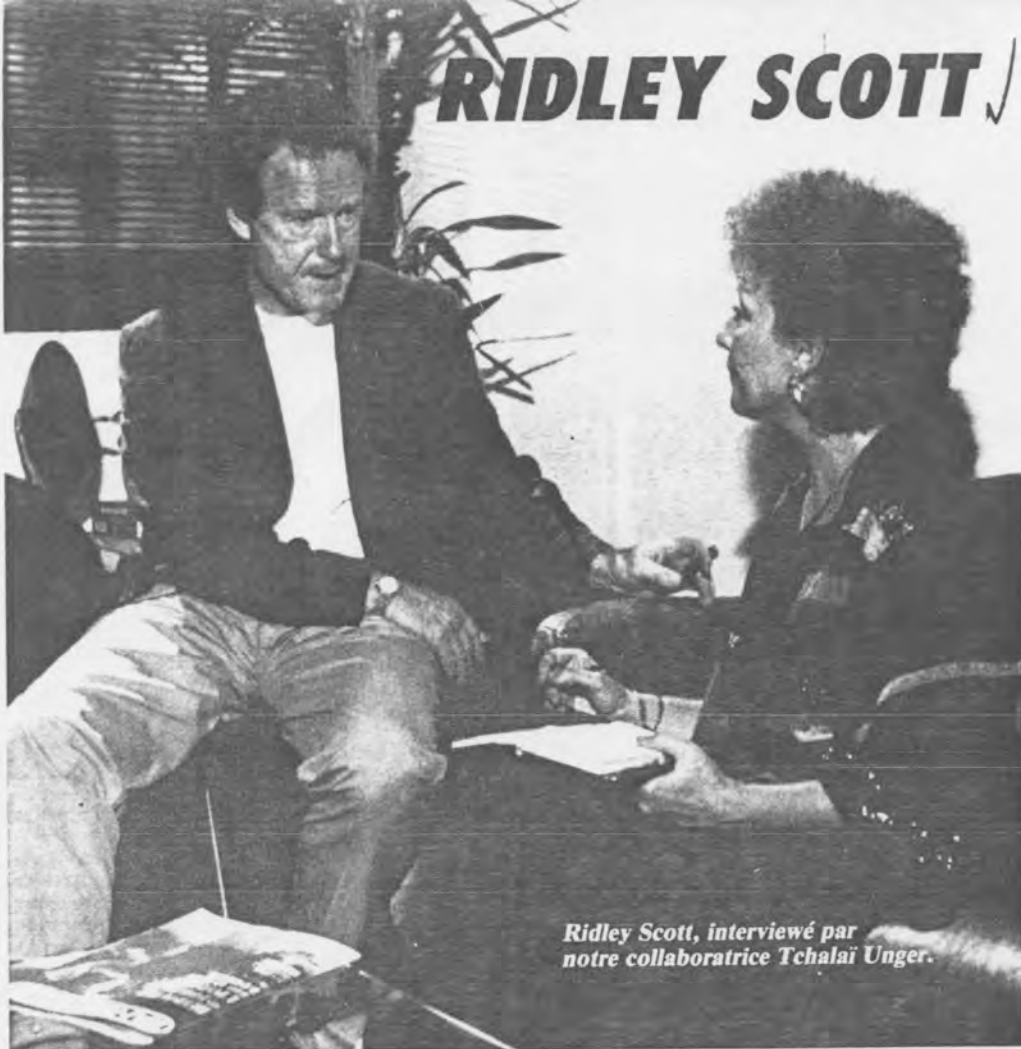


# RIDLEY SCOTT à propos de



Ridley Scott, interviewé par notre collaboratrice Tchalai Unger.

**Le bureau de Ridley Scott à Londres porte la marque du propriétaire. C'est dans la rue étroite de Lexington Street, dans le quartier du cinéma entre Soho Place et Wardour Street où sont installées presque toutes les grandes compagnies, que s'ouvre l'ancienne usine désaffectée où « Ridley Scott and Associates » a établi son siège. Graphiste et décorateur avant tout, le maître des lieux marche au milieu du design noir et blanc et fume un énorme havane. Seuls quelques « arbres de la félicité » mettent un peu de verdure devant le store à lattes obliques. Pendant tout l'entretien, le réalisateur se montrera disponible, précis et enjoué. Dans sa voix court un dynamisme qui signe sa personnalité. Il a des éclats de rire qui fusent d'une façon enfantine, mais quel équilibre et quelle force émanent de ce britannique à tête de bagarreur ou de marin. Une séance de photos de trois quarts d'heure ne viendra pas à bout de sa bonne humeur ; on sent cependant que, dans son travail, cet homme doit être impitoyable et ne laissera passer aucun détail : rien ne lui échappe et il n'a pas de temps à perdre. Il a encore beaucoup de choses à montrer et cela va encore l'amuser longtemps de faire du cinéma...**

