'accord, c'est même moi qui t'avais donné l'idée après la projo !

N. (rires) Et ben comme ça on est d'accord ! Pour élargir un peu, *La Dernière vie de Simon* et *Teddy* montrent cette envie de reprendre les moments qui ont forgé notre cinéphilie. Mais ils ne le font pas de la même manière. *La Dernière vie de Simon* est un aveu de faiblesse puisqu'il se contente de transposer : on prend *E.T. L'Extraterrestre* et on le met en Bretagne avec des couleurs bleues. C'est effectivement un aveu d'échec de création de références françaises. Alors que *Teddy* ou *Le Dernier voyage* sont dans la même catégorie. Ils digèrent et amènent la référence vers un ailleurs. On est d'accord, cet ailleurs pourrait être étayé, surtout dans *Le Dernier voyage*. Citons les scènes avec

les petites villes au début qui rappellent un mélange entre *Star Wars* et *Blade Runner*, sans être le summum de l'originalité et sans nécessiter une équipe de création phénoménale, elles ont le mérite de créer un ailleurs. Pareil avec *Teddy*. Convoquer le cinéma fantastique de genre dans un village français permet de créer un mélange. Ça n'est pas hermétique comme dans *La Dernière vie de Simon*, où le fantastique et le village de Bretagne ne se mélangent jamais. Pour moi il y a une mixture dans les deux autres films qui est réussie.

H. *La Dernière vie de Simon* est très spielbergien dans l'âme. Et c'est justement ça : il reprend le fond, l'âme, l'envie d'émotion. *Le Dernier voyage*, lui, reprend surtout la forme de ses références. Pour moi c'est presque des copies formelles. C'est davantage la photocopie visuelle de codes déjà existants qui m'embête. C'est dommage car quand Romain Quirot réussit à créer ses propres idées, il le fait très bien !

N. *La Dernière vie de Simon* reprend un fond qu'il n'est pas capable de créer seul ou de renouveler. *Le Dernier voyage* reprend

peut-être une forme mais amène dans le même temps un propos qu'il crée et exprime avec justesse ! La scène de la fusée, avec cette alternance entre l'espace et le livre, les petits dessins et la fille qui les découvre... C'est presque un film sur l'écologie ! Tout ça apporte une nouveauté ! Sur la question de la comparaison, ce film a le mérite d'élargir ne serait-ce que d'un millimètre les codes du genre de SF. On peut dire que *Le Dernier voyage* est un film de SF sur l'écologie et la place de la jeunesse dans l'écologie ; c'est déjà bien plus que La Dernière Vie de Simon.

H. Je te suis sur cette analyse. La fin du *Dernier voyage* marche très bien formellement. Mais je suis embêté, et notre table ronde s'est ouverte sur cette problématique : si c'était un film américain, nous serions beaucoup plus négatifs sur ce film. L'originalité que tu trouves dans le film vient surtout du fait qu'il est atypique dans le cinéma français.

G. T'es d'accord avec ça Nicolas ?

N. En fait, c'est dommage que Romain Quirot ne se soit pas senti encore plus capable, car c'est quand on voit qu'il est lui-même qu'il réussit à sortir d'un canevas existant pour aller vers le sien. Dès qu'à la fin de son film, il repousse les barrières, on est tous les trois d'accord pour dire que c'est ce que l'on préfère. Après, sur la question du film américain, ça revient à la culture : est-ce qu'on partirait pas du principe, en disant ça, qu'un américain sait forcément faire de la SF ? Qu'on en attend donc plus d'eux ? Qu'on revoie nos critères à la baisse quand un français fait de la SF ? Si c'est le cas, c'est qu'on est de mauvais critiques.

H. Non, pas "les Américains savent forcément faire de la bonne SF" mais plutôt "les Américains ont une tradition de films - et je ne parle pas de culture - de SF que nous n'avons pas".

G. C'est peut-être ça le dernier axe. Pourquoi ce besoin de se comparer aux Américains tout le temps ? Romain Quirot a forcément en tête des films à grand spectacle américains. Pourquoi est-ce qu'il essaie de se frotter aux Américains ?

