

Cães de guarda

moments choisis et parenthèses

Yoko Carbonnel

Mémoire DNSEP 2016
Imprimé à l'école supérieure des arts et médias de Caen/Cherbourg





Introduction

L'espace urbain, parce qu'il est construit en vue de répondre à des besoins humains, est révélateur des gestes et habitudes des habitants. Un bassin d'emploi requiert une architecture adaptée à une population grossissante et est de ce fait plus enclin à développer un bâti à la verticale, des quartiers résidentiels en périphérie, tandis qu'une ville à forte population étudiante concentre des cités dortoirs autour des campus universitaires ainsi que des logements moins familiaux, des chambres ou des studios et constitue un espace plus attractif à des dynamiques tertiaires et culturelles (librairies, salles de concert, lieux de spectacles et de divertissement, bars...). Les mutations industrielles ou économiques, l'arrivée ou le départ de populations, s'inscrivent alors dans le paysage urbain et en bâtissent l'identité. C'est en cela que la ville, dans sa propre matérialité – dans la singularité ou non de son aménagement, de la diversité de ses architectures, en proposant des strates successives organisées en quartiers, par son étalement ou son renouvellement – est déjà très significative des pratiques sociales qui l'animent.

C'est aussi un espace orchestré par les politiques publiques d'aménagement dont les objectifs diffèrent parfois de ceux des habitants. La notion d'attractivité urbaine, introduisant une forme de compétitivité entre les villes, se démocratise et induit des modèles d'aménagement génériques, des critères de réussite de la ville, parfois malheureusement inadaptés aux habitants, souvent reléguant les populations paupérisées à l'extérieur des villes. Il est par exemple de plus en plus commun, dans des espaces publics tels que les gares, parcs et arrêts de bus, de voir apparaître des bancs dont le design ne permet pas de s'y allonger – la courbe de l'assise est inversée, il n'y a pas de dossier, il peut y avoir des accoudoirs pour diviser – afin d'éloigner des espaces-vitrines les pratiques considérées indésirables. Dès lors il convient de s'interroger sur la place du corps dans la ville contemporaine et l'impact de son imposition de modèles sur les individus. Dans quelle mesure est-ce que c'est l'homme qui produit l'espace et à quel moment peut-on assister à une inversion, l'espace qui conditionnerait les pratiques humaines ? Peut-on aller jusqu'à évoquer une forme d'aliénation par l'espace des gestes et des rapports sociaux ?

Pour appréhender les tensions d'une telle porosité entre le corps et l'espace il semblerait qu'il faille s'interroger sur la manière dont il est perçu et vécu, habité et raconté.

La représentation de l'espace dans l'art, avec le paysage notamment, constitue alors un angle d'approche intéressant et un outil de documentation très fourni quant à ces questionnements. On peut d'ailleurs déjà constater l'intérêt de certains géographes pour l'image :

« Notre imaginaire, tout comme notre réel, est grandement façonné par les images, dont celles offertes par le cinéma. Ainsi, par l'intermédiaire du paysage, l'œuvre cinématographique peut être analysée « comme l'un des filtres situés entre le réel et son appréciation scientifique », l'art participant à la construction des représentations de l'espace (KNAFOU R., 2003) »

PJ Olnagier, 2008

Dans quelle mesure les représentations (singulières et subjectives) de l'espace dans l'art contribuent à la recherche d'une appréhension du réel ?

Il s'agit ici de mettre à jour quelques porosités entre représentation artistique et recherche scientifique en analysant leur cohabitation dans un corpus d'œuvres précis.

Ce travail est structuré autour de l'analyse d'un film de Kleber Mendonça Filho, *Les Bruits de Recife*, réalisé en 2012, où il questionne les rapports sociaux au sein de son quartier avec une attention particulière à l'espace. Lecture à partir de laquelle s'élaborent des transgressions vers un corpus d'œuvres, sous formes d'allers-retours avec l'analyse du film, qui interrogent différemment les notions de paysage et de rapport du corps à l'espace, tout en les confrontant à des notions plus théoriques, issues du champ de la géographie sociale notamment, afin de dégager des pistes de réflexion et quelques éléments de réponse aux questions ci-dessus posées.

O som ao Redor Kleber Mendonça Filho, 2012

De son titre en français, *Les bruits de Recife* est le premier long métrage réalisé par l'auteur brésilien Kleber Mendonça Filho. Né dans la ville de Recife en 1968, au nord-est du Brésil, il effectue des études de journalisme pour ensuite se consacrer à la critique de cinéma. C'est à partir des années 1990 qu'il s'intéresse à la réalisation de films courts où il traite principalement des questions propres au Brésil contemporain, à la vie de tous les jours, notamment dans son film *Electrodoméstica* (2005) – parfois ré-intitulé en français *Une vie au rythme de l'électroménager* – où il procède à un inventaire des bruits, sons et nuisances sonores du quotidien, et de ce qu'il constate dans son cadre de vie, comme dans son film *Recife frio* (2009) où son regard critique porte sur sa propre ville.