**L**il n'y a guère, quand on prétendait raconter au cinéma une histoire un peu exotique ou magique, la première image de rigueur était celle d'un vénérable ouvrage à ferrures dont les pages s'animaient peu à peu, et une voie off vous introduisait comme en s'excusant dans un rituel de déconditionnement. Ridley Scott n'a pas usé du « il était une fois ». Il conduit *Legend* sans préambule, ici et maintenant, avec le plus grand naturel : une forêt sortie des frères Grimm ; une adorable jeune fille en robe blanche de princesse, un cottage sculpté comme la maison de Gepetto... et l'histoire est lancée ! On sait déjà que tout va suivre : un homme jeune, brave et beau, d'affreux nains, une fée à ailes de papillon ou une sorcière de cauchemar, une puissance mystérieuse et terrible qui va déchirer le monde de l'amour et de l'innocence, une reconquête, un rachat et la lumière retrouvée. On se laisse aller, ravi, au rythme des enchantements. Mais la surprise est qu'il n'y a rien de puéril, de faible, aucune faille dans la rigoureuse cohérence de cet univers poétique. Ainsi reste-t-on rivé haletant à son fauteuil, et les lois du genre semblent des ressorts propres à l'histoire. Ridley Scott n'a jamais bêtifié. Il a réalisé *Legend* en fonceur qu'il est, sans la moindre hésitation dans l'utilisation des moyens, grâce à toutes les ressources d'une vive intelligence et d'un métier accompli. Dans *Legend*, la magie n'est ni un à-peu-près, ni un effet facile ; c'est une magie vivace et manifeste. La poésie n'a rien d'un cache-misère ; au contraire, c'est un organe du film. On ne saisit aucun sous-entendu filandreux, ni de jargon « intellectuel », et on n'en est pas déçu ! C'est une légende pure et simple. Un conte de fées... pour de vrai. Peut-être le premier vrai conte de fées du cinéma contemporain.

**Comment, après votre premier long-métrage, *Duellistes*, qui se situe à l'époque napoléonienne, le fantastique a-t-il envahi votre monde ?**

Le futur et le passé sont aussi exotiques l'un que l'autre et possèdent en commun la même qualité : l'inconnu. La seule différence réside dans le fait que nous avons plus de références avec le passé qu'avec le futur, mais les deux sont des « terrae incognitae », des territoires inconnus, vraiment. Pour moi, le passé est la même chose que le futur. Du point de vue du réalisateur de films, les deux sont spéculatifs. Ce qui m'intéresse est de créer un environnement, un univers cohérent. Dans les deux cas les problèmes diffèrent mais l'intérêt est le même. Ainsi, passer de *Duellistes* à *Alien* était une étape complètement logique, c'est l'autre côté de là où je me tiens dans le temps. En revanche, passer d'*Alien* à *Blade Runner* ne me paraît pas une étape logique, parce qu'après *Alien* j'avais fermement décidé de ne plus faire de S.F. pour un bout de temps ! Cependant on m'a proposé *Dune* et plein d'autres projets de S.F., parce que les gens adorent vous mettre dans une catégorie. Il s'est trouvé que les projets qui se présentaient, surtout *Blade Runner* que j'ai fini par tourner, étaient bien plus intéressants que les autres projets que j'avais sur des sujets contemporains. Maintenant, je suis certain que *Blade Runner* n'est pas le dernier film de S.F. que je ferai, mais quand je l'ai terminé j'ai répété que cette fois c'était vraiment fini, et je le pensais réellement : je voulais changer de monde !

**Faites-vous une grande différence entre S.F. et fantastique ? Par exemple *Alien* est-il plus « fantastique » et *Blade Runner* plus « S.F. » ?**

Non, pas du tout. Je les vois tous deux comme de pures spéculations. Pour moi, ce qui compte c'est le degré de réalité que j'ai pu donner à ces spéculations. Le premier des problèmes, c'est comment faire passer votre scénario, qui est de l'imaginaire, dans la réalité. Si on n'y arrive pas ça veut dire que c'est un échec, et donc, ce n'est pas la peine de faire le film car il ne marchera pas. Il faut que vous puissiez voir la réalité que vous allez donner à cette imagination qu'est le script.

**Diriez-vous que S.F. ou fantastique sont une autre dimension de notre monde ?**

Je pense que c'est purement et simplement une façon de décrire une œuvre, un film en l'occurrence, et de la ranger dans une catégorie. Pour moi tous les films appartiennent à une « dimension

Tchalai Unger

## **GEND » : « Ce conte de fées, je l'ai réellement vécu ! »**



**Une idylle que la magie achève d'éveiller (Tom Cruise et Mia Sara).**

spéciale », de toute façon. Je n'aime pas catégorifier mais on est quand même obligé de le faire quelquefois. A ses risques et périls. Par exemple, appliquer le terme de fantastique à *2001*, ce n'est pas suffisant. *2001* est trop « réel ». Autre exemple : *Rencontres du troisième type*, selon mon point de vue, n'est pas de la S.F., mais davantage une spéculation sur ce qui pourrait déjà arriver. C'est ainsi qu'il faut considérer ce genre de projet. Quand vous vous y mettez, vous devez avoir votre propre point de vue. Savoir si vous avez

à faire à la réalité de quelque chose qui pourrait arriver, est arrivé ou va arriver.