Pourquoi toujours ramener le cinéma de SF aux américains ? La France a *La Jetée*, *Alphaville*... C'est pas comme si notre imaginaire SF était inexistant. Vous allez me parler des BD et de la manière dont *Valérian* a été adapté finalement d'une façon assez américaine mais voilà : pourquoi se compare-t-on systématiquement à eux ? *Let's go do our own shit* !

H. La réponse est dans ta question. Les films de SF dont tu me parles sont des références « auteurs » et adultes. Ce n'est pas ce que veut faire Romain Quirot. Il souhaite se rapprocher le plus possible d'un cinéma grand spectacle, d'un cinéma d'aventure. C'est très différent d'un *La Jetée* ou autre. Oui, ce sont des grands films qui ont eu un impact sur l'histoire du cinéma, mais qui à l'origine ne sont pas des films populaires. Romain Quirot a donc pioché dans un imaginaire de cinéma de SF populaire. Ce dernier ayant été conquis par le cinéma américain... Voilà, malheureusement, le cinéma populaire de SF et de genre est essentiellement anglo-saxon. C'est pour ça que *Le Dernier voyage* renvoie autant au cinéma américain. Tout bonnement, ce sont

les premiers films qu'il a vu en étant jeune et qui lui ont donné envie de faire du cinéma. C'est à ces films-là qu'il veut rendre hommage.

N. Tout à fait d'accord. A qui ou à quoi d'autre veux-tu que le film soit comparé ? Les deux premiers films que tu cites sont des films d'auteur de la Nouvelle Vague. Est-ce que Romain Quirot veut faire un film d'auteur ? Là est la vraie question. Selon moi, il ne veut pas faire un film d'auteur mais un honnête film de divertissement et de SF. Bien sûr, pas "divertissement" dans le sens négatif qu'on peut lui attribuer chez les intellectuels. Bref. Dans ce cadre, à qui se référencer lorsque tu veux faire un honnête film de SF ? A ceux qui ont réussi dans le passé. Et dans le passé, je te rejoins, les films qui ont fonctionné sont des films américains. Donc le problème, c'est surtout l'absence de pluralisme d'origine du cinéma de SF dans l'histoire du cinéma depuis un certain nombre d'années. Si la génération de Romain Quirot, et peut-être la nôtre, a des références qui sont quasi-unanimement américaines, j'ose espérer que les nouvelles générations en auront d'autres ! Entre *Le*

Dernier voyage et *Teddy*, on peut y croire ! *Teddy* amène le film de loup-garou vers un ailleurs qui correspond à un chez-nous. Quand tu regardes *Teddy*, c'est la France ! On parle de PNL, on parle de hard rock, on parle du 14 juillet... Et c'est pas pour faire « franchouillard-béret-baguette », c'est vraiment intéressant et ça parle de notre jeunesse. Tu parlais de *Alphaville*. Est-ce que c'est un film de SF qui se veut grand public ? Je ne pense pas. Et est-ce que Romain Quirot se veut grand public ? Je le pense.

G. Oui je vois.

N. Est-ce que le cinéma américain ne deviendrait pas une référence pour un nouveau film de cinéma de genre en France, comme l'a été à une époque le western pour *Mad Max*, lui-même indirectement à l'origine du *Dernier voyage* ? Est-ce qu'il n'y a pas au sein même du *Dernier voyage* une sorte de continuité de ce que sont la SF et le genre, et dont *Le Dernier voyage* devient une nouvelle pierre angulaire (en tous cas en France) ; tout comme *Le Dernier voyage* devient, en se plaçant dans un autre

point de référence, potentiellement une nouvelle référence pour un nouveau cinéma par la suite dans une espèce de mouvement qui serait le cinéma de genre en France et qui a un certain public et un certain intérêt.

LES ÉTOILES, UN PETIT TEXTE

● Ne pas se déranger ★ À voir à la rigueur ★★ À voir ★★★ À voir absolument ★★★★★ Chef d'oeuvre

	Nicolas M.	Grégoire B-G.	Léo B.	Hugo T.	Juliette B.	Matthieu M.
Blow Out	★★★★	★★★	★★★★★			★★
Rouges et blancs	★★★★	★★★	★★★★★			
The Irishman	★★★★	★★	★★	★★★★★		
Conte d'été	★★★★	★★★★★	★★★★		★★	
Mank	●	★	★	★★★★★		
Les travaux d'Hercule	●	★	●			★
The Lighthouse	★★★★	●	★★★★		★★★	
Nomadland	●	●	●			
Le Dernier voyage	★	★		★★		
La Nuée	★★	★★★		★★		
Teddy	★★★★	★★		★★★★		★★★★
Annette	●	●	★★	★★★★★		★★★
Benedetta	★★	★★				
À l'abordage	★★★★★	★★★★★	★★★★			