Jusqu'ici entre expérimentation et documentaire, *Les bruits de Recife* se distingue par l'introduction de la fiction. Mais s'il s'agit d'une fiction, ce film emprunte encore de nombreux codes au documentaire ; il est d'ailleurs question de faire une sorte d'état des lieux, et de diffuser plus largement un compte rendu de certaines réalités sociales contemporaines souvent oubliées dans le cinéma brésilien. En effet, Kleber Mendonça Filho affirme vouloir s'écarter de thèmes comme les bidonvilles et les paysages ruraux jusqu'alors très récurrents dans le cinéma brésilien depuis les années 1960 pour se consacrer à l'exploration d'une puissance récemment prospère.

O som ao redor, que l'on peut littéralement traduire par *les bruits aux alentours*, est un huis-clos dans le quartier résidentiel de Setúbal, parfois nommée ville haute car surplombant les quartiers d'habitations informelles de la ville. L'auteur nous y fait part de sa vision subjective des classes moyennes supérieures au Brésil, entre confrontations de classes et tensions historiques et culturelles et dresse un panorama de l'espace social de son quartier grâce à la mise en scène des différents portraits des protagonistes et de leurs narrations respectives. La fiction s'installe dans un crescendo dramatique au long des trois parties qui rythment l'intrigue « caes de guarda », « guardas nocturno » et « guardas costas » (*chiens de garde, gardiens de nuit et gardiens du*

corps). L'aspect documentaire se révèle dans le traitement de l'image et du son : une image lente, des couleurs dé-saturées, des plans appuyés, une bande sonore exclusivement montée à partir des sons de la rue, bruits lointains et rythmés des chantiers, aboiement des chiens, cris de enfants... Cette docu-fiction, aux allures de documenteur, permet une lecture plurielle, il s'agit alors ici de se concentrer sur des moments choisis.

Synopsis

« A Recife, sur la côte brésilienne, les habitants d'un quartier prospère de Setúbal suivent le cours d'une vie calme, entre légers désagréments et insouciance. Bia déploie des stratagèmes pour faire taire le chien du voisin, João se réveille dans les bras de son amante de la veille, tandis que Francisco, qui règne en patriarche mystérieux sur le voisinage, reçoit la visite d'une société de sécurité privée qui souhaite s'implanter dans leur rue. Peu à peu des rapports de force, passés et présents, se dessinent, parfois inscrits dans l'architecture même de la ville. »

Extrait du dossier de presse
du 26 février 2014 (date de sortie en France)



Festival de Rotterdam
Prix FIPRESCI



CPH:PIX, Copenhague
Meilleur film



Mostra de Sao Paulo
Meilleur film



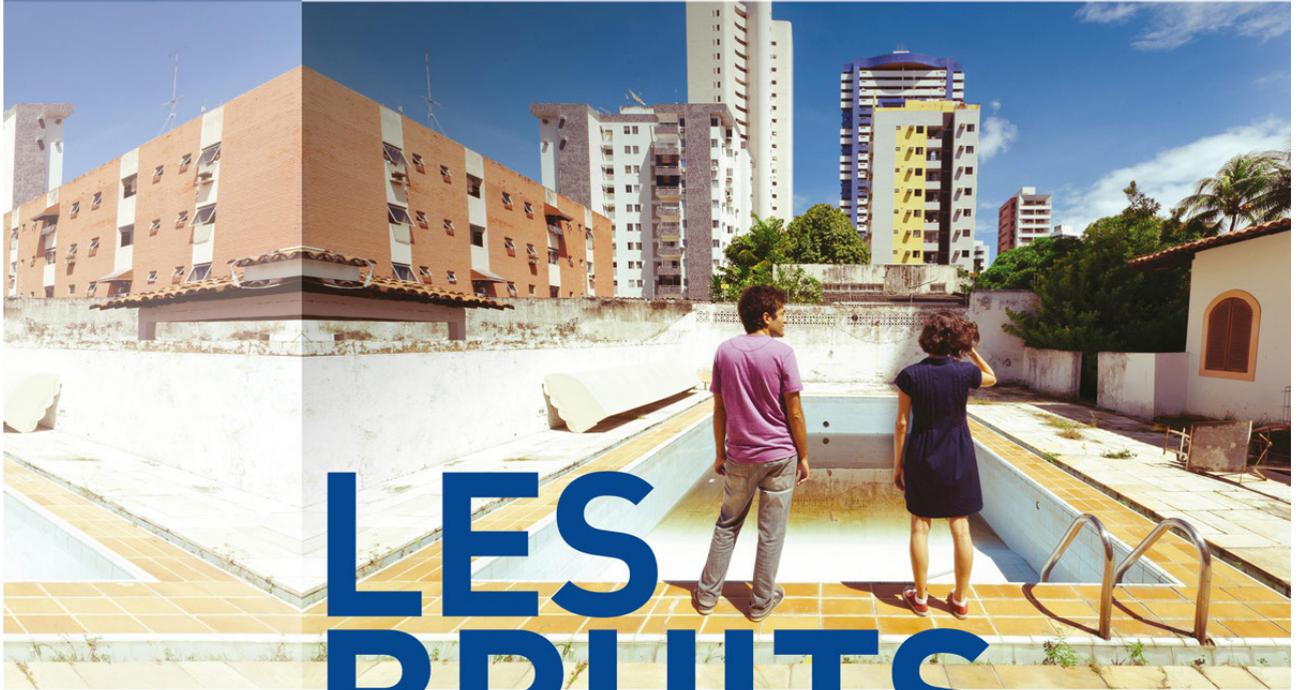
Festival des 3 Continents
Sélection officielle