**Et Legend ? Une légende n'est justement pas la réalité, par définition ?**

J'espère qu'au bout de deux minutes, c'est devenu une réalité, quand vous le regardez, suffisamment vite pour être dedans sans vous poser de question ! *Legend* c'est l'idée d'un conte de fées, idée qui n'était pas nouvelle chez moi, je l'ai remuée à deux ou trois occasions différentes avant même de commencer

*Duellistes*, mon premier long métrage. En fait, mon premier projet de long métrage était influencé par un livre de T.H. White, *The Once and Future King*, sorte de conte de fées arthurien, une épopée qui se déroule entre mille personnages autour de celui du Roi Arthur...

**Boorman dit que ce livre lui a inspiré *Excalibur*...**

Pas étonnant ! Mais toutes ces histoires se ressemblent. *Tristan et Isolde* ressemble beaucoup à *Lancelot et Guenièvre*. A regar-

der attentivement tous ces récits, on s'aperçoit qu'ils évoluent et s'articulent autour de la même thématique. Jusqu'à maintenant je n'ai pas vraiment été captivé par un matériau contemporain, il faudra que je m'y mette, en fait c'est déjà prévu. Mais j'ai attaqué le long métrage avec un scénario de contes de fées, avant de faire *Duellistes*, et il s'en est fallu de très peu que je le réalise ; pour une raison ou une autre je n'avais pas pu le faire mais cela m'était resté dans l'esprit. Après *Alien* j'ai essayé d'y revenir,

**Des décors démoniaques à l'échelle des forces qui s'y déchainent...**



**La Princesse Lili (Mia Sara) et Jack (Tom Cruise) : le couple traditionnel de l'épopée courtoise.**

avec un sujet appelé *Knights* (« Les chevaliers »), mais avant que j'aie abordé la réalisation même, un tas de films de *sword and sorcery* avaient été mis en chantier aux Etats-Unis, et je n'ai pas voulu courir après la mode. Je me trouvais dépassé avant d'être parti ! (Rire). Pourtant je n'ai pas arrêté de vouloir faire quelque chose en rapport avec mon passé, mon héritage, ma culture, parce que je crois que même si le public ne doit pas sentir qu'il est devant un film « historique » c'est tout de même de cette façon que devait être traité un film comme *Knights*(1). Les Britanniques se sentent toujours frustrés parce que le reste du monde ne comprend jamais qu'ils parlent non pas d'un moment d'histoire mais de leur héritage chromosomique, quand il s'agit de la chevalerie. Je voulais donc trouver la façon originale de traiter cet héritage comme les Américains ont trouvé la façon de traiter du leur dans les westerns. Le chevalier c'est l'équivalent du cowboy, pas autre chose ! Pour diverses raisons, le scénario de *Knights* n'a pas vraiment abouti. J'ai fait plusieurs autres tentatives, et quand j'ai démarré *Blade Runner* j'étais déjà en discussion pour un projet de contes de fées : c'était *Legend*. En fait c'est en janvier 81 que je me suis mis à table pour la première

(1) On se rappelle que Boorman rebaptisa *Excalibur* son propre film en cours jusque là appelé *Knights*, en apprenant que le titre était déjà « pris » par Ridley Scott.

fois avec le scénariste, juste avant de commencer le tournage de *Blade Runner*.

#### **Vous croyez aux fées ?**

Ah non ! J'aimerais. Je suis très superstitieux ; mais je crois que c'est une soupape de sécurité. Je ne marche jamais sous une échelle, juste au cas où ! (Il s'es-claffe).

#### **C'est de la prudence, pas de la superstition.**

Prudent, moi ? parfaitement. Mais la superstition et les contes de fées sont des domaines séparés. De la superstition on ne peut pas glisser en douce à la certitude que le « petit peuple » existe. J'aimerais bien croire qu'ils existent, mais j'ai comme une idée que non. Quand je raconte une histoire, je veux le faire pour que tout le monde y croie dur comme fer, mais je ne veux pas pour autant la confondre avec ma vie ou mes convictions.

#### **Alors, comment avez-vous pu mettre une telle énergie dans ce conte de fées ?**

Parce que c'est ma tâche. C'est une partie du travail que je fais comme réalisateur de films, ou même simplement comme « amuseur ». Nous connaissons tous ce domaine, nous avons tous lu et entendu des contes de fées. Ce genre, ces histoires ne peuvent exister qu'au théâtre ou au cinéma, qui constituent leur

propre réalité, leur propre monde. Au cas où elles n'existent pas vraiment, je peux porter les histoires de fées dans l'environnement qui leur convient, dans leur monde en disant : « Là, je leur donne une existence ».

#### **Votre but est-il d'amuser les gens, les distraire ? Ou souhaitez-vous leur montrer quelque chose qui change leur vie ?**

Les deux. Augmenter les sensations, l'expérience du public, c'est élargir sa perception. Je ne veux même pas utiliser le mot de conscience. Spécialement en ce qui concerne les plus jeunes, la nouvelle génération. Je voulais faire quelque chose qu'on puisse vraiment leur montrer, montrer à un vaste public, un public familial. Et j'ai trouvé que ce domaine convenait. Mais je veux aussi avoir un contact avec un public plus adulte et j'espère que le monde de *Legend* séduira le plus sardonique des adultes.

