



Pierre Etaix, in *Etaix dessine Tati*, Francis Ramirez, 2007

CONFUSION, 1982 UN SCÉNARIO INÉDIT DE JACQUES TATI. ÉPISODE II : BIEN VU, MALENTENDU

Par Alexandrine Dhainaut, *Il était une fois le cinéma.com*, avril 2009

Dans le scénario jamais réalisé de *Confusion*, Jacques Tati décrit le chaos qui submerge progressivement une usine de télécommunication, - la C.O.M.M.-, par le jeu des faux-semblants (voir [Episode I](#)). Dans le contexte hyper moderne qu'il imagine, se joue également une confusion des signes et des sens, directement induite par la profusion technologique. Émerge alors un étonnant paradoxe : au plus la technologie moderne permet de voir tout et tout le temps, au plus les sens sont troublés.

L'usine dans laquelle Jacques Tati plante le décor de *Confusion*, est peuplée de machines, de fils, d'écrans et d'appareils électroniques en tout genre. Un condensé de technologie au service de la communication - concept-clé du scénario -, le summum de la modernité.

La C.O.M.M., ou Comment Observer le Monde Moderne

La C.O.M.M., comme son nom l'indique et telle que Jacques Tati la décrit, est une immense plateforme entièrement dédiée à la communication. Les personnages ne communiquent entre eux que par téléphone, télex, interphone, radio ou écran interposé :

« Le directeur prend place derrière son bureau sur lequel trône un grand clavier, trois téléviseurs, quatre téléphones. (...) Un des téléphones sonne : il décroche.

Nous entendons un sonore « Allo », et à travers la vitre ses mimiques nous dévoilent la tournure aimable de la conversation qu'il a avec son correspondant. Il a tout juste le temps de raccrocher qu'un deuxième téléphone sonne. Le même « Allo » retentit, mais n'obtenant sans doute aucune réponse, il appuie sur un bouton et répète son « Allo » avec énervement. La conversation qui suit semble l'ennuyer. Ayant raccroché, il appuie sur un bouton de couleur : un écran

*s'allume sur lequel s'inscrivent des chiffres et des lettres, constituant une sorte de télex visualisé. En même temps qu'il lit ces renseignements, il appelle sa secrétaire à l'interphone ».*¹

La communication réduite à un simple geste : presser un bouton pour établir le lien. Entre et au-delà des murs de la C.O.M.M., il s'agit de tout voir et de tout savoir en temps réel, et ce grâce à aux multiples appareils de transmission de sons et d'images qui envahissent l'usine. *Hypermodernité* rime ici avec *hypervision*. L'usine est un panoptique géant d'où chacun peut observer l'autre à son insu et être observé à son tour. De même que les appartements aux larges baies vitrées dans *PlayTime* rendaient transparente la frontière entre espace privé et espace public, Tati met en scène ici des espaces *hypervisibles*, à l'image du bureau du PDG :

*« Sa pièce est du reste très moderne, puisque « tout-en-verre », et permet une vision totale de plusieurs bureaux attenants, dont celui de sa secrétaire ».*²

Le « tout en verre », métaphore physique et architecturale d'une société globalisée, connectée et transparente, où tout est relié, où les distances sont raccourcies, permet une vision ubiquiste³. Cette architecture de verre abolit les séparations spatiales et crée un sentiment d'omniscience généralisée. Tati saupoudre également le scénario d'expressions telles que « jeter un œil », « du coin de l'œil », et utilise tout un vocabulaire visuel, se rapportant à la vue et à l'ouïe. À son arrivée à l'usine, le jeune ingénieur Luther, venant faire la démonstration d'une de ces inventions, découvre une oreille géante et croise le regard du « cyclope » :

*« Il regarde avec étonnement le décor environnant, d'autant plus qu'en se retournant, il se retrouve nez à nez avec une oreille immense, sculpture qu'en côtoie une autre en forme d'œil. »*⁴.