Entrevues Belfort
Sélection officielle



creation.agencelele.com



LES BRUITS DE RECIFE

NEIGHBOURING SOUNDS
Un film de Kleber Mendonça Filho

"Une révélation"
Top 10 de l'année
A.O. Scott, New York Times

"L'un des meilleurs
films brésiliens depuis
toujours"
Caetano Veloso, O Globo

"L'un des réalisateurs
essentiels des années
à venir"
Gavin Smith, Film Comment



Cinema.Scópio

FiGa Films
www.figafilms.com

survinance
survinance.net

Dans les dynamiques qui nous concerne, il est nécessaire de situer l'analyse sous l'angle précis du rapport du corps à l'espace urbain. Le corps induisant nécessairement un effort de représentation de l'espace dans lequel il s'inscrit, principalement par le biais de sa perception. L'espace urbain dans le cas présent est à différencier de la notion de paysage urbain.

Anne Cauquelin, philosophe et essayiste, qui aborde notamment la distinction entre paysage et jardin fait remarquer qu'un paysage a cette grandeur certaine qu'il en devient inaccessible. On peut en voir l'horizon mais il n'est ni à portée de main, ni à portée d'oreille. On ne peut écouter le bruit des feuilles venant du lointain. Ainsi elle explique pourquoi elle préfère s'intéresser au jardin plutôt qu'au paysage. Le jardin étant cet espace fini, délimité, avec ses barrières et clôtures, un microcosme agencé par l'homme et assumé comme tel (contrairement à une certaine hypocrisie du paysage qui se contemple comme naturel mais est en fait le plus souvent marqué par l'être humain). Aussi vante-t-elle les mérites du jardin comme un espace permettant une immersion totale car on peut le toucher, s'y promener, il est à mesure d'homme et on peut l'écouter, le sentir dans les moindres détails.

L'espace urbain, tel qu'il est traité dans *Les bruits de Recife* s'apparenterait plus à cette notion de jardin ou microcosme qu'à l'idée de paysage. Le quartier étant cet endroit à échelle humaine, où l'on entend les voisins et autres bruits du dehors. Kleber Mendonça Filho promène ainsi le spectateur dans un jardin social, ce quartier résidentiel fermé et défini, rigoureux et construit. Enfin Anne Cauquelin parle d'une justesse du jardin par rapport au paysage car accessible et sans prétention, permettant de l'aborder dans l'entièreté de sa complexité et ses nuances. Cette justesse semble se vérifier avec *Les bruits de Recife*. Le réalisateur se voit très surpris quant au succès à l'étranger de ce film :

« J'ai pu penser que c'était un film très local, presque paroissial, mais après le festival de Rotterdam, j'ai vite réalisé qu'il était animé de quelque chose d'universel. »

Ce microcosme urbain qu'est le quartier de Setubàl, s'il n'est pas typique, n'est en fait pas non plus un espace urbain isolé.

L'insistance à l'image de la présence de grilles et grillages, de la profusion de caméras de surveillance catégorise le quartier comme relevant des « gated communities », ces quartiers aisés, villes à l'intérieur de la ville, entièrement sécurisés et privatisés qui permettent à ces habitants de se tenir loin des populations pauvres. Ce genre d'espaces urbains devient un des modèles de la production de la ville principalement dans les pays en fort développement économique car en proie à de vives tensions de classes. Ainsi la « gated community » est une des réponses formelles à la peur des classes moyennes supérieures qui veulent se prémunir d'une razzia. Cette angoisse, du monde extérieur, d'une possible revanche des populations pauvres est très prégnante dans le scénario avec l'introduction de « spiderboy », un enfant des bidonvilles qui escaladaient les quartiers riches pour dormir chez eux quand ils n'étaient pas là (véritable fait divers très célèbre au Brésil) et encore plus particulièrement la chute dramatique où les agents de sécurité se retournent contre leur employeur.

Les bruits de Recife
Capture d'écran



Ce sont avec des dialogues plutôt brefs et un jeu d'acteur très épuré, souvent inexpressif et désincarné que Kleber Mendonça Filho rend compte des questions éminemment sociales et politiques de son quartier. Les espaces d'habitations, l'aménagement du quartier et son architecture est alors mis en valeur.