#### **Expliquez-vous un peu...**

Voilà : le public est de plus en plus coriace, de plus en plus dur. Et les plus jeunes, surtout aux Etats-Unis, sont incroyablement sages et renseignés, à leur point de vue. Je ne pense pas qu'ils le soient vraiment : l'expérience vient d'ailleurs. Je pense qu'ils sont gravement affectés par les médias, journaux et télévision. La TV n'est pas restée le moyen idéal de diffuser les nouvelles et le sport, elle s'est débrouillée pour leur apporter tout un fatras auquel ils ne peuvent donner un sens, avec un résultat final plutôt mauvais. C'est presque comme si on avait supprimé les expériences que moi j'ai faites enfant — parce que dans mon temps il n'y avait pas de télé, on devait se fonder davantage sur la littérature, les livres, surtout les livres pour enfants, les histoires qui vous font progresser grâce à leur lecture, qui vous développent...

#### **Et pourtant vous leur avez donné *Blade Runner* !**

Mais *Blade Runner*, c'était bien plus pour adultes. Je ne revendique pas la violence en tant qu'auteur, pas systématiquement mais c'est vrai qu'il y en avait. Toutefois ne confondez pas violence et vigueur. J'ai voulu mettre de la vigueur dans *Blade Runner*.

#### **Etes-vous intéressé par la mythologie ?**

Je vous réponds si vous me dites la différence entre mythologie et mysticisme.

#### **Eh bien... le mysticisme est un comportement...**

C'est une spéculation ou croyance spirituelle, alors que la mythologie représentée ce que nous croyons s'être produit ! Les mythes et les légendes, vous les prenez, et vous trouvez des parallèles dans toutes les époques, passées ou présentes. Ce qu'ils

m'apportent vraiment à moi, directeur de théâtre ou de film, c'est un élargissement de la réalité. Un élément de développement du personnage. Ça lui confère une dimension surhumaine, ou même divine. Et comme « amuseur » les mythes et les légendes m'intéressent parce qu'ils me permettent de faire des personnages plus intéressants...

#### **Par exemple Lily est une typique princesse de légende...**

Excepté qu'elle est plus manipulatrice, Vous découvrez très vite qu'elle n'est pas aussi innocente qu'on le croit au début.

#### **Représente-t-elle l'âme humaine et son aventure, comme on le dit des princesses de contes de fées ?**

Tout ce que j'ai envie de faire c'est de regarder comment l'illusion que je mets en place, que je prépare, s'ancre dans la vérité, qui est la réalité pour trouver sa base, ses fondements. Si vous considérez une illusion, comme le cinéma, qui ne soit pas basée sur la réalité, vous allez découvrir finalement qu'il n'y a plus d'imaginaire !

Je pense que l'imagination permet un élargissement de la réalité, quelque chose en quoi vous croyez ou quelque chose qui est arrivé — en général, une exagération. Mais dans les termes de l'« entertainment », de la « distraction » (je n'aime pas ce mot mais je n'en trouve pas d'autre) dans les termes de cette irréalité, vous découvrez que cette irréalité est une représentation de la vie réelle. Par exemple je me dis que si un vrai « Alien » se trouvait en rencontre du troisième type avec nous et regardait par les fenêtres de nos maisons la nuit, il verrait tous ces gens regarder une fenêtre reproduisant leur propre vie, ce serait bizarre, non ? On rentre à la maison et à la télé on regarde... ce qu'on a fait toute la journée ou ce qu'on a lu.

#### **Pouvez-vous nous parler de l'évolution du scénario de *Legend* ?**

J'ai d'abord cherché quelqu'un qui puisse l'écrire avec moi. On pouvait faire *Legend* de deux façons très différentes. Avec la même histoire, on pouvait faire quelque chose de très celtique — et j'y ai pensé — ç'aurait été une chose sombre et très sinistre.

#### **Vous voulez dire que les traditions celtes sont sinistres ?**

Si vous vous promenez dans la campagne anglaise, ou française, et que vous tombez sur un elfe de trois mètres de haut, vous faites 50 kilomètres sans vous arrêter ! Jusqu'à ce que vous y soyez habitué. Peut-être le trouveriez-vous charmant, vous pourriez aussi vous en mordre les doigts parce qu'il pourrait faire un tas de choses moins charmantes : un vrai elfe de cette taille vous casserait la main rien qu'en vous la serrant, il serait d'une puissance redoutable...


Les studios de Pinewood ont été utilisés presque en entier pour le tournage de *Legend* : cinq plateaux, plus « le plus grand plateau du monde » construit pour un James Bond, *L'espion qui m'aimait*. Les décors ont été conçus d'abord en dessins, puis en maquettes par Assheton Gorton : arbres gigantesques, collines, vallons, sentiers, clairières, ruisseaux et même un étang surplombé d'une falaise, le tout recouvert d'écorces, lianes, mousses, fleurs, etc. Le chef-constructeur, Michael Redding, a travaillé avec James Morahan. Ils ont commencé par quadriller le sol de lignes horizontales et verticales espacées de 1,80 mètre, numérotées en chiffres et en lettres, comme une gigantesque grille de mots croisés. Des gradins furent ensuite érigés pour servir de structures aux accidents de terrain, de la taille des falaises et des vallées.

