

'00  
'10  
'20  
'30  
'40  
'50  
'60  
'70  
'80  
'90



LEÇON 9 :

ANNÉES 80

## FEUX D'ARTIFICES, LABYRINTHES ET CLINS D'ŒIL : LE CINÉMA POSTMODERNE

Outils didactiques complémentaires

De **CALIGARI**  
à **TARANTINO**  
Toute l'histoire du cinéma en 10 leçons.



## CONFÉRENCE

Laurent JULLIER, professeur d'études cinématographiques,  
Université de Nancy II et de Paris III

## FEUX D'ARTIFICES, LABYRINTHES ET CLINS D'ŒIL : LE CINÉMA POSTMODERNE



Laurent Jullier est directeur de recherches à l'Institut de Recherches sur le Cinéma et l'Audiovisuel (IRCAV) de l'Université Paris III-Sorbonne Nouvelle et professeur d'études cinématographiques à l'Institut Européen de Cinéma et d'Audiovisuel (IECA) de l'Université Nancy II. Cinéphile depuis son plus jeune âge, il a conservé son goût pour les films populaires, qu'il prend volontiers comme objets d'étude. Il a écrit pour la revue *Esprit* et pour l'*Encyclopædia Universalis*, et publié une quinzaine de livres, dont certains ont été traduits. *Hollywood et la difficulté d'aimer* (Stock, 2004) a obtenu le Prix du meilleur essai, décerné par le Syndicat Français de la Critique de Cinéma.

A la suite du succès de *Star Wars*, en 1977, l'industrie du cinéma américain s'engage dans la voie des blockbusters et de la postmodernité. D'abord sous forme de « films rétro » (appelés *nostalgia films* aux Etats-Unis), puis sous forme d'hommages « malins » aux icônes de l'Age d'Or (saga *Indiana Jones*), les superproductions des nouveaux *golden boys* américains George Lucas et Steven Spielberg « réenchangent » le monde occidental secoué par la crise du pétrole, la désertion des lieux de culte et la faiblesse des retombées du tumulte soixante-huitard.

Grâce à l'essor de la distribution et de la circulation mondiales des films par le canal de la TV câblée et de la VHS, il est plus facile que jadis de compter sur un public *compétent*, en possession des connaissances suffisantes pour décoder un grand nombre des clins d'œil et des allusions à l'histoire du cinéma. Ces allusions se mettent à proliférer et permettent, en retour, un *ciblage* efficace du public (même si un authentique film postmoderne

est toujours pourvu d'un *double codage*, c'est-à-dire qu'il pourra tout de même être vu sans déplaisir par un inculte ou un non-initié).

Le progrès technique apporte au cinéma de nouvelles machines. La mobilité de la caméra a été améliorée dès la fin des années 1970, notamment avec la *Louma* (brevet de Lavallou et Masseron) et la *steadicam* (brevet de Garrett Brown), particulièrement à l'honneur dans *Shining* (1980). Les dispositifs d'enregistrement, de mixage et de rendu sonores ont subi de profonds changements. L'idée du son multicanal que le public américain avait boudé dans les années 1950 revient en force. Le volume sonore augmente, la qualité technique également – on se déplace désormais, aussi, pour écouter le « grand son » de la salle.

A-t-on affaire à un *cinéma du look*, réactionnaire et superficiel ? Ou à un cinéma honnête qui tient à la fois compte de la compétence et du corps du spectateur ?