Des plans fixes, très picturaux, invitent alors à la contemplation d'une mauvaise architecture malgré tout photogénique. Le paysage urbain (celui de la ville au loin, des tours immenses qui bouchent peu à peu l'horizon, à contrario des maisons individuelles et immeubles de taille moyenne de Setubal) est de manière récurrente filmé à travers une fenêtre ou une baie vitrée. Il en est encore plus un paysage qu'il est ainsi cadré, à l'image d'une peinture, lointain, sourd et immobile. L'observation et la contemplation sont des notions très présentes dans cette œuvre : à plusieurs moments du film un plan fixe nous montre un personnage de dos, observant le paysage urbain. La figure de dos demande au spectateur de s'identifier et assez naturellement opère le geste qu'on lui suggère, observer. Si cela semble plutôt évident

Les bruits de Recife
Capture d'écran



pour un film d'utiliser ce genre de codes, ce n'est pas non plus sans rappeler une certaine posture dans la peinture romantique. Certains clichés du romantisme sont en effet abordés dans *Les bruits de Recife* particulièrement au moment de la découverte d'un cinéma en ruine à l'extérieur de la ville qui semble garder les traces d'une culture oubliée. Mais au-delà de l'esthétisme de la ruine post-industrielle, il questionne les rapports entre tradition et modernité, constate la confrontation des points de vue différents des anciennes et nouvelles générations qui se confrontent. En un certain sens, Mendonça Filho nous fait part de sa saudade, un sentiment de mélancolie ambivalente dont la notion est très présente dans les chants populaires comme le fado et qui explorent abondamment la nostalgie, le sentiment de déracinement ou le voyage. Le réalisateur étant parti vivre au Royaume-Uni dans les années 1980 pour ensuite revenir dans sa ville natale, on imagine qu'il a ressenti le choc du changement de manière plus forte que s'il n'avait pas émigré. Mais si Mendonça Filho plonge parfois dans une vision post-romantique, il n'est pas pour lui question de rester dans la contemplation. L'insertion de certains codes comme la ruine moderne est aussi une manière de montrer un fort contraste entre ces architectures traditionnelles défraîchies et les buildings de l'espace urbain, si neufs qu'ils semblent faux.

Cela accentue aussi l'idée qu'au cœur de la ville de Recife, la ruine moderne n'existe pas, les constructions étant détruites avant même leur désuétude. D'une certaine manière, cet espace continuellement changeant ne permet pas l'expérience du paysage (en tant qu'image fixe) ni même sa contemplation, cette architecture des promoteurs ne s'inscrivant pas dans le tissu urbain, annulant toute tentative d'élaboration d'une histoire ou d'une identité de l'architecture de la ville.

Les vis-à-vis, les systèmes de surveillance, les barrières, les grillages les allées résidentielles, les objets inhérents à son quartier semblent constituer un vaste terrain de jeu pour le cinéaste qui utilise ces éléments pour en élaborer des codes graphiques, rythmiques ou allégoriques. Il se sert ensuite de ces codes comme d'un langage pour en constituer une critique. De manière très visible, les grilles devant les fenêtres rappelle l'enfermement et l'isolement, les carreaux en faïence dénote une volonté d'hygiène et d'aseptisation mais renvoie aussi graphiquement au cadre ou à la grille, de construction par exemple. La fenêtre semble le triste emblème de la perte des rapports sociaux, y compris entre voisins et malgré les vis-vis. Dans ce microcosme où tout le monde peut surveiller tout le monde, les plans en plongée se multiplient. En contrebas, sur le sol bitumé de la route on peut apercevoir des messages écrits à la craie destinés à être lus depuis les fenêtres des immeubles, dénotant l'attitude démocratisée de ne pas sortir de chez soi. Le réalisateur parle même de la classe moyenne brésilienne comme ne mettant jamais les pieds au sol, n'ayant pour espace de vie que leur maison et leur travail et ne circulant qu'en voiture. Les cadrages sont ainsi prévus pour représenter la manière dont l'espace peut être vécu par ceux qui l'habitent.

La notion d'espace vécu apparaît dans le champ de la géographie dans les années 1980 après la publication d'Armand Frémont en 1972, *La région, espace vécu*. Il introduit ainsi l'importance de la représentation d'un espace par ses habitants dans la notion de territoire. De là la subjectivité de l'individu confronté à l'espace, et les représentations qu'il s'en fait deviennent dès lors des outils de compréhension pour le géographe. Cela marque aussi le début de l'utilisation de la carte mentale dans les recherches liées à l'espace.