Les arbres géants, au nombre de 35, ont été sculptés en polystyrène extra-léger sur une structure télescopique de métal consistant en une broche de 6 à 10 mètres de long fixée sur des mats à 2,50 mètres du sol, chaque arbre ayant ainsi un diamètre d'environ 5 mètres. Le polystyrène découpé et formé par des mouleurs professionnels était appliqué puis peint sur ces structures. Une fois l'arbre dressé en position verticale, on s'attaquait aux racines énormes, qui étaient mélangées à de vraies racines pour plus de vérité. Il fallut six semaines pour construire les arbres et plus de quatre rien que pour les racines. L'écorce est un mélange de peinture et de sciure. 2 500 mètres cubes de polystyrène ont été utilisés, plus de cinquante charpentiers, mouleurs et artisans divers ont travaillé quinze semaines à la fabrication de la forêt, sans compter les jardiniers en charge de la serre, des fleurs, du gazon, des plantes grimpante et des herbes mis en place chaque jour par une entreprise d'horticulture et de paysagisme.

On n'a pas compté les tonnes de polystyrène découpées à la taille d'un flocon et projetées par des puissantes souffleries pour figurer la neige. Un mélange de résine et de cire chaude revêtu de neige a été utilisé pour les quelque 1 500 stalagmites et stalactites longs de 25 centimètres à 2 mètres et plus.

Sur un autre plateau, ont été construits deux autres décors gigantesques : la cuisine du seigneur de l'ombre où tous les objets ont deux fois et demi à quatre fois leur taille normale, et le hall du château, où les proportions sont du même genre : les colonnes ont presque 8 mètres de hauteur et 3 de diamètre.





### Comme un djinn ?

Oui, mais pas forcément des choses magiques. Ils ne sont pas forcément doués de pouvoir mystiques ou magiques, ils font partie du règne subhumain, comme les animaux. Imaginez un peu que vous rencontrez cet elfe super puissant... J'ai le sentiment que les elfes sont comme ça... Des élémentaux superpuissants. Faire le film avec de tels elfes, aurait été le mettre hors d'atteinte du public, sauf d'un très petit nombre. Aussi ai-je décidé de le réaliser de l'autre façon, d'un point de vue plus optimiste, et en plus, après *Alien* et *Blade Runner*, je voulais faire un film vraiment optimiste croyez-moi ! J'ai décidé de lui donner une forte coloration « Disney ». Tout ce qu'a fait Disney est génial ! D'ailleurs le personnage de Darkness vient tout droit de « La nuit sur le Mont Chauve » de *Fantasia*. En remontant plus loin on découvre que Disney l'a emprunté à William Blake, le dessin est extrêmement influencé par Blake j'en suis sûr. J'ai donc pensé que pour que le diable, Darkness, le Seigneur de l'Ombre, soit intéressant, il fallait qu'il soit, d'abord, très sexuel, et donc en parfaite santé physique, et qu'il ait beaucoup de charme, mais qu'au premier abord, il soit vraiment effrayant. Jusqu'à ce qu'on s'habitue à lui.

### Votre « monde du dessous » est-il influencé par Lovecraft et Tolkien ?

Il y a un tas de points communs mais c'est d'abord une notion classique. Je n'ai pas particulièrement fait référence à eux. Je me suis trouvé arrêté pour des considérations de ce genre : comment faire jouer le personnage du Rat ? Par un vrai rat ? Ou par un acteur en costume de rat et avec une fausse tête de rat ? Ou par un acteur qui revêtirait simplement le caractère du rat ?

Lovecraft et Tolkien montrent des notions identiques. Tout s'influence réciproquement. Dans la science-fiction tout auteur est influencé par les autres choses qu'il lit, et de même dans l'héroïc

fantasy... Enfin, bref, on a décidé de ne pas faire *Legend* aussi noir que ça. Le seul personnage vraiment sombre, c'est le Seigneur de l'Ombre. Et encore, il est rouge, on aurait pu le rêver tout à fait horrible, mais on voulait le garder « sain » et presque... séduisant !

### Est-ce un minotaure ?

Tout à fait. Partie taureau, partie homme, et partie bouc. Avec les cornes du taureau. C'est un satyre et un des personnages-clés. On voulait tracer une ligne précise et savoir de quel côté on allait le mettre, plus terrifiant, ou plus majestueux en vrai égal du Bien. En fait on a joué avec la ligne et le personnage change tout le temps, il va d'un côté à l'autre.

### Lily, la princesse, est aussi sur une ligne de ce genre.

Elle est normale ; en fait, l'erreur de Darkness est de croire que Lily est l'innocence-même. Rien ni personne n'est innocent à ce point-là. Le seul personnage innocent du film, c'est Jack.

### On ne sait pas trop si Jack appartient au monde féérique ou non...

Il appartient au monde intermédiaire. Sans le savoir, parce qu'il est trop ingénu, il est l'équivalent, l'antithèse de Darkness. Il fait partie de la forêt. Originellement, dans le premier scénario, il s'appelait Jack O'Green (2). Ah ! le premier scénario était beau, superbe. On pouvait le lire comme un roman. Beaucoup trop celtique ! Mais beau ! Alors, lire « Jack O'Green » sur une page, très bien, mais entendre appeler le personnage « Jack O'Green » dans le film, impossible, ça aurait fait penser à un de ces mauvais films dits historiques qui endorment tout le monde...