## ANALYSE DE FILM

Laurent JULLIER

# UN FILM BRÉSILIEN POSTMODERNE : *CIDADE DE DEUS*

**Résumé.** L'histoire se déroule dans la Cité de Dieu, une « néo-favela en ciment, truffée de recoins-repairs, de sinistres silences, avec des cris-désespoirs dans les ruelles et dans l'indécision de coins de rues. Les nouveaux occupants ont apporté les ordures, les boîtes de conserve, les chiens bâtards (...) les jeux clandestins, la faim, la trahison, les morts, les christs sur des chaînettes fatiguées, les forros chauds pour danser, les lampes à huile pour éclairer le saint, les petits fourneaux à charbon, la pauvreté pour vouloir s'enrichir, les yeux pour ne jamais voir, ne jamais dire, jamais, les yeux et le cran pour faire face à la vie, déjouer la mort, rafraîchir la rage, ensanglanter des destins, faire la guerre et être tatoué » (Paulo Lins). Nous suivons, des années 60 à nos jours, l'histoire de jeunes pauvres. Parmi eux, Buscapé, timide et non-violent, refuse de faire comme ses amis ; il rêve de devenir photographe, pas de devenir riche et puissant. Mais, qu'il le veuille ou non, sa vie croise celle des autres jeunes de la Cité de Dieu. Celle des « grands » du quartier, le « Trio Ternura », composé de Cabeleira et de ses deux acolytes, dont le propre frère de Buscapé, qui cambriolent et braquent à qui mieux-mieux. Celle de Li'l Zé ensuite qui a intériorisé la violence ambiante au point de vouloir prendre le pouvoir dans le ghetto grâce au trafic de cocaïne...

**Autour du film.** Pour son troisième long-métrage de fiction après une carrière publicitaire, Fernando Meirelles a adapté le

roman-fleuve éponyme de Paulo Lins. *Cidade de Deus* est sans doute le film brésilien de ces dix dernières années le plus connu dans le monde. Il a été projeté dans la sélection officielle hors compétition au festival de Cannes 2002, nommé quatre fois aux Oscar et dans un nombre colossal de festivals, où il a remporté quantité de prix [...] Le film est d'ailleurs co-produit par un autre habitué des récompenses internationales, Walter Salles (Ours d'or du meilleur film à Berlin et Golden Globe du meilleur film pour *Central do Brasil* en 1999). Il a été tourné en « décors naturels » dans la banlieue de la Cidade de Deus, une favela particulièrement dure de Rio de Janeiro (tourner au cœur eût été trop dangereux), et le casting mêle aux acteurs professionnels quelques habitants de la cité (Alexandre Rodrigues, par exemple). La même équipe (auteur, réalisateur, acteurs) se retrouvera en 2007 dans *La Cité des Hommes*, série télévisée qui raconte la vie de Laranjinha et Acerola, deux gamins d'une favela carioca ; la différence avec le film réside entre autres dans la volonté de faire un parallèle (en opposition) entre quartiers (très) riches et quartiers (très) pauvres. Le titre fait référence à *De Civitate Dei contra paganos* (« la Cité de Dieu contre les païens »), texte de Saint Augustin écrit à la suite de la chute de l'Empire romain. L'auteur y oppose la cité des hommes, à laquelle il conseille de ne pas trop s'attacher, à la cité de Dieu, à l'édification de laquelle il faut consacrer tous ses efforts.

**Situation de la séquence.** Première séquence du flash-back qui, au début du film, nous ramène aux années 1960, quand la « néo-favela » vient tout juste d'être construite, et que l'eau courante et l'électricité commencent seulement à être mises en place. A peine les trois membres du « Trio Ternura » sont-ils présentés à tour de rôle qu'ils se lancent dans un braquage.

**Analyse de la séquence du « braquage du camion de gaz ».** Le « Trio Ternura » s'immisce dans une partie de football disputée par les enfants de la cité. Bientôt le jeu dégénère, en ce sens qu'il ne s'agit plus de marquer des buts (encore moins de coopérer pour faire marquer un but à l'équipe) mais de faire la démonstration de sa virtuosité (jonglage individuel avec le ballon), et de sa « puissance de feu ». Ainsi l'un des membres du trio tire-t-il un coup de revolver sur le ballon qu'il a envoyé en l'air.



Comme dans tous les films postmodernes, l'image est avant tout considérée... comme une image, c'est-à-dire comme un ensemble de points lumineux (ou de pixels), avant d'être vue comme la trace d'objets ayant (ou pouvant avoir) existé. Ainsi le ballon troué d'une balle est-il gelé en plein vol et reçoit-il l'incrustation « A historia do Trio Ternura » – cela au moment précis où la balle le traverse, la virtuosité technique de la mise en scène faisant écho à celle du tireur.



A l'occasion du contrechamp, Caleira, le tireur, est vu en décadrage et au ralenti. Là encore comme la coutume postmoderne l'exige, l'image est prise dans un réseau d'images, une intertextualité circulaire et permanente, qui l'amène à renvoyer à une autre image au moins autant qu'elle construit le monde de l'histoire. Ici, le western spaghetti et ses images baroques.



