

lé du
laby-
r les
isque
uelle
trou-
ne au
tous
eurer
ir ce

re de
esure
uver-
r. On
vrai-
dans
qu'on
n'ap-
criti-
fait,
cture.
nous
ssan-
nous
phie-
Les
ilités
i se
part
pecta-
taine
ence

R.B.

La Revue du Cinema #409
Oct '85



Ridley Scott

par François Guérif et Alain Garel

NOTICE: THIS MATERIAL MAY BE PROTECTED BY
COPYRIGHT LAW (TITLE 17 U.S. CODE).

L'obsession de l'environnement

« Créer l'environnement est ce qui m'excite le plus quand je fais un film » dit Ridley Scott (voir entretien). « C'est l'aspect plaisant de la réalisation d'un film. Le reste, c'est du travail. »

Des quatre films qu'a réalisés Scott à ce jour, un seul ne fait pas appel à un environnement imaginaire et totalement nouveau : *Duellistes*. Mais « dans *Duellistes*, choisir le paysage était une façon de recréer l'époque ». Et pour son prochain film, devant se dérouler dans des décors résolument contemporains, Scott avoue que, « à la réflexion », il pourra recréer l'environnement.

Bref, la démarche de Ridley Scott est celle d'un demiurge, d'un « faiseur d'univers », pour reprendre l'expression de l'écrivain de science-fiction Philip José Farmer. Mais là où un véritable demiurge partirait du néant pour créer son monde, Ridley Scott a besoin d'un univers préexistant, que ce soit un paysage (*Duellistes*), un livre de peintures « *Necronomicon* » de Giger pour *Alien*), des films (*La belle et la bête*, *Blanche-Neige et les sept nains* pour *Legend*). A partir de là, Scott est capable de broder les variations les plus riches et les plus étonnantes ; mais ces variations ne cessent d'être référentielles.

Autrement dit, Ridley Scott, venu de la décoration et de la publicité, démontre que la culture moderne est un « melting-pot » des moyens d'expression les plus divers : littérature classique, science-fiction, contes de fées, bandes dessinées, peinture, architecture. Nous assistons aujourd'hui à l'épanouissement d'un cinéma qui « récupère », avec plus ou moins de bonheur, les cultures et les médias : du



spot publicitaire télé à la peinture moderne la plus abstraite. Dans *Masculin féminin*, Godard disait que la génération pré-soixante-huit était « les enfants de Marx et du Coca-Cola ». Celle des années quatre-vingts se compose des fils de Conrad et de Gwendoline, des héritiers du Viêt-nam et de *Twilight zone*.

L'art de Ridley Scott est de nous rappeler que peu importe la matière, seul compte l'acte de création. Avec lui, la bande dessinée en remonte à la peinture, le conte de fées devient mythologie et l'esthétique pub se nourrit des préraphaélites. Il bouscule sans cesse les références reconnues et prouve que la culture est perpétuellement en mouvement. *Legend*, à la fois film pour enfants, récit d'horreur, essai pictural, mélodrame métaphysique est un exemple éclatant de cette culture en devenir.

Entretien avec Ridley Scott

— Après *Duellistes* (Duellistes) vous projetiez de tourner un *Tristan et Isolde*. *Legend* en est-il le substitut ?