### Cela vous aurait endormi ?

Pas moi ! Mais je crains que ça endormirait les trois quarts du

(2) Il y a un jeu de mot sur Green, mot : la verdure, et adjectif : naïf ou vivace.

public. Il n'y a plus de magie avec cette jeune génération. On dirait qu'il y a une limitation à leur capacité d'imaginer. Quelle pitié. C'est peut-être un signe alarmant. Ou peut-être doit-on y voir une transition vers le 21<sup>e</sup> siècle...

### Voulez-vous dire que le film que vous avez réalisé n'est pas celui que vous vouliez faire ?

Pas exactement. Je veux dire qu'on suit un processus d'interprétation et de spéculation quand on travaille sur le scénario. Le premier était beaucoup plus dense, plus consistant, avec beaucoup plus d'allusions à l'environnement, beaucoup plus d'aventures, et beaucoup plus long. Si j'avais eu 80 millions de dollars, je l'aurais tourné (il rit). Finalement, le budget a un effet limitatif, très salutaire ; après tout ce n'est qu'un film !

### Quand vous faites un scénario, l'idée motrice sert-elle de point de départ, ou la dégagez-vous peu à peu ?

Ca dépend, quand vous lisez un scénario déjà prêt, qu'on vous propose, vous voyez dès la première page si ça vous prend ou non, vous passez ensuite à la logique et à la dynamique (la dynamique vient généralement d'une progression logique dans l'action et le développement des personnages) et alors seulement vous écoutez comment vous sentez ça. Mais en général un script comme ça n'arrive pas par la poste. Il y en a peut-être deux sur mille. Souvent l'idée est à moitié développée seulement. Par exemple, dans *Blade Runner* l'histoire d'amour se trouvait réduite à sa plus simple expression. L'ennui c'est que, ce qui m'intéressait, moi, était tout ce qu'il y avait autour ; je veux toujours que le monde où vivent les personnages soit très cohérent et très détaillé parce que ces éléments aident à renforcer l'effet, à accroître la dynamique des relations, etc...

**Vous n'avez pas eu ce genre de problème avec *Legend*, qui est un scénario original. Comment avez-vous procédé ?**

Une fois décidé que je voulais vraiment tourner un conte de fées, je me suis mis à lire énormément de textes pour essayer de trouver quelque chose de tout fait. Et je voulais garder l'histoire très simple, très « élémentaire » comme on disait tout à l'heure.. Lorsque le scénariste, Hjortsberg, et moi, nous nous sommes rencontrés à Los Angeles, j'ai commencé par dire à cet Américain du Montana : « Je vais vous montrer un film, on va voir vos réactions ». Je lui ai fait projeter *La belle et la bête* de Cocteau, une très bonne copie que j'avais eu mille difficultés à faire sortir d'archives à New York. Il en a raffolé. William Hjortsberg, à la fois romancier et poète, est remarquablement intelligent et cultivé. On a réagi de façon identique et déclaré qu'un conte de fées était viable. Une autre source est une B.D. que j'avais lue, un petit bouquin à douze francs, l'histoire d'un chevalier. Une sorte de chevalier universel comme Siegfried, de cette envergure-là et dans le même genre de forêt, un héros. Une sorte de créature étrange chevauchait en croupe derrière lui et représentait sa conscience. J'avais beaucoup aimé ça. Le héros cherchait la perfection, en fait une licorne. La conscience, une sorte d'hermaphrodite, lui disait : vas par-ci, vas par-là. Mais comme toutes les consciences ou les avertissements qui viennent de nous-mêmes, elle semblait argumenter contre le sens commun, et le chevalier allait toujours dans la mauvaise direction ! Nous avons discuté de cela à grands traits, pour établir un sujet avec des connotations classiques mais qui sonne contemporain.

**Vous travaillez beaucoup sur storyboard ?**

Oui, toujours, c'est un procédé logique dans la fabrication d'un film. Si je faisais un film moderne je ne m'en embarrasserais peut-être pas, et encore, je n'en sais rien. Je le fais moi-même, je suis graphiste et même décorateur vous savez ; le storyboard est un dialogue entre moi-même et le

premier assistant le matin du tournage d'une scène. J'ai storyboardé *Duellists* en entier, je dessinais la nuit les scènes du lendemain. Cela faisait partie de la préparation, et je m'apercevais que dessiner m'aidait à penser, à rentrer dans chaque scène. Lorsque vous faites un film comme *Legend* ou *Blade Runner*, le storyboard est indispensable, il constitue le langage commun pour tous les départements. Ça aide à créer un ensemble concret, ça permet de voir ce que donne le mélange des éléments, comment ils s'harmonisent.