Les organes ainsi prélevés sont les symboles mêmes du fantasme d'une vision et d'une audition totalisantes. Plus loin dans le scénario, le même Luther cherche désespérément le groupe qui accompagne le Ministre de l'industrie venu visiter l'usine :

*« Constatant que le groupe ne se trouve pas à l'endroit indiqué, il se dirige vers une zone où apparaissent au ras du sol des demi-globes en forme de moitié de coquilles d'œufs. Au travers des hublots qui permettent d'avoir une vue d'ensemble de l'usine, le jeune homme essaye d'apercevoir le groupe officiel ».*⁵

Difficile de ne pas assimiler ces « demi-globes » à des globes oculaires et la C.O.M.M. à une bête aux mille paires d'yeux et d'oreilles. Mais pour que les personnages puissent tout voir et tout entendre, la communication doit être fluide pour ne pas perdre de sa vélocité. Le scénario regorge d'éléments de liaison : câbles, fils électriques, écouteurs, bouches d'aération, etc. Ils assurent la permanence du signal. À l'image de l'autoroute dans *Trafic*, la communication est un raccourci entre deux espaces dont l'efficacité repose sur l'utilisation du chemin le plus court : la ligne droite. Et toute ligne droite chez Tati finit par être déroutée. Comme le dit Paul Virilio, « en inventant le train, on a aussi inventé le déraillement ». Le scénario prend alors un sérieux virage. Par un système de brouillage, Tati perturbe la communication. La linéarité du signal ploie sous le poids des nombreux parasites que le cinéaste introduit progressivement. Les interférences qui vont crescendo perturbent l'acheminement de l'information. Le chaos gagne l'usine au fil des pages. Dans *Confusion*, la ligne droite devient sinusoïde.

¹ *Confusion*, scénario de Jacques Tati, tapuscrit de 123 pages, p.12.

² *Ibid.*

³ Non sans rappeler l'écran de surveillance du directeur de l'usine des *Temps Modernes* (1936) de Chaplin.

⁴ *Confusion*, scénario de Jacques Tati, tapuscrit de 123 pages, p.13

⁵ *Ibid.*, p. 64.

La C.O.M.M., ou Comment Observer le Mirage Moderne

Le scénario de *Confusion* confronte deux sortes de réalités : l'une restituée telle quelle et l'autre, transformée, qui « complique la perception ». Cette complication de la perception est abordée par Tati dans la droite lignée de *PlayTime* : la confusion des sens est induite par le monde technologique. Le monde qu'il imagine, usant et abusant des diverses technologies de communication, trouble les sens. A mesure que les personnages les utilisent, une confusion des sens s'installe. Tati décrit les troubles perceptifs, principalement visuels et auditifs, qu'engendrent le *tout mécanique*, le *tout technologique*. Progressivement, les personnages sont amenés à voir et à entendre « de travers » leur environnement proche. Leurs sens n'en finissent plus d'être trompés et débordés par les signaux émis tous azimuts. Par déformation, surimpression ou désincarnation, le réel, tel que nous le connaissons s'altère et se transforme. Réel et représentation s'imbriquent « de travers », créant une confusion sensorielle au potentiel comique. Là se niche le burlesque, dans cette perte de repère. Les informations submergent le PDG de la C.O.M.M.. Les sonneries retentissent en même temps que les écrans clignotent et que des voyants s'allument. Il se met alors à confondre les formules orales avec les formules d'écoute, - la bouche avec l'oreille - lorsqu'il accueille la secrétaire et le jeune Luther dans son bureau :

*« Celui-ci est encore occupé au téléphone si bien que, lorsque la secrétaire frappe à la porte, elle n'attend pas la réponse et, précédant l'ingénieur, elle entre dans le bureau. Tous les deux vont s'asseoir. Le directeur raccroche, se tourne vers eux et, en guise de parole, lance en direction du visiteur un sonore « Allo », puis gardant son allure autoritaire, il l'interroge du regard. »*⁶

Entre virtualité et réalité, la confusion des espaces

Confusion met en abîme les espaces réels et virtuels. La scène la plus emblématique est celle du voyage de l'*Economic Tour*, un car transportant des touristes à travers Paris :

« À l'intérieur de ce car, au signal du chauffeur, les commentaires arrivent, indiquant aux touristes les lieux où doivent se porter leur regard. Cependant, à chaque fois qu'une bande son signale un monument typique de la capitale, par exemple la tour Eiffel, à peine les touristes ont-ils eu le temps de tourner la tête pour voir cette célèbre construction et décider de la photographeur que le petit car plonge dans un souterrain, et que les touristes ne voient de cette construction que les lumières qui défilent au rythme régulier des néons, situés soit au plafond, soit sur les côtés des passages souterrains. En remontant à la surface, les touristes cherchent à voir dans toutes les directions et à peine ont-ils le temps d'entrevoir le grand et le petit palais, que le petit car plonge dans un autre souterrain au même éclairage et où règne un petit brouillard de fumée d'échappement. Mais comme les cars sont équipés de petits écrans de projection placés assez bas au dos de chaque fauteuil, chaque touriste a finalement la possibilité de voir le Grand Palais - du moins sa reproduction - sur une diapositive diffusée par la C.O.M.M., et qui arrive en tournoyant sur chaque écran, ce qui permet à chacun d'eux d'apprécier, en se baissant, le monument qui s'est dérobé à sa vue.