Le récit est mené par une voix off omnisciente et omnipotente qui, comme dans certains films de Mankiewicz, a le pouvoir de geler les images afin d'avoir le temps de les commenter. Rappelant *Eve* de Mankiewicz, un banc-titre va isoler les trois visages du trio pour permettre au « narrateur délégué » (Buscapé, le futur photographe professionnel, celui qui « s'en sortira ») de nous les nommer.



Comme tous les postmodernes, les deux réalisateurs du film veulent à la fois le beurre et l'argent du beurre, c'est-à-dire la cohérence du classicisme et le « fun » de la modernité. Ainsi ce couple de plans : Buscapé est vu bord-cadre droit en cadrage coupant, net alors que ses violents comparses s'en vont, flous, dans la profondeur de champ. Le réglage des paramètres techniques est donc au service de la cohérence, attendu que le cadrage coupant métaphorise le désir du héros de « s'en sortir » (donc de quitter le « cadre » au sens optique et social), et que la différence de traitement dans la netteté l'oppose à ses camarades (ils sont flous tandis que lui est net). Aussitôt après, cependant, retour à la gratuité « fun ». Au lieu de filmer en plan fixe

le camion du gaz qui arrive, les réalisateurs préfèrent partir des passants sur le trottoir pour panoramiquer en direction du véhicule. Ce mouvement n'est pas motivé par des impératifs diégétiques (ce n'est pas un plan subjectif, et personne parmi les gens sur le trottoir ne se dévisse particulièrement la tête pour voir passer le camion), mais par des impératifs extradiégétiques (il faut que ça bouge ; le mouvement du camion seul ne suffit pas). On aboutit alors, d'autant qu'une musique entraînante et dansante nimbe la scène, à un effet-clip.

De même les « sautes » chères au cinéma de la Modernité et à Jean-Luc Godard en particulier sont-elles monnaie courante dans le film, mais au lieu de figurer la volonté d'une distanciation brechtienne par production de renvois à l'énonciation (projet moderne), sont-elles absorbées par l'effet-clip.



Ici, juxtaposition du dernier photogramme d'un plan et du premier photogramme de celui qui le suit : la saute est produite par le refus de prendre en compte la règle des 30° (l'enfant en t-shirt blanc et short gris est

toujours au centre de l'image, or une ellipse a été pratiquée, comme nous le montre le changement de décor à l'arrière-plan).



L'effet-clip, tout au long du film, entre en concurrence avec ce qu'il est convenu d'appeler depuis le début des années 2000 le style « *run-and-gun* » (littéralement « courir et tirer »). Cette pratique, qui appartient au grand groupe des pratiques « *lo-fi* » (pratiques méfiantes envers les excès de la haute technologie), renvoie au journal télévisé et, plus globalement, à toutes les pratiques amateur de vidéofilmage, que le public a pris l'habitude de lire comme des marques d'authenticité. C'est là, si l'on veut, une sorte de *parade* au discrédit des images qui, comme on l'a vu plus avant dans cette séquence, apparaissent comme des assemblages de pixels manipulables à souhait et donc peu crédibles. Le style « *run-and-gun* » provoque par réflexe culturel la lecture des images sur le mode de la *croissance* – mode sur lequel nous lisons les reportages de guerre ou le petit film que l'oncle Jean a rapporté de ses vacances (l'oncle Jean ne sait pas filmer, il n'a pas de trépied, alors la caméra bouge tout le temps). « *Puisque l'image est sale, c'est qu'elle est vraie* », pourrait-on dire en guise de slogan-résumé du « *run-and-gun* ». Ainsi l'image ci-dessus aurait-elle, dans le cinéma classique, terminé sa carrière au chutier (elle est trop sale, trop « filée », on ne voit pas bien le héros), tandis qu'elle est acceptée ici comme un gage de vérité permettant de lutter contre le « *fun* »

de l'effet-clip et des clins d'œil aux autres images.

Mais parler de « lutte » n'est sans doute pas approprié, car le film alterne les deux tendances plus qu'il ne les oppose. Le plus souvent, en effet, plusieurs plans d'images-traces sont usuellement suivis de plusieurs images-clip ou d'« images d'images ».