Cette théorie pourrait trouver ses formes dans une peinture de David Hockney, *Mulholland drive* ou *La route vers l'atelier*, réalisée en 1980. Le peintre représente son trajet quotidien et compose ainsi un paysage singulier. Les lignes sinueuses de la route organisent autant la perception de l'espace par l'artiste et la composition du tableau qu'elle apporte un sens de lecture au spectateur. C'est une réelle invitation au voyage où végétations, sols, bâtiments industriels, pylônes viennent rythmer le temps du trajet dans l'image. La récurrence de motifs simples pourrait évoquer les codes de la cartographie comme un renvoi à la carte mentale. La notion d'un paysage expérimenté, connu, représenté,

assumé comme subjectif est pleinement investie par l'absence d'horizon, en effet on ne voit pas le ciel depuis l'intérieur d'une voiture. David Hockney invite ainsi à redéfinir les codes de représentation picturale de l'espace. Les couleurs vives et très contrastées pourraient évoquer des luminosités diverses, des moments différents de la journée et de la nuit. Ici le paysage se meut car son spectateur est en mouvement. Dans un chromatisme proche de la peinture de *La route vers l'atelier*, la peinture de Daniel Richter reproduite sur la double-page suivante et issue de la série *6 Neue Bilder* met en tension espace naturel et construction humaine. Une profusion de lignes brouille la lecture de l'image. Des fragments orange fluo et jaune rappellent les couleurs de la signalétique des chantiers. Ici aussi le paysage semble se mouvoir à force de constructions et de projets urbains. Telle l'esquisse d'un bâtiment, l'instabilité de l'espace empêche la contemplation et appelle aussi à questionner la redéfinition du rapport du corps à l'espace.

La ville contemporaine perpétuellement en travaux, instable et changeante est, dans *Les bruits de Recife*, essentiellement abordée au travers de la bande sonore qui s'impose comme une nuisance. Cette course à la construction est aussi très visuelle grâce à des effets de montages de plans les uns succédant les autres créant ainsi des associations d'idées.

Par exemple, deux plans fixes successifs montrent d'une part des architectures vertigineuses aux allures de maquettes géantes et de l'autre, telle une nature morte, une composition quelque peu chaotique de bouteilles de bière vides qui semble imiter l'agencement du paysage urbain. Il exprime ainsi comment la ville de Recife est en proie à des urbanistes et des promoteurs immobiliers qui proposent une architecture nuisible et décident l'aménagement de la ville avec une ivresse déraisonnée.

Les bruits de Recife Captures d'écran





David Hockney
Mulholland drive ou La route vers l'atelier
Acrylique sur toile, 218.44 × 617.22 cm
1980

ci-après:
Daniel Richter
6 Neue Bilder
Huile sur toile, 200 x 300 cm
2012-2013



« L'influence principale [de l'architecture des promoteurs] est celle de l'économie. Le promoteur a besoin de trouver, et de trouver rapidement, des acheteurs ou des locataires. »

Luc Noppen, *Architecture, forme urbaine et identité collective*, 1995

C'est donc une sorte d'architecture de masse qui applique un modèle générique et le maintient afin d'en tirer profit : « Cette architecture reflète cette peur avec ses grillages, sas, barrières électriques et hauts murs d'enceinte, mais aussi à travers toute une série de réminiscences de l'histoire nationale marquée par l'esclavagisme tardif du 19ème siècle et dont témoignent les «quartos de empregada », ces chambres de bonnes aveugles et caniculaires, qui sont toujours prévues dans les intérieurs modernes. ». De cette manière, si l'on ne peut pas vraiment parler d'une aliénation du corps par l'espace (en ce que ce sont les désirs et besoins de la masse qui conditionnent encore les formes que prennent les bâtiments, les promoteurs ne jouant que d'une culture de la peur déjà existante par exemple) l'aménagement de l'espace constitue un instrument de domination et de reproduction de cette domination, en étant lui-même le chien de garde de valeurs conservatrices alors qu'elles tendraient à disparaître.

Si l'on considère la bonne architecture comme une recherche constante de formes nouvelles en vue de l'optimisation du rapport à l'espace et de l'émancipation de l'homme des contraintes matérielles de celui-ci, la différence fondamentale entre l'architecture des promoteurs et celle des architectes ne serait-elle pas alors la perte des utopies ? Ou bien l'architecture des promoteurs ne serait-elle que le résultat de projets utopiques échoués ?

Alphavilles, des contre utopies ?

Du terme grec « alpha » Alphaville serait une ville supérieure, meilleure, on utilise d'ailleurs le terme d' alphavilles pour évoquer les « gated communities » de Sao Paulo.

« Les tensions particulières qui font dysfonctionner la société brésilienne transparaissent dans le poids et l'apparence d'une architecture chaotique et éclectique. »

Extrait du dossier de presse des Bruits de Recife

Le jeu peu expressif des acteurs, confronté à l'espace froid de leurs habitations, constitue un environnement spatial et social déshumanisé. Entre documentaire et fiction, réel et représentation subjective de l'espace, Kleber Mendonça Filho introduit certaines scènes énigmatiques, à la frontière de la science fiction avec l'exemple d'une scène de nuit où un passant se promène sous les jeux de lumières des éclairages automatiques.

L'utilisation du bâti comme signe révélateur de modes de vie allié à une déshumanisation des habitants semble faire écho à la manière dont Jean-Luc Godard compose en 1965 l'univers dystopique d'*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*. La bande sonore, essentiellement composée de bruits de la rue (les travaux, la circulation, le chien du voisin), est souvent inquiétante, comme empruntée à un thriller, créant une perturbation et une attente semblable à l'exploration de la cité d'Alphaville, on y retrouve les notions d'espace subi, de la grille qui isole et enferme les individus, de la peur de l'étranger...