*À la Concorde, un touriste hollandais, désireux de réussir enfin une photo, se place en bonne position contre la vitre. Mais le car commence à pénétrer dans le souterrain et le photographe, pour garder la vision de sa place, monte sur son siège au fur et à mesure que le car descend. Malheureusement il glisse et tombe par terre alors qu'un commentaire signale le Palais du Louvre, qui se profile au Jardin des Tuileries que le véhicule est en train de longer. Les touristes tendent le cou pour essayer d'apercevoir le monument. Ils l'ont à peine entrevu que le car s'engouffre dans le souterrain menant au Châtelet. Le hollandais, n'ayant pas eu le temps de se relever, n'a pas d'autres ressources que de prendre en photo la reproduction du Palais sur l'écran vidéo qu'il a à la hauteur des yeux. »*⁷

⁶ *Ibid*, p. 21.

⁷ *Ibid*, p. 31/32.

Le trajet perturbé – sinusoïdal – et la vitesse du car empêchent toute appréhension du réel depuis la fenêtre, d'où l'obligation d'avoir recours à l'écran de la C.O.M.M. Le réel y est déformé, raccourci, et l'image aplatie. Le virtuel se réalise, la réalité se « virtualise ». Le comique découle ici de l'absurdité de la scène. Tout aussi absurde est l'amitié qui lie deux employées de la C.O.M.M. : celle-ci n'existe que par téléphone interposé, tant est si bien qu'elles ne se saluent même pas lorsqu'elles se croisent, ignorant chacune la véritable apparence physique de l'autre.

Troubler la perception du réel

Confusion met en scène le trouble sensoriel des personnages à travers la perte de repères spatio-temporels. Étonnante situation que crée le directeur en prétendant qu'il n'est pas arrivé alors que tous les employés peuvent le voir à travers les vitres de son bureau « tout-en-verre ». Plus loin dans le scénario, Tati imagine une scène « à l'oreille », travaillant la tension entre présence et absence : un tapis dernier cri insonorise totalement les pas du directeur et oblige Luther, qui tentait de le localiser par le bruit de ses chaussures, à ne peut plus se fier à ses sens. Tati se montre ici et plus qu'ailleurs, particulièrement sensible aux différents facteurs d'insensibilité (au sens perceptif du terme), qu'induisent les technologies modernes et autres outils de confort.

Par ailleurs, Tati s'amuse à appliquer différents filtres à la réalité, générant inévitablement de la confusion. Ainsi, objectifs ou objets, sont autant de filtres venant s'interposer entre l'homme et le monde, soit par amoindrissement de la réalité ou par superposition de couches. D'une part, des filtres qui altèrent la réalité tels que l'objectif à différents foyers colorés de Luther qui enrichit en couleurs les images du monde, ou celui qui fait passer le Ministre de l'industrie pour un clown :

« (...) un deuxième technicien installe un autre micro qui se trouve avoir une bonnette rouge et, placé comme il est, semble être un gros nez postiche au milieu du visage du Ministre, qui prend alors l'allure d'un clown. »⁸

Ou encore celui qui teint le maillot d'un joueur de football aux couleurs de l'équipe adverse :

« (...) un membre de l'équipe qui se détend sur un banc, laissant reposer ses jambes sur une chaise. On peut voir que les petites lattes de bois du banc et de la chaise ont été fraîchement repeintes, par la présence d'un pot de peinture posé sur le sol et abandonné là par le peintre, en train de regarder sur un écran quelques images des supporters, aux diverses réactions.

C'est la fin de la mi-temps et l'équipe sort du vestiaire. »

EXT. JOUR – STADE

On peut alors voir que le maillot et les bas du joueur assis sur le banc et la chaise fraîchement repeints sont semblables de dos à ceux de l'équipe adverse, dont les maillots et les bas sont rayés, tandis que de face, il est resté fidèle au maillot blanc ; ce qui entraîne, dès la remise en jeu, une confusion importante, chaque joueur le prenant pour un de ses coéquipiers. Si bien qu'ayant reçu un ballon de l'équipe adverse, il peut le transmettre à la sienne qui va marquer le but. Lui-même, grâce à sa situation privilégiée, ne se prive pas d'en marquer un second.