Ici, donc, place aux « images d'images » : toute la scène (et le commentaire en voix *over* des deux réalisateurs, sur la version DVD, le confirme) est un hommage au western. Le camion de gaz est traité comme une diligence, et (*cf.* ci-dessus) le point de vue du « conducteur de la diligence » (les guillemets parce que personne n'est posté là, au-dessus des bonbonnes de gaz) revient plusieurs fois au cours de la séquence. Cependant « *bigger is better* », et en supplément de l'allusion au western, se trouve une allusion à la série *Charlie's Angels*.



Il s'agit bien d'une « allusion » et non d'une « citation », car sans le commentaire des

réalisateurs il eût été franchement difficile de saisir le renvoi – « j'adore ce plan, nous dit l'un d'eux ; il ajoute une note d'humour... La scène est violente mais elle a un côté puéril ». Après l'allusion à un genre (le western), donc, et l'allusion à une série TV (*Charlie's Angels*), suit pour terminer une allusion à un personnage célèbre, Robin des Bois (dixit les réalisateurs, toujours), car les bandits distribuent les bonbonnes aux habitants du quartier.



Sur ces entrefaits la police ne tarde pas à arriver, et nous retrouvons « le beurre et l'argent du beurre » mentionnés plus haut. A gauche, la fuite du Trio à l'arrivée des forces de l'ordre est filmée de loin au téléobjectif. La longue distance focale, en écrasant la perspective, rend désespérée la course effrénée des héros, car le mouvement de leurs jambes ne semble pas correspondre à l'augmentation de leur taille dans le champ (c'est l'effet habituel de ces focales). De plus, ajoutant à cette cohérence toute classique, la caméra est placée au point où les héros ont *envie d'être* (le plus loin possible des policiers). Cependant, ce plan contient un

petit zoom brutal et un recadrage heurté, comme en font les cameramen d'actualité pressés – idée d'un « observateur lointain » incompatible avec l'identification au désir des héros de s'éloigner du lieu de leur forfait. Second effet postmoderne après celui du cameraman d'actualités, le contrechamp de ce plan est constitué d'un travelling avant en distance focale courte, favorisant un effet immersif.

Les réalisateurs sont bien entendus conscients de ce jeu avec les images, ainsi un plan particulièrement spectaculaire, plus loin dans le film, place-t-il le spectateur à la place d'une balle de revolver dont on croit qu'elle va abattre le héros, car elle se dirige vers lui... mais ce n'est pas lui c'est *une image* de lui (comme on s'en aperçoit quand le rétroviseur à la surface duquel elle apparaissait se brise sous l'impact).

On retrouve ce double jeu à plus grande échelle :

- côté classicisme, le décor de ce début de film n'est pas une construction réalisée pour les besoins du film, mais un véritable lotissement. Les réalisateurs ont voulu favoriser la lecture politique documentaristante – du moins pour ceux des spectateurs qui connaissent bien le problème des favelas, ou pour ceux qui écoutent le commentaire du DVD. Cette architecture, effectivement droit sortie des années 60, montre que rien n'a changé au Brésil depuis cette époque ; « l'Etat persiste dans ses erreurs en déplaçant les gens », disent-ils, et en leur proposant les mêmes maisons sans se préoccuper outre mesure de reconstituer le tissu social ;
- côté clip, le film est un véritable festival d'effets pyrotechniques de caméra et de



montage, cassant systématiquement toute lecture documentariste trop prolongée (même si l'on trouve, comme d'habitude, quantité de spectateurs prêts à jurer que le film est le reflet fidèle de la réalité des favelas).