Le quartier de Setubal partage en effet des analogies avec certains codes récurrents dans les champs des dystopies et contre-utopies de science-fiction dans la littérature et le cinéma : la déshumanisation, l'aseptisation des espaces, la rigidité d'une architecture générique. L'accent est mis sur les moyens de contrôle : les postes de surveillance au pied de chaque immeuble, les lumières automatiques pour éloigner

d'éventuels visiteurs nocturnes, les vis à vis... Toutes les peurs de l'insécurité sont alors dévoilées par la seule appréhension de l'espace, de la même manière que Jean-Luc Godard utilise la périphérie de Paris de nuit pour signifier un décor futuriste.

Au delà des analogies formelles avec le film d'*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution* et au vu de ce terme d'alphaville commun à ces deux œuvres, le récit contre-utopique constituerait-il la dénonciation critique en filigrane de l'œuvre de Kleber Mendonça Filho ?

Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution
Capture d'écran



Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution, sorti en 1965, est le neuvième film de Jean-Luc Godard, réalisateur emblématique du cinéma français et figure de la Nouvelle Vague. Entre science-fiction et série noire, ce film fait le détail d'un paysage social et urbain imaginaire à l'échelle de la ville d'Alphaville, métropole entièrement gérée et contrôlée par un ordinateur ultra-performant, Alpha 60. Consciences décadentes, exécution des dissidents, architectures dures et froides sont les ruines d'une utopie originelle, un passé incertain et surtout oublié. L'arrivée d'un étranger venu des « pays extérieurs » vient accomplir la recette de la narration de science-fiction, son avancée provoque un basculement vers la dystopie. La rencontre d'une jeune femme permet l'appréhension de ce monde imaginaire d'une autre galaxie et pose les troubles conceptuels d'Alphaville. Il s'agit de s'intéresser à la manière dont ce film met en scène l'utopie et la dystopie et de s'interroger sur l'ambiguïté et le jeu de notions qu'il incombe. En quoi la forme choisie par Jean-Luc Godard sert-elle un propos, où est-ce que le fond et la forme se confrontent et enfin quelle est la portée de cette œuvre quant à son contexte ?

À l'incipit du film, Yvan Johnson / Lemmy Caution, journaliste / agent espion originaire de Nueva York, débarque à Alphaville. « Il arrive » une lumière clignotante similaire à celle d'un phare, différents plans sur des architectures urbaines dont les formes ne s'esquissent que grâce à la lumière qui jaillit des fenêtres, un thème musical inquiétant et répétitif puis un monologue d'une voix étrange, machinale, inhumaine. On semble suivre le cheminement d'une voiture puis plan sur l'homme par les yeux duquel le spectateur continue la découverte d'Alphaville. S'ajoutent à cela des signalisations lumineuses, d'autres vues d'architectures à demi plongées dans l'obscurité, un train qui passe comme au dessus de la ville, plantant un décor urbain aux allures futuristes et une atmosphère étrange.

Cette première séquence introduit déjà le caractère imaginaire du lieu de l'action, proche de l'esthétique littéraire et cinématographique de la science-fiction : une ville étrange, d'une galaxie inconnue, environnement urbain façonné par les progrès scientifiques et technologiques. La proximité avec ce genre se confirme le long du film par la mise en exergue de signaux, symboles et caractéristiques inhérents à la science-fiction. Parmi ceux-ci, la plongée dans l'étrangeté, le dépaysement du spectateur, ici provoqués par l'importance de

l'architecture moderniste et des objets du mobilier comme le téléphone sphérique sur la table de chevet de Johnson par exemple. De même l'avènement des technologies, inhérent à la science-fiction, intervient dans l'espace : microphones, processeurs informatiques, machines ponctuent les lieux, étranges et connus à la fois incarnent Alpha 60. De manière plus frontale, Alpha 60 est représenté à plusieurs reprises grâce à une lumière postée derrière un ventilateur lui-même derrière un grillage. L'étrangeté est donc produite par le déplacement d'objets existants. Objets prenant leur source dans la réalité contemporaine au film, on peut imaginer qu'*Alphaville* propose un futur proche, non si loin des préoccupations réelles de la société.

C'est ainsi que l'on en vient à une autre caractéristique que l'on retrouve dans le genre de la science-fiction du XX, et non des moindres, qui est la notion de dystopie. Elle se manifeste généralement par l'élaboration de scénarios futuristes (ou sans temporalité) décadents voire apocalyptiques érigés comme des possibilités à la société du présent. Il y a donc souvent une dimension critique de la société dans son contexte contemporain.