Nous avons écrit le scénario de *Tristan*. L'intérêt de *Duellistes* résidait dans la stylisation du paysage et, mon Dieu, dans *Tristan*, le paysage était le même. Et puis, j'ai vu le *Lancelot de Bresson* qui est, quoique de façon très bizarre, formidable ; il est totalement préraphaélite. Or, c'est la même histoire. Mais je n'ai pas fait *Tristan* parce que je me trouvais à nouveau sur une voie étroite. *Duellistes* a marché en France, mais pas aux États-Unis, et je n'ai pas voulu suivre une nouvelle fois ce chemin. Vous passez un an de votre vie à faire un film, et à la fin ils en tirent sept copies... Une fois le script de *Tristan* terminé, je l'ai mis de côté ; cela ne me semblait pas être le bon moment pour le faire. Mais, c'est demeuré en mon esprit. *Tristan* relève du domaine du conte de fées, de la mythologie ; et en janvier 1981, alors que je préparais *Blade Runner*, j'ai eu une séance de travail avec un écrivain pour faire un conte de fées. Nous sommes tous deux partis des classiques du genre et avons décidé que nous pouvions en tirer quelque chose en utilisant la structure archétypale. Si je voulais faire un film comme cela, il risquait de coûter très cher, et je devais donc penser à la façon dont il pouvait toucher le public. Il ne fallait donc pas faire un conte profondément celtique, ésotérique, mais un conte de fées qui pouvait avoir une résonance contemporaine. En regardant *Legend*, vous ne pouvez pas dire que c'est un film exact d'un point de vue historique. Il y a toutes sortes d'influences, de Walt Disney à William Blake, avec un peu de Citizen Kane, d'Eisenstein et beaucoup de Cocteau. Dans *La Belle et la Bête*, qui demeure un grand film, Cocteau, d'ailleurs, crée son propre environnement. Il ne reste pas prisonnier d'une quelconque fidélité historique. Dans la chaudière, les costumes sont du XVII^e siècle, mais à l'intérieur du château, il y a plein d'autres influences.

— Comme dans *La Belle et la Bête*, la « Bête » est belle et puissante.

Il est sexy, non ? Nous l'avons voulu tel : les femmes l'aiment beaucoup. La Bête chez Cocteau n'est jamais horrible. Enfant, au début du film, j'avais peur, mais très vite, vous réalisez qu'il y a autre chose. Je voulais cela avec *Darkness*. Je ne voulais pas le rendre « inregardable », dresser une barrière

entre le spectateur et lui. Nous aurions pu créer un monstre répugnant, vraiment difficile à regarder. Mais nous voulions quelque chose mi-bête, mi-homme et donner au personnage toute la profondeur possible. Je voulais que *Darkness* soit sain, psychologiquement et physiquement, car j'ai le sentiment que le Mal se paie plus de bon temps que le Bien.

— Comment en êtes-vous venu à choisir Tim Curry pour l'incarner ?

Je n'avais pas pensé à lui. Un des personnages les plus effrayants est dans *The Exorcist* (*L'exorciste*). La voix était formidable, comme le film d'ailleurs. L'idée de donner cette voix à la petite fille était réellement puissante. C'était là mon but pour le Mal. J'ai d'abord pensé à Peter O'Toole. Mais il est si maigre, si émacié. Or, je n'avais jamais vu *The Rocky Horror Picture Show*. Je cherchais quelqu'un pour incarner la sorcière du marais, et un des acteurs de *Rocky* paraissait convenir. Puis j'ai vu Tim Curry et j'ai pensé : « Seigneur, voilà *Darkness* ! » J'aime le contrôle qu'il a de lui-même. Il est très physique, puissant, théâtralement parlant. Et il n'a pas peur : il sait où il doit s'arrêter. C'est formidable de travailler avec lui.

— Quels sont les critères qui vous ont décidé à prendre William Hjortsberg comme scénariste ?

J'ai lu plusieurs de ses livres : « *Symbiography* », « *Falling Angel* » (*Le sabbat dans Central Park*), « *Gray Matters* » (*Matières grises*) et « *Gates of the Poets* ». C'est un Américain, un cow-boy du Montana ; il a un petit ranch. Je voulais éviter un film profondément européen. Or, je ne voyais pas de scénariste européen capable d'échapper à ses racines, à l'exception de Gérard Brach, qui n'est pas spécifiquement français, mais universel ; ce qu'il écrit est toujours fondé sur une dynamique universelle. Il me fallait trouver un Américain, non influencé par la pensée européenne, mais avec une sensibilité. C'était la combinaison idéale.

— Pourquoi vouliez-vous tant faire un conte de fées ?