Sur le plan éthique, *Cidade de Deus* ménage de même plusieurs pistes de lecture, de manière que cohabitent dans le camp des amoureux du film à la fois des spectateurs voyant le film comme une « dénonciation » de la gabegie politique brésilienne, et des spectateurs l'aimant sans penser qu'il tient un discours idéologique. Ce qui est certain, c'est que la mise en scène montre un intérêt certain pour les scènes de violence (avec une pointe de sexe ; par exemple le fameux « braquage du motel » commence par le plan complaisant d'un couple qui fait l'amour alors même que les héros ne sont pas encore arrivés dans cette chambre). S'y mêle un certain nihilisme : « si tu t'en vas [de la favela] t'es mort ; si tu restes t'es mort aussi ». Or en même temps le film semble soutenir que sortir de l'enfer est possible, comme le montre Buscapé – ce garçon est celui qui s'en tire tout de même, sans mourir, qui plus est en changeant de nom pour bien montrer la différence. Mais la lecture morale que l'on pourrait tirer de

son trajet n'est pas des plus aisées. Il s'en tire, oui, mais en étant observateur (et non acteur) et en faisant des images. Le salut par l'image ? N'oublions pas qu'il a découvert sa vocation en regardant un policier photographier un cadavre...

Et la lecture théologique, à laquelle nous invite le titre de « Cité de Dieu » ? Si l'on se réfère à Saint Augustin il ne peut s'agir que d'ironie. En effet, tout au long de ce texte, Augustin ne cesse d'opposer les « bons » aux « méchants » (« Un même malheur, venant à tomber sur les bons et sur les méchants, éprouve, purifie et fait resplendir les uns, tandis qu'il damne, écrase et anéantit les autres : Livre I, chap. 8) – opposition que jamais le film ne se hasarde à soutenir. Il ne reste effectivement que l'ironie « cool » chère aux postmodernes ; surtout lorsqu'on sait qu'Augustin conclut sur la vie rêvée, la vie éternelle après le Jugement Dernier, alors que ce type de religiosité n'est jamais directement évoqué par le film (« Qu'elle sera heureuse cette vie où tout mal aura disparu, où aucun bien ne sera caché, où l'on n'aura qu'à chanter les louanges de Dieu, qui sera tout en tous ! car que faire autre chose en un séjour où ne se peuvent rencontrer ni la paresse, ni l'indigence ? » : Livre XXII, chap. 30).

## ANALYSE DE FILM

Daniel RIVEST

# MÉLANCOLIE ET PERVERSITÉ / POSTMODERNITÉ

---

[...] *Ghost Dog* appartient de plain-pied à la postmodernité, parce qu'il représente de façon viscérale l'éclectisme propre à ce courant. Peut-on imaginer une histoire qui affiche dès le départ un métissage plus avoué que celle de ce Noir new-yorkais, épris de culture japonaise, qui devient un tueur à gage professionnel pour le compte d'un mafioso italien, tout en restant un maître de la technologie, un fin lettré et un ami des animaux ? Le télescopage de deux genres, le film de gangster et le film de samouraï, est ici tout à fait inattendu, mais il ne choque aucunement le désir de cohérence du spectateur. Il est révélateur de constater que le mélange de violence et de sagesse se fait harmonieusement et, si la postmodernité cinématographique a un sens, c'est bien à travers cette capacité d'opérer des synthèses surprenantes et de les incarner dans une forme suggestive. Jarmusch présente une ville de New York vaguement laissée à l'abandon, terrain de jeu des rivalités ancestrales entre les mafias, les gangs de rue et les citoyens. Pourtant, nous ne sommes pas dans un film qui exploite de façon dramatique cette violence latente ; au contraire, il y a un décalage entre la brutalité désuète des mafiosi italiens, perdus dans leur propre caricature, et la violence chirurgicale et économe de *Ghost Dog* lui-même, qui met une volonté et une grâce infinies à accomplir ses purges vengeresses. D'ailleurs, ne rengaine-t-il pas son arme à feu comme il ferait avec un

sabre ? La contamination des univers peut aller jusqu'à ces petits détails. Mais, si l'on reste au niveau diégétique, le personnage de *Ghost Dog* n'est pas le seul à être hybride, tous les personnages principaux le sont peu ou prou : le Parrain et sa fille qui adorent les dessins animés, le mafioso qui se passionne du groupe rap Public Enemy, le vendeur de crème glacée, Haïtien francophone perdu à New York, etc. C'est un premier degré d'éclectisme. Mais le niveau narratif présente une structure qui va encore plus loin dans ce sens.