Dans le cas d'*Alphaville*, il est difficile d'aborder la dimension dystopique de l'œuvre sans appréhender dans un premier temps la question de l'utopie Alpha 60. S'il n'y a que très peu de repères de temporalité « Personne n'a vécu dans le passé, personne ne vivra dans le futur, le présent est la forme de toute vie », on apprend que la ville est à l'origine fondée de toute pièce par un personnage dénommé Léonard Nosferatu, exilé des « pays extérieurs » pour mener à bien ses projets. Si Alphaville ne nous semble pas idyllique, le processeur Alpha 60 évoque lors du contrôle d'Yvan Johnson la subjectivité de l'utopie : « sachez que mes décisions auront toujours en vue le bien final ». Il s'agit donc ici initialement d'un projet de ville utopique au sens où il s'agit de l'élaboration d'un schéma inventé en vue de proposer un monde meilleur, d'où une notion d'intérêt commun et de bien. Alphaville révèle en effet des caractéristiques de l'utopie comme :

Le fonctionnement autarcique, mis en exergue par des expressions telles que « pays extérieurs » l'idée d'un passé anéanti et d'une ville en dehors des préoccupations de l'ailleurs par la notion de supériorité, d'évolution...

La mise en collectivité par la symétrie et l'uniformité que l'on retrouve dans l'architecture mise en scène et les habitants similaires dans leur mode de pensée et la présence d'un numéro de contrôle qui ressemble à une sorte de code barre ou de référence de produit usiné, une éducation formatée que l'on constate essentiellement par la « bible », ici un dictionnaire d'où les mots proscrits par Alpha 60 disparaissent. Le terme choisi dans ce cas révèle aussi un dogme fort.

Les bruits de Recife
Capture d'écran

Les caractères dystopiques de l'œuvre ici découlent de manière directe de ces notions sur lesquelles se basent les utopies. Détournée, déviante, aggravée, dégénérante, l'utopie se montre dans sa monstruosité la plus édifiante. Alphaville devient alors le théâtre de la déshumanisation :



Le collectivisme se traduit à Alphaville par la négation de l'individu et de sa singularité, jusqu'à l'interdiction des sentiments et l'exécution publique des dissidents. Ce qui n'est pas sans rappeler par exemple le récit dystopique de George Orwell *1984* écrit en 1949 où l'on est confronté à un pouvoir fort et insaisissable, impersonnel. Alpha 60 qui incarne le pouvoir est partout et nulle part à la fois, comme immatériel et pourtant inévitable.

La croyance en l'éducation que l'on retrouve dans la plupart des utopies tourne en la déchéance par le non-savoir. Les mots disparaissent et les idées aussi ainsi que les émotions. Plusieurs références à la littérature sont présentes par la seule présence de Johnson/Caution qui « voyage jusqu'au bout de la nuit » : l'expérience, le voyage, la poésie et la culture constitue sa seule arme contre ce monde dystopique. Sa relation avec Natacha Vonbraun montre en quoi ces notions sont



Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution
Capture d'écran

importantes et servent la liberté de l'individu, aussi c'est grâce à cela qu'il gagnera progressivement son amour, d'abord une larme puis à la fin les mots « je vous aime » prouvant sa libération du joug autoritaire d'Alphaville. *Capitale de la douleur* de Paul Eluard sert alors à montrer la disparition du terme « conscience », comme Natacha ne le comprend pas, et interroge de concert la science sans conscience et les dérives qu'elle peut induire. C'est à l'un de ces moments que l'on peut faire un rapprochement avec les questions du temps de la réalisation du film : contexte de guerre froide, peur de l'armement nucléaire, traumatisme de la bombe atomique et de la précédente guerre mondiale. La disparition du savoir mènerait à la répétition des erreurs. C'est d'ailleurs dans cette boucle que s'enferme Alphaville, la représentation du temps

comme une boucle étant évoqué par Alpha 60 dans une projection éducative. Cette déchéance de l'homme par l'absence de savoir et surtout l'objet « bible » d'où les mots disparaissent semble rappeler les hommes-livres qui s'exilent en dehors de la ville dans l'œuvre de Ray Bradbury, *Fahrenheit 451*, parue en 1953.

La construction urbaine incarne alors le lieu propice au récit dystopique dans le sens d'un enfer vivant érigé par l'humain lui-même. La ville et son architecture qui devient écrasante, déshumanisante est déjà présente en 1927 avec le film *Métropolis* de Fritz Lang, œuvre qui met en place certaines modalités de la ciné-représentation de la ville futuriste qui sont devenues des constantes dans le cinéma de science-fiction et avec laquelle *Alphaville* entretient une étroite relation.

En inscrivant *Alphaville* dans un tel paysage - celui des contre-utopies de la littérature et du cinéma de science-fiction - aussi bien formellement que culturellement, Jean-Luc Godard semble principalement formuler une critique du réel. Le détournement du réel - les quartiers périphériques du Paris des années 60 comme support d'un décor futuriste, Alpha 60 simple grille d'aération ou encore le sigle de l' Habitat à Loyer Modéré qui devient des Hôpitaux à Longue Maladie - provoque un retournement de vision de la réalité sociale et spatiale contemporaine à l'auteur. Un monde à l'envers mais un monde tout de même.



