

Rollerball - Plan Sequence

PS cargocollective.com/plansequence/Rollerball



Rollerball, de Norman Jewison

Science fiction / Angleterre / 1975 / 129 min.

Avec James Caan, John Houseman, Maud Adams

Architecture et dystopie, par Jérôme Pocholle

Dans un futur proche, il n'y a plus de nations et six grandes corporations se partagent le monde. Les hommes jouissent alors d'un confort matériel inégalé. Un sport, le rollerball, remplit les stades et est suivi en multi-vision par quatre milliards de téléspectateurs fascinés. Conçu pour canaliser l'agressivité des masses vivant dans une société sans guerre, il doit aussi servir à démontrer la futilité de l'effort individuel. L'émergence d'un joueur, Jonathan E., qui s'interroge par ailleurs sur le monde tel qu'il est devenu, risque de compromettre l'ordre établi...

La séquence d'ouverture est une messe. Le son majestueux de l'orgue accompagne non seulement les derniers préparatifs de la piste avant le quart de final opposant Houston à Madrid, mais aussi notre découverte du lieu sacré, à mesure que les lumières s'allument. Le treillage en triangles évoque le velum du Colisée. La salle de sport est à la fois une arène et le temple d'une nouvelle religion. Toute la dystopie se résume à ce lieu, révélée par les choix de mises en scène et la profusion de détails. Tous les protagonistes de cette société sont présents en personne ou représentés. Les hiérarchies se précisent dans les plongées et les contre-plongées. L'omniprésence des caméras et des écrans dans le cadre évoque le totalitarisme. A l'hymne corporatiste, point culminant du rituel, succède le match. Nous y assistons au plus près des joueurs, oubliant l'environnement si ce n'est la

clameur du peuple, réduit symboliquement à un groupe de spectateurs surexcités. Les règles ne sont pas très explicites mais qu'importe, elles changeront lors des rencontres suivantes. Il est vain pour nous d'essayer de comprendre le jeu comme il est vain pour les joueurs de le pratiquer.

L'intensité de cette séquence d'introduction nécessitait un cadre hors norme pour s'exprimer. Seul un décor monumental pouvait satisfaire l'ambition du réalisateur. L'arène est le monde, et ces dix-huit premières minutes contiennent le film en entier. Le Rudi-Sedlmayer-Halle, rebaptisé Audi Dome à l'occasion de sa rénovation en 2011, se situe à Munich. Dessiné par l'architecte Georg Flinkenbush, sa construction débute en 1970 pour s'achever en 1972 afin d'accueillir des rencontres de basketball. Cette salle circulaire ultra-moderne et d'envergure unique à l'époque (si on excepte Le Forum de Los Angeles pressenti un temps) s'imposa à Norman Jewison. Voulant placer son récit dans un futur proche tout en évoquant les jeux du cirque de la Rome antique, il a finalement trouvé son Colisée. John Box, chef décorateur britannique multi-oscarisé (*Lawrence d'Arabie*, *Le Docteur Jivago...*) prend soin de l'habiller pour incarner les différents stades visités pendant le film. L'architecte allemand Herbert Schürmann, reconnu dans le monde entier pour la construction de vélodromes, est mandaté pour assurer la construction de la piste circulaire inclinée à trente-cinq degrés. Nous n'apercevrons que furtivement et que très partiellement l'extérieur du Dome, dont le bardage évoquerait encore le futur aujourd'hui.

D'autres bâtiments visibles dans le film se trouvent à Munich, ville aux environnements futuristes, récemment modernisée pour l'accueil des tristement célèbres Jeux Olympiques de 1972.

La tour BMW est l'œuvre de l'architecte autrichien Karl Schwanzer. Elle emprunte la forme de quatre cylindres verticaux positionnés en carré et symbolisant les cylindres mécaniques d'un moteur à pistons. Achevée en 1972, elle est alors le plus haut et le plus remarquable gratte-ciel de Munich avec 99,5 mètres de hauteur. Elle abrite dans le film le siège de la corporation ENERGIE. Renvoyant à la piste circulaire que l'on vient de quitter, nous découvrons ses rondeurs, tout d'abord de nuit, dans une contre-plongée vertigineuse, dont semble émaner du logo à son sommet la lumière éclairant la ferveur d'après-match. C'est écrasant pour le spectateur comme pour les personnages à l'écran toujours petits et perdus dans les espaces où ils évoluent. Visible de jour le plan suivant, c'est cette fois-ci un sentiment d'étrangeté qui domine tant la sérénité transpirant de l'édifice de béton et d'aluminium semble factice, sa froideur incarnant parfaitement le système en place. Les intérieurs artificiellement confortables et la multiplication des écrans sont autant de signes d'étouffement de la liberté.

Au pied de la tour, le musée BMW, du même architecte, abrite quant à lui le « département des livres en circulation » que visite Jonathan dans sa quête de réponse. Quand il en sort, un zoom arrière laisse apparaître un inquiétant bâtiment tout en arrondi, envahissant peu à peu le cadre. Les personnages finissent par en sortir mais le plan s'attarde. Comme les livres dans cette dystopie, les personnages disparaissent devant quelque chose qui est au-dessus d'eux, qui les contrôle, qui les écrase.

On fuit parfois cette architecture moderne harmonieuse représentant l'ordre établi. On quitte cet univers rond, aseptisé et oppressant (soutenu par l'esthétique des années soixante-dix, le mobilier futuriste, la couleur orange) pour se rendre par exemple au ranch du héros. On y redécouvre le bois, la nature, les animaux, l'espace (on y arrive en hélicoptère), comme les vestiges d'un ancien monde. La maison aux formes anguleuses est plus fidèle à la psychologie de Jonathan, lui qui est déjà sorti du cercle. Comme dans l'imaginaire collectif, il souffle sur le ranch un vent de liberté. Mais l'oppression n'est cependant jamais loin, les longues phases de mélancolie introspective du personnage ainsi que la forte présence une nouvelle fois des écrans se chargent de nous le rappeler. On découvre aussi, après avoir survolé lacs et montagnes, le néoclassique Palais des Nations au sein du parc de l'Ariana à Genève, servant de décor dans le film à une bibliothèque où se trouveraient encore des livres. On est d'abord émerveillé et rassuré par cette architecture « ancienne », que l'on admire depuis le ciel. On comprend rapidement que Jonathan n'y trouvera aucun livre, pas plus que de réponses à ses questions. Nous sommes dans un monde où il n'existe plus qu'une seule police de caractère comme le rappelle le premier plan à l'intérieur sur les chiffres de l'ascenseur. Puis les portes s'ouvrent, non pas sur une salle remplie d'ouvrages sur des étagères, mais sur un centre de contrôle informatisé et lumineux au vaste plafond circulaire, figure géométrique dominatrice et dominante dans cette fable futuriste. Le saisissant contraste avec l'extérieur du bâtiment en pierre nous désoriente. L'union corporatiste s'est déjà insidieusement emparée de l'histoire.

Juste avant la finale du championnat, une succession de plans larges où l'on reconnaît New-York, Rome, Brasilia (avec les œuvres d'Oscar Niemeyer, dont le travail a ouvertement influencé la direction artistique du film) semble vouloir nous dire que le monde existe toujours en dehors du stade. Mais ces plans fixes sont vides. Où sont les gens ? Sans doute devant leur téléviseur, la messe est sur le point de commencer...