En effet, *Ghost Dog* est empreint d'une mélancolie très forte qui crée un contraste majeur avec le pragmatisme habituel du cinéma de genre, qui prête ses lieux communs au film. Jarmusch joue avec ces poncifs et les dénature, en les intégrant à sa réflexion sur le sens du Rituel. Le film tout entier se construit de cette façon à travers les effets narratifs de rituels bien précis : la lecture, la musique, la violence, les pigeons, etc. Par exemple, le personnage principal lit tout au long du film un ouvrage consacré à l'ascétisme spirituel du samouraï modèle, qui lui inspire ses règles de vie. Des « chapitres » de ce livre nous sont ainsi présentés périodiquement, rompant du même coup la linéarité du récit. Ces chapitres présentent des aphorismes, des préceptes, qui traitent à la fois du mode de vie samouraï et... de la postmodernité ! Il est surprenant d'analyser ces pages

(iconiques) en regard de la notion qui nous occupe. Les aphorismes ont presque toujours un double sens et renvoient très souvent aux caractéristiques mêmes de la postmodernité. Parmi les exemples les plus emblématiques, il y a le deuxième précepte qui affirme à peu près ceci : « Il faut comprendre toutes les voix pour mieux comprendre la sienne » (citations et intertextualité). Le quatrième précepte déclare que « le monde est comme un rêve » (second degré de la représentation). Le cinquième dit qu'« il faut traiter des sujets de beaucoup d'importance avec légèreté, et des sujets de peu d'importance, avec gravité » (parodie). Le dixième avance que « La Forme c'est le vide, et le vide c'est la Forme » (paradoxe, maniérisme). Le treizième déclare qu'« il faut tirer parti de chaque génération » (éclectisme), etc. Ainsi, nous ne pouvons nous empêcher

de « lire » ces chapitres de *Hagakure* dans la perspective d'un méta-discours sur le cinéma. Le postmodernisme trouve une illustration concrète dans les images du film, mais également une illustration « théorique » à travers ces pages.

Le film *Ghost Dog* regorge de références au cinéma, qui le désignent aux yeux du spectateur comme un pur objet fictionnel. L'autoréférentialité s'avère une autre caractéristique importante de la postmodernité cinématographique : à l'ère postmoderne, l'image renvoie à d'autres images, le film renvoie à d'autres films. Ainsi, on peut trouver dans l'œuvre de Jarmusch plusieurs allusions à des œuvres cinématographiques diverses, qui se rattachent de près ou de loin à la postmodernité. La citation centrale de *Ghost Dog* est assurément *Rashomon*,

*Ghost Dog* (J. Jarmusch, 1999)



de Kurosawa, qui figure dans le film par le truchement d'un livre. Ce récit de la même histoire scabreuse, fait par six protagonistes différents, évoque de façon spectaculaire la fragilité des limites entre le vrai et le faux, entre le mensonge et la réalité. L'ambiguïté et la subtile artificialité du film de Kurosawa constituent déjà un pan des stratégies postmodernes à venir. Jarmusch n'y est pas insensible. *Frankenstein*, à travers le livre de Shelley et le film de Whale, est aussi un thème éminemment emblématique de la postmodernité, car le personnage du monstre (fait de morceaux de cadavres) incarne explicitement son éclectisme et son réinvestissement du passé. Enfin, pour la scène du duel, un autre genre est convoqué, celui du western (renvoi explicite à *High noon* de Zinnemann). La scène finale peut donc être comprise, non pas uniquement comme un emprunt au cinéma de genre, comme un méta-discours ou comme une parodie, mais aussi comme une tentative de réintégrer dans la postmodernité une forme de rituel, une forme de fatalité, qui permet au film de justifier tous les choix « arbitraires » qu'il a imposés depuis le début. Le motif du livre – très important à cet égard – agit dans le même sens. Le personnage de Ghost Dog lit *Hagakure*, la fille du Parrain lit de son côté *Rashomon*

