

# Les scénarios multiples Un monde de possibles

Zoé Protat

Volume 28, Number 2, Spring 2010

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/61003ac>

[See table of contents](#)

---

## Publisher(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

## ISSN

0820-8921 (print)

1923-3221 (digital)

[Explore this journal](#)

---

## Cite this review

Protat, Z. (2010). Review of [Les scénarios multiples : un monde de possibles]. *Ciné-Bulles*, 28(2), 48–51.

# Un monde de possibles

ZOÉ PROTAT

Art de raconter des histoires à l'aide d'images en mouvement, le cinéma s'interroge depuis ses débuts sur la narration. Parallèlement ou indépendamment de la littérature, le récit linéaire s'est vite démultiplié. Les spécificités inhérentes au montage cinématographique ont contribué à la déconstruction des récits, ainsi qu'à l'élaboration de jeux infinis entre temps et espace. Tant sur le plan formel que narratif, certains films privilégient une approche conceptuelle pour proposer diverses expérimentations sur la récursivité et la notion de cycle. Comme à travers un kaléidoscope, une première histoire peut ainsi ouvrir des voies alternatives et offrir autant de regards divergents sur une même situation.

Une première approche narrative, introduisant une pluralité de récits subjectifs, est celle de la multiplicité des points de vue. C'est ainsi que s'articulent les propositions scénaristiques de **Rashomon** d'Akira Kurosawa (Japon, 1950) et d'**Un homme sur la voie** d'Andrzej Munk (Pologne, 1957) : deux affaires judiciaires où plusieurs témoignages éclairent une mort suspecte. Différentes vérités s'affrontent ainsi selon la structure standard du « whodunit ».



Rashomon

La trame complexe de **Rashomon** s'échafaude autour d'une sombre histoire de meurtre : un samouraï, qui escortait sa jeune épouse à travers la forêt, est attaqué par un célèbre bandit. Viol, vol, combat singulier ? Le samouraï meurt et trois versions des faits s'opposent : celle du criminel, celle de la femme et celle de la victime elle-même, interrogée par-delà la mort par un médium. À ces témoignages, s'ajoute celui d'un forestier qui aurait (ou non) été témoin des événements. Les trois premiers personnages livrent leurs récits dans une étrange cour à ciel ouvert tenant lieu de tribunal, tandis que le quatrième expose le sien à deux manants, immobilisés par un orage dans un temple abandonné. **Rashomon** propose une mise en scène très théâtrale dans trois décors (le temple, la cour et la forêt) dont la facture plastique est en fort contraste. La cour, avec son unique vue frontale, offre le plus fort potentiel scénique. Les témoins font face à une caméra fixe ; au fond, la silencieuse présence des autres personnages accentue l'effet de chœur grec de la composition. De figée, la forme devient étonnamment libre lorsque la forêt, filmée en décors et lumière naturels, fait irruption dans des mouvements de caméra d'une grande fluidité.

Parallèlement à ces décors, les différents récits agissent telles des poupées gigognes, s'emboîtant les uns dans les autres de manière régulière et ordonnée.

Au final, le film n'impose aucune vérité. Le « juge » étant absent à l'image, il se trouve incarné par le spectateur. Chaque personnage raconte une version où il se met à son avantage : le bandit affronte un puissant adversaire qu'il finit par terrasser, la femme tue son mari dans un moment de folie coupable, tandis que le samouraï, accablé de déshonneur, se résout à se faire hara-kiri. Trois discours aussi plausibles que suspects. En queue de cortège, le récit du forestier, qui devrait, selon toute logique, être le bon parce qu'objectif, souffre d'un double mensonge : il n'a pas été dévoilé à la cour et oblitère le vol qu'il a perpétré, celui du couteau du samouraï. Cette inquiétante ambiguïté laisse place à une liberté interprétative d'une richesse polysémique qui a passionné spectateurs et analystes depuis la sortie de **Rashomon**.

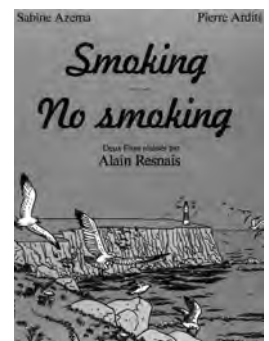
**Un homme sur la voie** possède une structure un peu différente et moins rigide. À la mort, mystérieuse, d'un ingénieur des chemins de fer, le film suggère plusieurs explications. Le vieil Orzechowski est passé sous les rails d'un train conduit par son assistant. Malgré des réparations en cours sur la voie, une seule lumière du sémaphore brillait dans la nuit — indiquant que le train pouvait être lancé à toute vitesse. Selon le contremaître de la gare, il est clair qu'Orzechowski représente l'ancienne garde réactionnaire, celle qui n'accepte pas la « nouvelle réalité » stalinienne des années 1950 : la thèse du sabotage se trouve ainsi indiquée. Le témoignage de l'assistant vient tempérer ces ardeurs révolutionnaires en affirmant que l'ingénieur était certes un tyran, mais un homme droit, pas du tout un « ennemi du peuple ». Le responsable du sémaphore renchérit en déclarant que le soir du drame, Orzechowski se promenait ivre sur la voie, terrassé par sa mise à la retraite forcée. Le sabotage devient ainsi accident... jusqu'à ce qu'une bonne âme suggère la possibilité d'un suicide « héroïque », le corps d'Orzechowski sur les rails ayant empêché un déraillement catastrophe.

