

*Des films*

Manouk Borzakian

17 janvier 2010

## Tetro (Francis Ford Coppola)



Joli cadeau de Noël que nous a concocté Coppola, véritable délice pour cinéphiles... et un peu aussi pour géographes. Les premiers se délectent des nombreuses références qui ponctuent le film, à commencer par *Les Contes d'Hoffmann* de Powell et Pressburger : Coppola ne se contente pas d'inclure un extrait, celui du démembrement de la poupée Olympia, il se livre au jeu du *remake* en proposant peu après sa propre version de la scène. C'est alors la danseuse Noemi, petite amie du jeune Tetro que lui ravit son père ô combien envahissant, qui tient la place de la poupée désarticulée.

Coppola revisite surtout ses propres obsessions. L'histoire s'ouvre sur une visite anodine que rend le jeune Bennie, serveur sur un bateau faisant une escale forcée à Buenos Aires, à son frère aîné Tetro, qu'il n'a pas vu depuis dix ans. Très vite ressurgit un passé hanté par les haines familiales, qui explique cette lointaine retraite du personnage éponyme. On pense évidemment au *Parrain*, avec ses rapports père-fils, les rivalités entre frères et la difficulté d'assumer l'héritage trop lourd d'un père célébrité et puissant. Le scénario, un brin emberlificoté, distille quelques indices (faciles à identifier quand on a vu la fin !), comme ce plâtre qui enserre la jambe de Tetro au début du film, avant de réapparaître autour de celle de Bennie. Rencontre malencontreuse avec un bus pour le premier, avec un scooter pour le second, ou l'accident de la route comme parcours initiatique. Les fils de cette histoire familiale n'en finissent pas de se dénouer jusqu'à l'un des tout derniers plans, où la vérité, aveuglante, apparaît à Bennie sous la forme de phares de voitures (encore...).

La première image annonce déjà cette conclusion, à travers le traitement de la lumière, leitmotiv du film : Tetro, par ailleurs plongé dans l'obscurité, fixe un papillon tournoyant autour d'une ampoule. La lumière comme métaphore d'une célébrité et d'une vérité également

dangereuses et fascinantes. Sur ce point, et alors que sortait presque simultanément le très spectaculaire *Avatar*, Coppola nous montre avec brio que les progrès techniques ne servent pas seulement à construire des mondes imaginaires toujours plus réalistes et y mettre en scène des batailles qui relèguent les premiers épisodes de *Star Wars* au rang de curiosités historiques. Le numérique devient l'occasion, l'air de rien, d'une magistrale réappropriation du noir et blanc, et permet de véritablement donner à celui-ci une seconde jeunesse, bien au-delà du simple exercice de style. L'éblouissement des personnages et du spectateur devient un élément central, moteur du scénario. Tout comme les contrastes, caractérisant les personnages eux-mêmes : Tetro, avec sa veste en cuir - et mis à part le plâtre, bien sûr - est aussi noir que Bennie est blanc, arborant son uniforme immaculé de matelot.

Le travail sur la lumière se poursuit dans la mise en scène du paysage glacé de la Patagonie, hôte du festival de théâtre qui doit consacrer l'auteur Tetro, lui apporter la gloire - le " prix des Parricides ", encore les problèmes de filiation - qu'il a préféré fuir jusque-là. Les versants des glaciers réfléchissent le soleil comme autant de facettes de cristal, préfigurant les paillettes des auteurs et comédiens invités par Alone, critique littéraire toute-puissante qui règne en tyran sur les destinées des artistes argentins.

Mais bien plus que les paysages argentins, c'est l'espace domestique qui est au cœur de la mise en scène. On retrouve la chambre de K dans *Le Procès* de Welles et, de manière plus appuyée, les deux chambres d'hôtel du *Silence* de Bergman, entre lesquelles la porte s'ouvre, se ferme, s'entrebâille sans cesse, traduisant l'impossible communication entre les deux sexes. Ici, l'appartement que partagent Tetro et sa compagne Miranda se divise entre une cuisine-salon-salle-à-manger-chambre-d'amis, espace public ouvert sur l'extérieur, et une chambre à peu près impénétrable, espace privé et lieu de l'introspection. Presque tous les plans sont orientés vers la seconde, incluant le plus souvent un miroir placé contre le mur qui sépare les deux pièces. La psychologie du héros est insondable. Pire, elle renvoie à ceux qui l'interrogent leur propre reflet.

Cette forte discontinuité entre les deux pièces se présente, dès les premières séquences, comme un élément-clef du scénario. A l'annonce de l'arrivée de Bennie, Tetro, invisible, répond en fermant le verrou de la porte qui préserve son intimité. Au son du même verrou, rouvert quelques minutes plus tard, Miranda explique : Tetro n'a pas l'intention de sortir, mais lui demande à elle d'entrer. Bien plus tard, l'ouverture brutale de cette même porte sur l'obscurité de la chambre ponctuée un dialogue houleux entre Tetro et Bennie, laissant découvrir un jeu d'emboîtement avec la fenêtre, elle aussi ouverte, mais sur la lumière du jour, ainsi que sur les barreaux du balcon auxquels Tetro s'agrippe rageusement pour fuir la discussion. En somme, les discontinuités de l'espace domestique servent de métaphore des méandres de l'esprit torturé des protagonistes et de leur difficulté à communiquer.



Difficile d'épuiser en quelques lignes la richesse de ce film foisonnant, aussi ne reste-t-il qu'à le conseiller très chaudement. A noter que les Parisiens - mais aussi les Strasbourgeois - ont la possibilité depuis quelques semaines de (re-)découvrir sur grand écran *Conversation secrète*, sorti en 1974, dans lequel on trouve déjà ce jeu sur les cloisons et ce qu'on peut ou ne peut pas entendre à travers elles.

Manouk Borzakian

© Les Cafés Géographiques - [cafe-geo.net](http://cafe-geo.net)