(le recueil de nouvelles d'Akutagawa). Au hasard d'une rencontre, celle-ci prête son livre à Ghost Dog qui le prêterà à son tour à Pearlina, la petite fille du voisinage. Le duel final ne peut avoir lieu qu'au moment où le livre revient à Ghost Dog : il le remettra alors à Louis le mafioso (son sauveur, son Maître et son assassin, à la fois), *Rashomon* revenant *in extremis* finir sa course dans les mains de sa propriétaire d'origine. Le livre représente cet objet transitoire qui suit une trajectoire circulaire et confère au parcours de Ghost Dog un caractère de nécessité, de fatalité tragique. La boucle se boucle aussi lorsque le héros lègue *Hagakure* à la petite Pearlina, comme héritage « spirituel », pour la suite du monde. Nous voyons bien que la postmodernité est riche de son éclectisme, mais certains de ses meilleurs créateurs sont conscients que le métissage des formes et des discours ne doit pas dissoudre l'intrigue dans un jeu gratuit de références. Le sacrifice de l'idéal de la modernité ne se fait pas sans mélancolie. Et comme tous les personnages de *Ghost Dog*, cet univers postmoderne, le répètent : « Rien n'est comme avant, rien n'a plus de sens » ; le cinéaste se doit donc de pallier à cette lacune du Sens, en assumant courageusement les risques de l'emprunt et du simulacre. [...]

## THÉORIE DU CINÉMA

Marie-Thérèse JOURNOT

# UN CINÉMA POSTMODERNE

---

Très théorisée dans le domaine pictural et architectural, la postmodernité l'a été assez peu dans le champ cinématographique. Des articles dans les revues de cinéma ont ébauché la question, en la reliant le plus souvent à l'esthétique publicitaire ; à l'heure actuelle, c'est essentiellement Laurent Jullier qui aborde de front cette problématique, dans une perspective cognitiviste, étudiant de nouvelles formes de réception dans ce qu'il nomme « le cinéma pyrotechnique », dont les effets ne sont pas recherchés sur le plan de la narration et des affects, mais sur une participation plus physique, l'adhésion, très proche de celle procurée par les clips, à un cocktail d'images et de sons. Si cette analyse est séduisante en ce qui concerne un cinéma initié par *La guerre des étoiles*, et aujourd'hui majoritairement américain, encore que la France s'en approche à grands pas, notamment avec les productions de Luc Besson, les films des années 80 ne fonctionnent guère sur le même schéma : l'absence de rapidité dans le montage, la narration assez traditionnelle, et surtout les affects très forts véhiculés par des personnages comme Jacques Mayol (*Le grand Bleu*) ou Betty (*37°2, le matin*) rendent l'affiliation peu convaincante, même si l'utilisation de la musique et les décrochements narratifs entretiennent clairement des relations avec la forme du clip.

Esthétique publicitaire, esthétique postmoderne, les deux jouent des mêmes formes et du même goût pour la référence : passé et présent s'entrecroisent à travers les

emprunts, pastiches, parodies, citations. Le genre ultra-codé du film noir (*Diva*, *Subway*, *Nikita*, *Street of no return*, *Mauvais sang*) ou du mélo (*La lune dans le caniveau*) permet de renouveler une trame conventionnelle grâce à des histoires ancrées dans la société des années 80 et un constant mélange des genres : emprunt à la comédie musicale, au genre comique, au clip, à l'intérieur d'un même film, les formes narratives se juxtaposant dans un goût du paradoxe qui s'accorde bien à l'esprit postmoderne, à sa volonté d'homogénéiser l'hétérogène, et à sa débauche rhétorique. Le désir de revenir aux sources des racines culturelles, qui est à l'œuvre dans l'héritage du Réalisme poétique, trouve sa représentation dans le personnage démodé de Roselyne, au centre de la cage, entre la moto de la modernité, la cathédrale du passé, son désir de réussite individuelle ancré dans le dépassement de soi.

Métaphoriquement, ce retour au centre vide est aussi un retour au centre de l'image : le cadre centripète qui propose une image pleine, l'absence narrative d'un hors-champ véritablement créateur d'imaginaire, prennent radicalement le contre-pied d'un cinéma du réel représenté puis parrainé depuis tant d'années par la Nouvelle Vague. Ici l'imaginaire ne naît jamais du hors-champ, cette périphérie rêvée de l'image, car ces histoires se passent hors du monde, ou si l'on veut, dans un monde immuable, que nul ne peut – ne veut – changer : histoires d'enfermement, dans la folie, dans l'écriture – *37°2, le matin* –, dans le souvenir – *La*