Contrairement à **Rashomon**, **Un homme sur la voie** est un film qui prend position vis-à-vis de la vérité. Munk indique au spectateur que la dernière interprétation est la bonne. La première version (officielle et acceptable pour les autorités) n'est qu'esquissée; elle comporte moult raccourcis et fautes de raisonnement. Les divers témoignages concourent à échafauder une réalité plus complexe.

À l'évidence, le contexte social de la Pologne des années 1950 revêt ici une importance capitale. Le pays, sous dictature soviétique, vivait dans un système de réécriture historique ayant réponse à tout : chaque erreur, chaque obstacle s'expliquait par la hantise de l'ennemi infiltré. En procédant du mensonge étatique conformiste à une réalité humaine sensible, la structure du film met ainsi en lumière une métaphore du dévoilement historique. Orzechowski n'était donc pas un saboteur, mais un héros romantique dans le sens bien polonais du terme : une victime de la fatalité du destin.

La notion de hasard représente une autre mine d'or pour édifier des structures scénaristiques recourant à la multiplicité et à la récursivité. Réalisé en 1981, mais demeuré sur les tablettes pendant six ans à cause de multiples problèmes avec la censure, **Le Hasard** de Krzysztof Kieslowski est une fascinante mise en scène de l'aléatoire. Le pivot de l'action est ici un train en direction de Varsovie que le héros, Witek, réussira (ou pas, c'est selon) à prendre. Étudiant en médecine, le jeune homme remet en cause sa vocation à la mort de son père. Le film propose trois destins possibles. S'il monte dans le train, il deviendra membre du Parti et infiltrera, pour le compte du gouvernement, des groupes d'insurgés; il perdra du même coup son amour de jeunesse. S'il le manque de peu et agresse le contrôleur de la gare, il se tournera vers la dissidence en s'impliquant dans la diffusion d'écrits clandestins; il découvrira alors la force de sa foi en Dieu. Enfin, s'il le rate vraiment, il décidera de retourner vers la médecine, d'épouser une camarade de classe et de mener une existence tranquille, exempte de tout engagement politique.

Il est aisé de voir quelle menace idéologique un film comme **Le Hasard** représentait pour le régime communiste en décrépitude de la Pologne des années 1980. Habitué aux récits hyperréalistes depuis ses débuts de documentariste, mais adepte des scénarios aux relents conceptuels (pensons au **Décatalogue** ou à la trilogie **Bleu-Blanc-Rouge**), Kieslowski propose ici une vision de l'engagement citoyen inacceptable d'un point de vue dogmatique. L'affirmation fondamentale du film est tout entière contenue dans le titre : ainsi suggère-t-il que le destin de Witek serait une simple affaire de hasard. Le personnage l'affirme à ses camarades dissidents dans la seconde version lorsqu'il dit : « Si je n'avais pas raté un train il y a un mois, je ne serais pas ici





Un homme sur la voie

avec vous.» Pas de place pour le déterminisme historique dans la proposition de Kieslowski, qui n'offre aucun éclaircissement à la reprise du récit : à intervalles réguliers, l'histoire recommence, sans recourir à un procédé formel particulier. Prototype du jeune homme ordinaire, Witek se trouve ainsi balloté d'un extrême à un autre, incarnant à lui seul les trois choix possibles du Polonais de cette époque : participer au système, se rebeller contre lui ou, comme la majorité silencieuse, tenter de vivre une vie à peu près normale malgré tout. De plus, le film se distingue par son sombre pessimisme. En faisant brutalement mourir son personnage à la fin de la troisième version de l'histoire (qui apparaissait pourtant la plus « positive »), Kieslowski prend position contre l'immobilisme politique et offre une vision désenchantée de l'existence humaine.

Une quinzaine d'années plus tard, l'Allemand Tom Tykwer s'est lui aussi essayé au scénario démultiplié par trois dans **Cours, Lola, cours** (1998). Cette fois, la prémisse tient davantage du *thriller* : la Lola du titre dispose de 20 minutes pour trouver 100 000 marks afin de sauver la peau de son fiancé, Manni. Dès qu'elle raccroche le téléphone, le récit principal se déclinera en trois versions dont les différences

s'expliqueront par quelques secondes gagnées ou perdues. Tout est question de temps, d'où les gros plans d'horloge insérés de façon récurrente. Dans les deux premières versions, Lola tente d'obtenir l'argent auprès de son père banquier, qui refuse. S'ensuivront alors deux possibilités de cambriolages et deux décès : dans la première, Lola et Manni attaquent un supermarché et la jeune femme est abattue accidentellement par la police ; dans la seconde, Lola braque seule la banque de son père et Manni est accidentellement renversé par une voiture. La troisième variante propose, quant à elle, un *happy end* de type hollywoodien : Lola gagne l'argent dont elle a besoin au casino alors que Manni s'est déjà tiré d'affaire.