La critique ne semble que plus pesante quant à la notion d'aveuglement très présente dans le film.

L'électricité et ses lumières forment un simulacre du jour et de la nuit et l'utilisation qui en est faite cinématographiquement accentue le trait artificiel et aveuglant de ce procédé technique. L'absence de lumière naturelle renforce d'ailleurs l'aspect vampirique des humains léthargiques et dé-sociabilisés. (Le créateur d'Alphaville s'appellant Léonard Nosferatu, c'est bien une utopie à son sens que l'élaboration de ce monde.) Signaux lumineux clignotants, néons blanchâtres dans les couloirs, plans sur des phares de voitures, jusqu'à des effets ponctuels de la mise en négatif de l'image à des moments de retournement du récit. Théâtre d'ombres et de lumières fausses, cela rappelle quelque peu l'aveuglement évoqué chez Platon dans le mythe de la caverne où les prisonniers, aveuglés par la lumière du soleil décident de retourner dans leur cachot, préférant le mensonge plus confortable. On peut imaginer alors un lien entre cette allégorie de Platon et la scène où des personnes, dont Natacha Vonbraun, s'accrochent physiquement aux murs, seule matière concrète de leur enfermement, seul rapport matériel à l'autorité totalitaire d'Alphaville. Tels pris du syndrome de Stockholm, les habitants d'Alphaville ne veulent pas accéder à la vérité, ici la possibilité de vivre ailleurs et dans d'autres conditions au moment même de la chute du système. Cette hypothèse peut être renforcée par la mise en écho de cette scène avec le labyrinthe des philosophes à l'intérieur duquel Ian Johnson/Lemmy Caution se perd. Ainsi cette œuvre semble destinée à faire ouvrir les yeux sur la réalité, à faire prendre conscience au spectateur de son aveuglement, de l'absence d'esprit critique.

Enfin, le jeu qui est entretenu entre fiction et réalité vient poser des repères visant à accentuer l'idée de critique du réel. Ian Johnson/Lemmy Caution, personnage double agent est interprété par Eddie Constantine, acteur connu dans la série noire *Les aventures de Lemmy Caution*, vient se greffer comme un cliché, peut-être une utopie du XXème ou dans tous les cas un certain modèle. Le paysage parisien fait écho à des projets urbains parfois considérés comme utopiques comme les barres d'habitations de Le Corbusier par exemple. Du terme grec « alpha » Alphaville serait une ville supérieure, meilleure, on utilise

d'ailleurs le terme d'alphavilles pour évoquer des quartiers aisés de Sao Paulo, en contraste peut-être avec les favelas qui seraient des bêtavilles. La notion d'élévation vers le haut est donc remise en cause dans *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*.

Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution est donc un film au récit contre-utopique qui s'insère dans un champ bien précis du cinéma et la littérature du XXème siècle. Fiction par détournements de fragments de réalité, cette œuvre vise à établir une critique du monde contemporain au cinéaste où il met en avant l'ambivalence du projet utopique quant à sa relativité. Si à Alphaville les résistants qui se cultivent à l'insu de la consigne de masse sont relégués au rang de fous, ils nous paraissent bien plus sains d'esprits que les gens « normaux », hommes de techno-sciences frigides et femmes-objets. De cette manière les nombreux contrastes présents dans ce film sont censés provoquer l'esprit critique du spectateur. Alphaville est un espace qui matérialise les peurs contemporaines comme la course à l'armement ou le dépassement de la science sur l'humain, la question de l'individu dans la société dans les principes de liberté et d'égalité ou encore la dangerosité des utopies totalitaires.

Ainsi, si l'on soutient l'hypothèse d'un lien voulu à Alphaville, c'est qu'il s'agit probablement pour Kleber Mendonça Filho d'appeler à une prise de conscience des dérives que peut induire l'aménagement urbain de Recife tel qu'il est orchestré aujourd'hui sur les pratiques et habitudes de ses habitants.





Capture d'écran Google Map, quartier de Setubal



Bibliographie

ouvrages:

- Frémont, Armand, (1972) *La région, espace vécu*, coll. Champs, éd. Flammarion, 288p.
- Lefèbvre Henri, (1974) *La production de l'espace*, Anthropos
- Mauro Carbone (sous la direction de), (2013) *L'empreinte du visuel, Merleau-Ponty et les images aujourd'hui*, MétisPresses, Campcontre-champ essais
- Noppen, Luc, (1995), *Architecture, forme et identité*, éd. Septentrion

filmographie:

- Godard Jean-Luc, (1965) *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*
- Mendonça Filho, Kleber, (2012) *Les Bruits de Recife*

sites web:

- Oagnier, Pierre-Jacques (2008), *Les dystopies urbaines dans le cinéma de science-fiction*, www-ohp.univ-paris1.fr/Textes/Oagnier_3.pdf
- Dossier de presse Les bruits de Recife, (2014) www.survivance.net/document/13/69/Neighbouring-Sounds