**Est-ce que cela aide aussi les acteurs ? Faites-vous beaucoup de répétitions ?**

En théorie, si vous êtes une personne sensée et avertie, vous savez qu'il vous faut au moins trois semaines de répétitions avant de commencer à photographier. En réalité vous n'arrivez jamais à trouver les trois semaines, parce qu'arrivé à ce stade de la production il y a une telle pression, une telle panique, un tel manque de temps, que vous vous trouvez obligé de réduire à cinq ou six jours les répétitions. Mais je répète autant que je peux. Je m'aperçois que les acteurs aujourd'hui n'apportent pas grand chose de leur jeu dans les répétitions. Cela donne juste une idée de la façon dont la scène est structurée. Moi, à ce moment, je sais déjà assez bien à quoi la scène va ressembler ; je dois faire passer ça aux acteurs, qui sont d'accord ou non, on doit alors trouver une solution et on en discute. Quand j'en suis au tournage, je laisse les acteurs agir, je filme la première prise en vidéo. Il n'y a pas d'énergie vraie, pas de réalité dans une répétition, la vie n'arrive que quand vous dites : « moteur ! ». Alors là, ça devient vrai. Je trouve que ça marche bien comme ça, sauf qu'il faut changer tout, tout le temps !

**Comment avez-vous choisi Mia Sara, la princesse ?**

De la meilleure façon : grâce à des castings. A Los Angeles, j'ai cherché en vain. Le personnage de Lily devait être non seulement une inconnue mais quelqu'un donnant une impression de neuf. A New York, j'ai trouvé trois jeunes filles. Mia n'avait jamais tourné, en fait, elle allait encore à l'école. Elle avait seize ans quand je l'ai choisie et dix-sept lors du tournage. J'ai été frappé par sa maturité. Quand on fait un casting, on a déjà une idée du personnage. Pas forcément de sa couleur de cheveux — je dirais qu'on a une idée instinctive. Quand je vois quelqu'un passer la porte, je sais si ça peut-être lui, ou non. Quand je parle avec lui avant de lui faire lire quoi que ce soit, j'essaie de le voir détendu, de percevoir sa qualité d'être. Mia Sara m'est apparue très brillante, mais aussi très adroite. Ça m'a tout de suite impressionné, j'étais sûre qu'elle serait capable de montrer ce côté très femme et qu'elle ferait le poids face à Darkness.

**Gump est quelqu'un de très impressionnant. Comment avez-vous choisi David Bennet ?**

Il a travaillé à la Comédie-Française. C'est un jeune homme, mais un petit diable, il est mince et petit pour son âge, il fait quatre pieds de haut mais admirablement proportionné ; tout le monde se rappelle son rôle dans *Le Tambour* où il était sinistre. Il n'est pas du tout comme ça, c'est juste un excellent acteur, il est charmant. Un personnage totalement désarmant : il est comme un petit garçon, mais avec de la puissance. Il en a beaucoup et je la voulais. David a été choisi dès le début. Non ! en réalité notre premier choix était encore plus bizarre ! C'était Mickey Rooney. Gump se présente comme le roi du monde intermédiaire. Il ressemble à Peter Pan ou au Puck du « Songe

(Suite page 75)

## R. SCOTT A PROPOS DE « LEGEND »

(Suite de la page 25)

d'une Nuit d'Été ». C'est pour quoi j'avais pensé à Rooney. Rooney est un maître. Mais il aurait fait de Gump un personnage comique, or, je le voulais davantage inquiétant. Comme David.

**Avez-vous eu des problèmes techniques particuliers sur Legend ?**

Faire un film, c'est aller à la guerre. Vous êtes préparé au fait que tout va aller de travers toute la journée. Vous êtes prêt à tout. Quand il y a eu le feu sur le tournage, le 27 juin 84 en début d'après-midi, il a ravagé le « plateau James Bond ». Tout a été détruit malgré l'intervention immédiate de 150 pompiers ! Une demi-heure ou six semaines plus tôt, c'aurait été terrible. Une demi-heure parce qu'alors toute la distribution était sur le plateau, dans la neige artificielle qui brûle très vite en émettant une fumée terriblement toxique. Et six semaines parce qu'alors il aurait fallu reconstruire tout l'ensemble qu'avaient conçu Michael Redding et James Morahan. Au moment de l'incendie, on se préparait à quitter ce décor-là pour tourner les scènes d'intérieur, le château de Darkness, la cuisine, la prison. Ce qu'on a fait, c'est d'aller en extérieurs, et bâtir six arbres qu'on a inclus dans le vrai paysage, ça a été assez rapide et assez facile. En fait on n'a perdu que trois jours.

**Quel problème principal suscite un film comme Legend ?**

Seulement l'échelle. La première grosse décision, c'est choisir si on tourne en extérieurs ou en studio. J'avais besoin d'un contexte très spécial. Je pouvais tourner dans une forêt ordinaire, mais d'une part je craignais de ne pouvoir complètement contrôler tous les éléments dans ce cas, et d'autre part cela aurait joué contre les personnages. Au début, j'avais prévu une grande quantité d'effets spéciaux avec Richard Edlund, qui a travaillé avec George Lucas sur *La guerre des étoiles*. Après cinq ou six discussions serrées, le budget s'est révélé beaucoup trop élevé. J'ai essayé de réduire le nombre des effets spéciaux et puis j'ai fini par me dire que je n'en avais peut-être pas besoin du tout ! La question fondamentale était « quelle est la taille d'une fée ? ». Avec Edlund, j'avais décidé que les personnages seraient de tailles très différentes, un de deux mètres, un de quarante centimètres, un de dix millimètres... ce qui aurait accumulé d'incroyables difficultés techniques et multiplié d'autant leur coût. Aussi me suis-je rabattu sur le casting, décidant de choisir les acteurs en fonction de leur taille, en restant sur un seul niveau. J'aurais aimé travailler avec Edlund, c'est le meilleur ! Je le ferai sûrement un jour ou l'autre. Puis je me suis rendu en Californie regarder la forêt géante de Yosemite Park, étonnant !, je voulais tourner-là. Mais