**Cours, Lola, cours** aborde le thème du hasard sous l'angle du jeu. Le personnage du policier l'affirme d'ailleurs d'emblée lorsqu'il dit : « Une partie dure 90 minutes. » Immédiatement, le film se présente comme un jeu de pistes. Que va-t-il se passer ? Qui Lola va-t-elle rencontrer ? Et quelles en seront les conséquences ? À l'intrigue principale se greffe en effet une multitude de microrécits provoqués par les altercations de Lola avec des inconnus. Lorsqu'elle croise quelqu'un, une série de photographies, de

style polaroïd, défilent à toute vitesse et dévoilent son futur, proche ou lointain. Ces images quasi subliminales diffèrent aussi selon la version de l'histoire. En plus d'une bonne dose d'humour, elles permettent d'introduire un mélange de techniques et de médias cher au réalisateur qui recourt à l'animation dans plusieurs séquences. Ce foisonnement formel, assorti à une musique techno omniprésente, fait de **Cours, Lola, cours** un film très ancré dans son époque : celle du vidéoclip et du jeu vidéo. Lorsque Lola et Manni sont sur le point de mourir, ils réclament à grands cris une seconde chance sur le destin... qu'ils obtiennent selon le principe bien connu du *game over* où, même après la mort, tout peut recommencer jusqu'à ce que la partie soit enfin gagnée.

Le hasard revêt un visage beaucoup plus théâtral et cocasse dans **Smoking et No Smoking** d'Alain Resnais (1993), deux films partageant un même univers. Ce premier grand succès scénaristique du tandem Jean-Pierre Bacri/Agnès Jaoui est un exercice de style résolument intellectuel. L'action se déroule dans un petit village du Yorkshire où gravite une panoplie d'individus dont les multiples interactions reprennent, peu ou prou, les codes du vaudeville. Tous les personnages, principaux ou secondaires (cinq femmes et quatre hommes), sont interprétés par Sabine Azéma et Pierre Arditi; toutes les scènes se déroulent en extérieurs, mais ont été filmées en studio dans des décors de carton-pâte assumant leur artificialité. Les deux titres font référence à l'action qui ouvre le récit : au début de chaque film, Celia Teasdale choisit de fumer ou non une cigarette (d'où les titres, **Smoking et No Smoking**). De cette première différence, apparemment anodine, découlera une vaste intrigue qui se démultipliera par la suite, selon des variantes plus ou moins brèves.

Alain Resnais est depuis toujours un familier des constructions scénaristiques complexes : ses classiques des années 1960, réalisés en collaboration avec de grands noms du nouveau roman, en font foi. Le cas de **Smoking et No Smoking** se distingue cependant par une approche ludique des possibilités de l'écriture. Les épisodes se découpent selon des cadres temporels changeants : cinq ans plus tard, les personnages se retrouveront dans le cimetière d'une école communale; entre-temps, que ce sera-t-il passé, cinq jours ou cinq semaines après cette fameuse cigarette? Aussi banal qu'il puisse paraître, le choix

initial teintera de manière durable le cours des événements. Dans le premier cas, Celia se révélera une femme soumise et névrosée; de cela découleront diverses péripéties souvent burlesques. Dans le deuxième cas, le personnage s'affirmera davantage et l'action s'en trouvera assombrie.

Dans **Smoking et No Smoking**, chaque version de l'histoire est introduite à l'aide des cartons dessinés représentant l'un des personnages avec la mention « ou bien... il/elle dit ». Malgré la rigueur de la structure scénaristique, cette série d'expérimentations sur le potentiel narratif du cinéma provoque surtout des ressorts comiques. Les nombreux retournements de l'histoire sont accompagnés de procédés formels pittoresques, à la limite du burlesque : ralentis exagérés, gros plans expressifs, brusques arrêts sur image, etc. Conformément à l'esthétique colorée du film, les ficelles de la proposition narrative sont ici évidentes. Le « ou bien » conditionne la bifurcation du récit vers d'autres possibles, tout comme les cris de protestation de Lola et de Manni leur octroyaient une chance de survie inespérée. Chez Kurosawa et Munk, les témoins tentaient d'imposer leur version des faits afin de sauver leur peau ou d'honorer la mémoire d'un mort. De tous ces cadres narratifs conceptuels, l'approche de Kieslowski constitue peut-être l'illustration la plus fidèle de ce qu'est réellement le destin : de continus points de départ vers l'inconnu, sans excuses ni justifications. ■



**Cours, Lola, cours**