Pour m'évader une fois de plus !... Sérieusement, mon prochain film se passera dans le monde contemporain. Mais, j'aime l'évasion que procurent les films que j'essaie de faire. Mes quatre films n'ont pas de liens

réels entre eux ; à la surface seulement, car, en creusant il y a certainement quelque part des corrélations. J'ai simplement ressenti que je voulais faire ce genre de film. Avant de pouvoir faire *Duellistes*, j'ai écrit trois scénarios, sur une période de sept ans. L'un était contemporain, une comédie noire, violente, l'autre historique. J'avais lu un livre, « *Once the Future came* », de T.H. White, une sorte d'histoire de Merlin l'enchanteur. Nous avons écrit un scénario qui était un conte de fées influencé par *La Belle au Bois dormant*. Nous avons préparé le film, étions allés en Yougoslavie, puis l'argent s'est évanoui. Mais cela était dans mon esprit. Puis il y a eu *Tristan*, et finalement *Legend*. Ainsi, de toute évidence, j'ai toujours essayé de faire ce genre de films. Les contes de fées ont eu un grand impact sur mon enfance. Dans un conte de fées, il y a toujours un élément de cauchemar. Cela doit être la raison.

— A la fin de *Blade Runner*, Rutger Hauer évoque les « choses incroyables » qu'il a vues. Ce sont peut-être ces « choses » que vous montrez dans *Legend*.

Ils ne m'avaient pas donné les moyens de montrer ce qu'il avait vu. Aussi se contente-t-il d'en parler.

— Il y a tout de même un point commun évident à vos films. Tous reposent sur un scénario linéaire construit

sur un même schéma : un individu, ou un groupe d'individus, subit une agression.

Comme la plupart des histoires. Les films que j'aime voir ont des histoires présentées de façon très simple. J'essaie de faire cela : simplifier le script au point de la communication la plus directe possible. *Alien* est très simple. C'est presque comme de la bonne musique populaire, comme du rock'n'roll. Si vous écoutez les paroles, les bonnes, elles ne sont jamais sophistiquées. Les implications le sont, si vous désirez approfondir. Finalement, c'est ce que je cherche à faire, même si je débute avec une histoire très compliquée ; je la ramène à sa linéarité primitive, puis j'essaie de la modifier avec d'autres choses. Dans *Alien*, des critiques ont trouvé que les personnages étaient minces. Je ne suis pas d'accord : le spectateur connaissait ce qu'il y avait à connaître d'eux en relation avec l'histoire. A travers une réplique, vous en saviez suffisamment à propos de l'un d'entre eux sans que pour autant le récit ralentisse. La dynamique essentielle est l'histoire. Par exemple, vous écoutez les paroles de Bruce Springsteen. Vous les écoutez parce qu'elles sont excellentes. En général, dans le rock ou le rythm'n blues, vous n'écoutez pas parce que c'est une masse globale de sons, même avec les Rolling Stones. Mais, s'il y a là des paroles excellentes, vous les entendez et suivez l'histoire malgré la musique. J'aime que les films fonctionnent de cette façon.

« ... beaucoup de Cocteau... » (*Legend*).





— Ce qui semble toutefois vous intéresser le plus est de créer un environnement.

Absolument. C'est l'aspect plaisant de la réalisation d'un film. Le reste, c'est du travail. Créer l'environnement est ce qui m'excite le plus quand je fais un film. Dans Duellistes, choisir le paysage était une façon de recréer l'époque. C'est un processus fascinant. Je suis curieux de voir ce que cela donnera avec mon film contemporain ; je ne peux pas recréer l'environnement... A la réflexion, si, je peux !

— Quel est le sujet de ce projet ?