pour mettre une équipe complète là-dedans, depuis les cascadeurs jusqu'aux maquilleurs, accessoiristes et cameramen, l'infrastructure aurait été énormément coûteuse. Lorsque vous tournez dans une forêt, se posent des problèmes particuliers d'éclairage. Il vous faut une équipe spéciale, et bâtir des échafaudages pour les éclairages, cela signifie reconstituer un studio dans la forêt. Deux semaines à Yosemite Park auraient coûté autant que de reconstituer la forêt en studio à Pinewood pour la durée du tournage. Par contre si vous construisez votre forêt, c'est un gros risque. Il faudra qu'elle ait l'air vrai grâce aux éclairages, ce qui va être très dangereux parce que les matériaux de construction, du bois au polystyrène, sont très inflammables.

**Quel est le coût de production d'un film comme Legend ?**

À peu près vingt-quatre millions de dollars. Evidemment c'est beaucoup, mais pas tant que ça.

**Quels étaient les problèmes journaliers les plus courants pendant le tournage ?**

Le plus délicat était le maquillage avec les prothèses. Pour maquiller le personnage du goblin Blix, interprété par une femme, Alice Playten, il fallait trois à quatre heures chaque matin, et celui de Screwball (Billy Barty) trois heures et demi, deux maquilleurs et un coiffeur étant mobilisés à la fois sur chaque personne. Le maquillage qui transformait Tim Curry en Darkness prenait cinq à six heures, la peau artificielle étant greffée en haut des joues pour que toute la mâchoire soit mobile avec le menton en forme de barbe à pointes. La première



**La beauté de Satan (Tim Curry) pour séduire la Princesse Lili (Mia Sara) : le démon de Fantasia devenu chair grâce aux prouesses du maquilleur Rob Bottin.**

séance avait duré huit heures ! On commence par prendre un masque en plâtre du visage de l'acteur, sur lequel on sculpte en argile une représentation parfaite de ce que le personnage sera. Le problème est donc qu'on a peu de temps pour ajuster les lumières et pour tourner, parce que dès que les acteurs maquillés sont sous les spots, ils commencent à transpirer sous leur peau de latex et le maquillage commence à se défaire...

**Comment le metteur en scène se sent-il intérieurement pendant le tournage ?**

Il est bien évident qu'on ne peut pas laisser le tournage tous les soirs comme une vieille peau qu'on abandonnerait pour quelques heures, et oublier le film. L'ambiance vous colle après. C'est comme une gueule de bois psychologique. Si vous tournez un film d'horreur vous n'éviterez pas la déprime, comme ça m'est arrivé après *Alien* pendant six mois. On s'implique tellement dans la création d'un monde, on y met une telle énergie qu'on se trouve tout à coup complètement dépouillé quand il se termine. Après l'ambiance oppressante de *Blade Runner*, c'était plus amusant de faire *Legend*, et je me sens bien, mais je ne me suis pas vraiment senti devenir fée !

**Les scènes avec les licornes ont-elles été difficiles ?**

Ç'aurait pu être un vrai casse-tête, en effet. Il a fallu beaucoup de patience, mais ça a été relativement simple. Les chevaux, pardon, les licornes, ont été merveilleusement entraînées. Nous étions allés chercher six chevaux blancs en Andalousie en 83 et leur entraîneur est venu avec

eux. On leur a fait faire un travail spécial, pour développer leur musculature autant que pour les habituer au bruit des souffleries, à la présence de tous les appareils. Pendant huit mois on leur a appris leur rôle. Et à ma grande surprise cela s'est très bien passé.

**Quel est votre prochain projet ? *Tristan et Isolde* ?**

Pour le moment j'ai abandonné. *Tristan et Isolde*. C'est une histoire extraordinaire, mais c'est une interprétation tellement particulière de la love story que je ne suis pas sûr qu'un vaste public l'accepte. *Lancelot du lac* de Bresson est superbe, mais super confidentiel. C'est le même problème. Mais peut-être que dans dix ans je saurai faire accepter au public les côtés délicats de *Tristan et Isolde*. Mon prochain projet, probablement, est une histoire d'amour contemporaine, à New York. Un homme doit choisir entre deux femmes et ne sait pas quoi faire. C'est un défi que je me lance, de savoir comment je peux filmer dans le New York d'aujourd'hui. J'ai aussi un autre projet dans le monde de la musique du rock'n'roll. Ce sujet n'a pas encore été bien traité à l'écran. Une histoire d'amour entre un journaliste et une chanteuse de rock urbain... Je tournerais probablement à Los Angeles et San Francisco. Cela me rapprocherait de ce que j'ai toujours eu envie de faire, une comédie musicale, parce que c'est dans ce genre qu'il faut combiner un maximum d'éléments pour texturer un monde complètement à part et complètement réel en même temps !

Entretien réalisé à Londres le 8 juillet 1985 par Tchalai Unger