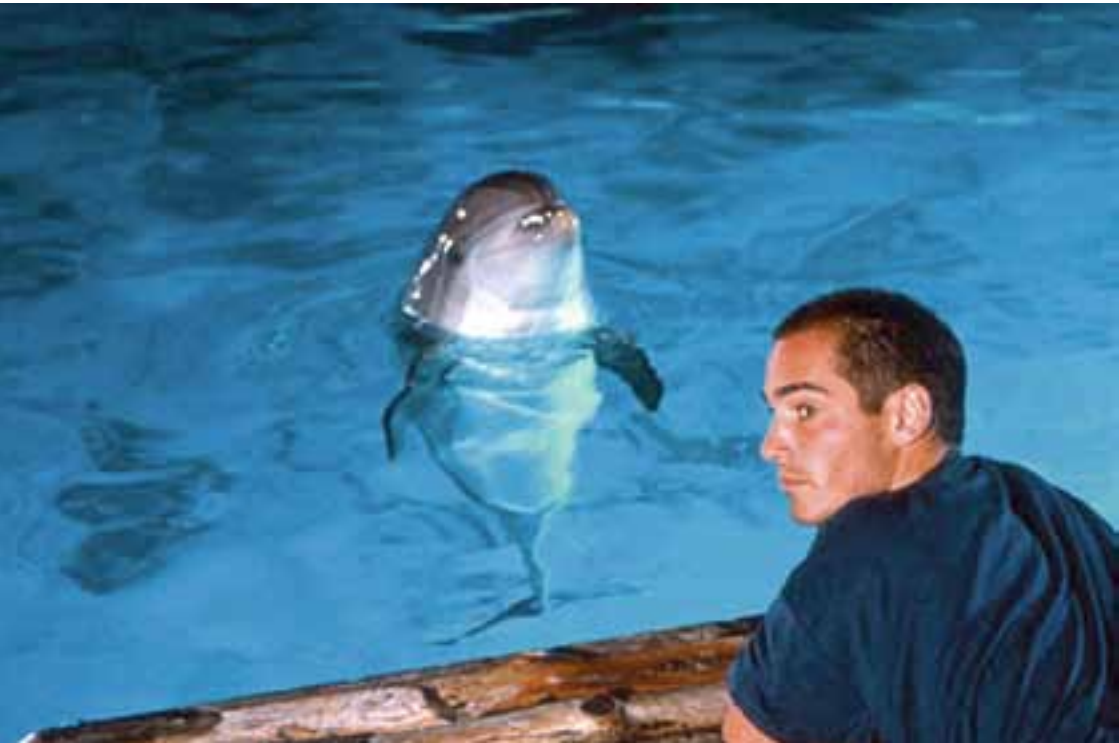
*lune dans le caniveau* –, dans la mémoire, magnétique – *Diva, Street of no return* –, dans le cercle magique – *Roselyne et les lions* –, dans le cadre – *Mauvais sang* –, cadre d'une image dans laquelle ne se reflète pas l'extérieur.

Dans cet imaginaire mythique qui choisit de se ressourcer dans un inconscient collectif, il n'y a pas d'interruption possible du monde du dehors ; le trajet fatal des personnages est indépendant de l'Histoire. Malgré cette

plénitude totalisante, sans doute le champ peut-il se remplir comme une structure en abyme, nourrie de la somme des inconscients individuels de ses spectateurs, de ses multiples possibilités de sens :

*Le grand bleu* en est un exemple frappant, qui a permis à une génération de s'identifier à un personnage somnambulique et muet, réduit dans les indications scénaristiques à des bribes de drame originel et à une impossibilité chronique de communiquer avec le monde des humains.

*Le grand Bleu* (L. Besson, 1988)





## SOURCES BIBLIOGRAPHIQUES

Laurent Jullier, « Un film brésilien postmoderne : *Cidade de Deus* », version en portugais de *Lire les images de cinéma*, Sao Paulo, Editoria Senas SP, 2009.

Daniel Rivest, « Mélancolie et perversité / postmodernité », Revue en ligne *Artifice – art & orifice*, <http://www.webbynerd.com/artifice/dossierarchives/62.htm>.

Marie-Thérèse Journot, *Le courant de « l'esthétique publicitaire » dans le cinéma français des années 80 : la modernité en crise*, Paris, L'Harmattan, 2004, pp. 140-142.