J'ai deux films en préparation, tous deux sont contemporains. L'un est sur le rock. Le meilleur film que j'ai vu en ce domaine est Purple Rain. Le scénario en est très mince, mais j'en aime la dynamique. La musique et l'interprétation étaient incroyables. La seule personne qui ait fait des « musicals » dans une perspective proche de celle que j'essaie de formuler, c'est Bob Fosse, qui n'a pas tourné des histoires où, soudain, conventionnellement, on s'arrête pour chanter. Avec Cabaret et, surtout, All that Jazz (Que le spectacle commence) il a essayé de raconter une histoire en la mélangeant à de la musique. Je vais essayer de franchir un pas de plus dans cette direction. Quant à l'autre film, c'est une « Love Story » située à New York, à propos d'un policier.

— *Blade Runner* était déjà un film noir autant qu'un film de science-fiction.

Au départ, il y avait le roman de Philip Dick. Il y a eu un malentendu parce que Dick a été blessé quand il a entendu dire que je n'avais pas pu lire son livre en entier.

C'était évidemment faux. Il y avait un scénario, un bon script, la très linéaire histoire d'un détective. J'ai commencé à travailler dessus avec Syd Mead, mon directeur artistique, qui est dessinateur industriel et spéculateur sur le futur. Quand vous travaillez sur un script, vous en sortez l'environnement. Je n'ai pas fait référence à celui décrit par Dick. Je me suis plutôt attaché à ce qu'allait paraître le futur proche selon ma propre imagination. Les choses vont changer de façon drastique. Développer l'environnement, voir comment les personnages y vivent et s'y comportent, ça entraîne des changements dans l'intrigue, commence à l'épaissir. Quand j'ai commencé le tournage j'avais déjà réalisé nombre de plans avec effets spéciaux de l'environnement urbain. Un jour, j'ai rencontré Philip Dick. Je l'ai emmené au studio et les lui ai montrés. Il a été abasourdi. « Vous avez lu un autre de mes livres », m'a-t-il dit, « The Man in the High Castle » (Le maître du haut-château). Je n'en avais même pas entendu parler. Il a été ravi parce qu'il a vu que, au moins, nous travaillions dans la même direction. Il a été aussi content du scénario final parce que nous retombions d'une façon ou d'une autre sur son livre, sur ce qu'il pensait. C'est là où des éléments extérieurs peuvent changer l'ensemble du film, l'idée originale. Ainsi, la logique derrière Tyrell, la Tyrell Corporation. Je voulais quelque chose de plastique. J'ai vu Joe Turkel dans Shining, où, dans la meilleure scène du film, il était fantastique. « Voilà Blade Runner », me suis-je dit. Le type avait un aspect plastique. Il est devenu le patron de la corporation ! Il ressemble aussi à Toutankhamon. Voilà pourquoi nous avons une pyramide. L'idée était qu'en 2029 la cryogénération était du domaine de la normale. Sans

doute en sera-t-il autrement, mais c'est un bon pari sur l'avenir. Si vous êtes atteint d'une maladie incurable, on vous endormira dans une chambre froide et on ne vous réveillera qu'une fois trouvé le moyen de vous guérir. Quand Batty tue Tyrell il le fait en mettant ses doigts dans les yeux et en lui écrasant la tête. Quand il ne voit pas de sang sur ses mains, il sait que quelque chose ne va pas et demande où est le vrai Tyrell, car celui-ci est en fait un répliquant. Il l'emmène dans la chambre centrale de la pyramide. Ce qui est le processus exact de la chambre mortuaire des tombes égyptiennes : le centre de la pyramide recèle le corps de l'empereur dans un sarcophage. Ils vont dans cette chambre, et Tyrell est là cryogéniquement endormi ; parce que tout le monde a des maladies. Cela est logiquement venu en développant l'environnement et est devenu partie intégrante de l'intrigue. J'aime travailler de cette façon.

— Comment travaillez-vous avec vos collaborateurs pour créer cet environnement ? Étant vous-même dessinateur, faites-vous des croquis ?

Oui, je dessine toujours mes scripts. Le premier script de Legend est une succession de story-boards, de croquis, de notes visuelles. Dès l'instant où j'ai mon directeur artistique, je lui indique immédiatement quelles sont les cibles que je veux atteindre, et il prend la suite. Je pense que celui de Legend est le meilleur avec lequel j'ai travaillé à ce jour. Il est brillant.