Ces myriades d'étoiles jugent les films qui font l'actualité : générale, avec les films sortis en salle ces dernières semaines, mais aussi la nôtre à la rédaction, lorsqu'on se propose à noter les longs- métrages qui composent notre corpus traditionnel. Comment choisit-on ces quatorze films, sélectionnés pour vous aider à identifier les goûts des rédactrices et l'orientation générale de notre titre ?

Pour le corpus, chaque plume présente dans le numéro propose un film de son choix, personnellement considéré comme pertinent pour réfléchir au sujet à la une (ici, la comparaison). *Blow Out* et *Mank* invitaient à la comparaison à travers l'histoire du cinéma, *Conte d'été* et *The Irishman* à travers la filmographie de leur auteur, *The Lighthouse*, *Les Travaux d'Hercule* et *Rouges et blancs* à travers un genre cinématographique bien identifié. Choix personnel, choix du coeur, choix à assumer et défendre, devant la rédaction, mais surtout devant le lecteur à qui il faudra rendre des comptes à l'issue de la séance, si elle s'avérait décevante.

Mais comment et pourquoi choisir des œuvres actuelles alors que *Tsunami* est une revue bimestrielle dont la force de frappe est - justement - de ne pas s'engouffrer dans l'actualité brûlante ? Tout d'abord, parce qu'on ne veut pas s'enfermer dans notre tour d'ivoire. Elle est très belle cette forteresse, mais le but, c'est de vous y inviter, vous éclairer à la bougie dans cet escalier en colimaçon ou tant ont trébuché. Notre conviction, c'est que rien ne sépare ce film de guerre hongrois des années soixante du dernier Oscar du meilleur film, à part le talent. Mais vous, chers lecteurs, rien ne vous empêche de choisir de regarder du Miklós Jancsó plutôt que du Chloé Zao, pour ce soir en tout cas.

Les films d'actualité que nous avons choisi de soumettre à notre jugement personnel traduisent la conception actuelle que nous bâtissons du cinéma contemporain. C'est-à-dire qu'il est important pour nous de vous parler de l'insoutenable consensus autour de *Nomadland* au même titre que le cinéma de genre (*Teddy*, *La Nuée*), vivement mis en avant en raison de l'agenda effréné des sorties post-covid. *Le Dernier voyage* se

doit d'être derrière les barreaux suite au jugement intransigeant que nous lui réservons dans notre table ronde. On choisit d'en parler dans deux sections de notre numéro parce qu'au-delà de l'échec artistique, on croit que ce film préfigure de futures réussites.

Et *Annette* ? Et *Benedetta* ? On n'est pas idiots, on le sait que ce sont des films qui ont fait jaser la Croisette. Nous estimions qu'il fallait en parler pour faire résonner notre constat quant à la déception de la réouverture des cinémas avec ce qui devait être la reprise du cinéma d'auteur de qualité. Ces films qui divisent feront l'objet d'une plus ample analyse dans le prochain numéro. Il faut toutefois en parler aujourd'hui, tant que ces films sont en salles. Enfin, *À l'abordage*. Nous le mettons en bas des barreaux, comme une cerise sur le gâteau que l'on n'attendait plus. Chef d'œuvre unanime à la rédaction, le film de Brac est arrivé comme une fessée sur nos airs ronchons de vieux cinéphiles de la veille : les cinéastes de notre temps savent nous faire rire, espérer... ressentir. Comme pour finir sur une note finale harmonieuse,

comme une manière de ranger systématiquement les inclassables à la fin, comme si l'on savait que vous vous attarderiez particulièrement sur le premier et le dernier nom du tableau, nous avons choisi de vous parler d'un cinéma qui transporte. Pas bien loin géographiquement : l'Ardèche n'est qu'à six cents kilomètres de Paris.

Cinématographiquement, nous vous laissons voguer à l'abordage de toutes ces vagues que nous provoquons depuis maintenant plusieurs numéros.

Nicolas Moreno