— Combien de temps vous a-t-il fallu pour concevoir la forêt de Legend ?

En procédant au jour le jour, quotidiennement, trois mois. Assheton Gorton est un décorateur qui connaît très bien toutes les périodes historiques, et mon premier problème a été de le persuader que je ne voulais pas d'une forêt celtique. Ce qui était initialement la marche à suivre, mais la voie était trop étroite. Je voulais plus être influencé par Disney, rendre la forêt plus légère, comme dans une version rock'n'roll d'un conte de fées. Nous avons visionné Blanche-Neige, Pinocchio, Fantasia. Les « backgrounds » de Pinocchio sont absolument formidables mais ceux de Blanche-Neige sont très noirs, très effrayants. Nous les avons pris et sommes partis de là, puis nous les avons mélangés avec Gustave Doré, les préraphaélites, etc. Un « pot-pourri » d'images. J'ai fini par persuader Assheton de ne pas être « exact » historiquement parlant, que ce n'était pas important. Ce qui était important c'était de créer son propre environnement pourvu qu'il paraisse réel et consistant à l'intérieur de votre création.

— Vous ne mentionnez pas Bambi, dans lequel la forêt joue pourtant un rôle prépondérant.

Je ne l'ai jamais vu. Mais, on m'a affirmé que c'était formidable. En fait, j'aime Disney aujourd'hui, maintenant que je suis un adulte. En m'y référant, je voulais intéresser le public jeune. Essayer l'autre voie — c'est-à-dire faire un conte de fées celtique sérieusement où les personnages auraient été effrayants, presque des animaux — aurait été aussi intéressant.

— Il y a une autre référence disneyenne, les personnages de Jack et de Oona qui semblent être originaires de Peter Pan.

C'est exactement cela. Oona a été originellement inventée parce que Jack et Mia ne sont pas ensemble durant tout le film, ils ne le sont en fait qu'au début et tout à la fin, et j'ai dû inventer un moyen pour rappeler au spectateur Mia.

— Le plus étonnant, c'est que vous avez mis en scène l'air lui-même. Il y a toujours quelque chose en suspension.

Des insectes, des fleurs, du pollen, etc. C'est dynamique. Pour garder la forêt en mouvement. Celle-ci est artificielle, et il me fallait la rendre vivante. J'ai constamment travaillé avec quarante ventilateurs. Ce qui me rendait fou. Aussi paradoxale que cela puisse paraître, l'intention originelle était de faire du film une célébration de la nature. Il devait y avoir plus d'animaux. Dans une des premières versions du scénario, il y avait un prologue. Ça aurait été bien de le faire, mais c'était quasiment impossible à réaliser. On commençait dans le côté sombre de la forêt où les goblins suivaient la piste d'une lueur mystérieuse émanant de quelque chose qui se trouvait de l'autre côté des collines. Et à chaque fois qu'ils arrivaient au sommet d'une colline, la lueur venait de derrière une autre. Ils étaient menés par des animaux sauvages, des oiseaux, des cerfs, des antilopes, des renards, etc., qui se dirigeaient vers cette lueur. Et les goblins les suivaient, déguisés. Ils arrivaient finalement dans un ravin où ils assistaient à une sorte de Nativité. Ce qu'ils voyaient les fascinait : les renards étaient dans l'herbe à côté des lapins, un loup avait des oiseaux sur la tête, un cerf un serpent dans ses bois. Tous étaient réunis sans qu'il y ait de conflit entre eux. Puis, un goblin faisait un faux mouvement, et un animal découvrait leur identité. Une panique s'ensuivait et la lumière disparaissait par-delà les collines. Elle leur échappait à nouveau. « Nous n'y arriverons jamais. Ils nous faut trouver l'innocence, car elle nous mènera à ce que nous cherchons. » Mais j'ai dû abandonner cette idée, car cela m'aurait pris six mois pour le tourner.