Ce but déclenche la colère des joueurs de l'équipe adverse et celle des spectateurs. »⁹

D'autre part, Tati place des filtres réducteurs, aux effets soustractifs, semblant amoindrir le réel. L'*Economic Tour* évoqué plus haut « économise » le rapport au réel, le vide de sa consistance par le recours aux écrans. De même que le tapis insonorisé désépaisse le réel, enlève le relief aux sons. Une

⁸ *Ibid*, p. 71.

⁹ *Ibid*, p. 37/38.

scène un tantinet obscène (fait assez rare chez Tati pour être souligné) décrit le contrôle douanier d'un aéroport, usant d'une des machines fabriquées et gérées par la C.O.M.M. : un filtre laser « dénude » les personnes de leurs vêtements :

« Là, nous retrouvons l'officier des douanes, avec Monsieur Duval et un autre ingénieur, près de l'appareil de détection que la C.O.M.M. vient d'envoyer d'urgence afin d'aider à la lutte contre la piraterie aérienne.

Le procédé qui rend les vêtements transparents entre donc en fonction et les passagers, en passant devant le rayon, exposent leur anatomie naturelle ; ainsi un PDG à grande allure garde un air hautain dans sa fausse apparence de nudité. Un monsieur, à qui les vêtements rembourrés donnent l'allure d'un athlète, se présente d'une manière prétentieuse, en roulant des épaules. Le rayon révèle qu'il n'est en réalité qu'un gringalet.

Passé ensuite une dame très digne et réservée qui, ne se rendant pas compte de la façon dont les douaniers peuvent la voir, continue de vérifier le bon maintien de sa coiffure. Les objets intimes dans les poches des voyageurs deviennent visibles : ainsi, on peut voir dans la poche revolver de l'un d'eux, une flasque de whiskey dont la présence s'explique par son embonpoint proéminent.

Il se présente ensuite une voyageuse du genre ménagère sans méthode, dont les vêtements ont été mis à mal dans la cabine des passagers devenus porteurs. Elle essaye tant bien que mal de les réajuster et, dans le rayon, on a l'impression qu'elle se gratte comme si son corps la démangeait.

Duval, en même temps qu'il vérifie la bonne marche de l'appareil de la C.O.M.M., semble intéressé par le spectacle insolite. Les douaniers eux-mêmes portent une vive attention à un chinois en costume traditionnel qui les salue très courtoisement. Ils aperçoivent dans sa poche un livre à couverture « sexy ». Vient ensuite un enfant que sa mère fait passer devant elle, et qui se révèle posséder un revolver en plastique. »¹⁰

Les appareils de *Confusion* désincarnent le réel et les corps. Ils servent la politique d'épuration en vigueur à la C.O.M.M.. Dans un contexte aussi nu, le parasite n'apparaît que plus visible.

Parasitage contre épuration

Au milieu du scénario, la machine rigide qu'est la C.O.M.M se met à produire ses propres anti-corps. Différentes formes de parasitages gagnent progressivement l'organisation du monde imaginé par Tati. Parasitage par confusion, altération ou imbrication. Le scénario se divise en deux temps : un premier temps présente un monde rodé et technologique où règne la communication instantanée ; et un second temps décrit le chaos qui survient par l'apparition des couacs et des erreurs. Aussi, à l'obsession de l'image parfaite et à la tentative de schématisation du réel par l'usage du rayon X, répond l'apparition de différentes formes de parasitage.

Le monde tel que Tati l'a mis en place amplifie les conséquences d'un micro-événement (exemple du maillot du joueur de football qui donne un coup de pied dans la fourmière qu'est la C.O.M.M.). L'incident devient tentaculaire tant le retentissement est global. Toutes les équipes techniques sont mobilisées pour palier à ce couac visuel. Le moindre parasite doit être chassé :

« Le photographe est en train de chercher la meilleure pose possible. Il règle l'éclairage : tout semble parfait. Il est prêt à déclencher la prise de vue.

Mais il n'a pas constaté que le modèle adossé au mur, dans une pose délicate et quelque peu langoureuse, la main posée

¹⁰ *Ibid*, p. 101/102.

sur la hanche, semble de part la nature de la moquette qui recouvre le mur, avoir du poil à un bras. Le directeur s'approche et, en rectifiant l'éclairage, fait remarquer cette erreur au photographe. »¹¹.

Tati aime la confrontation de deux extrêmes pour ce qu'elle engendre comme situations comiques. *Confusion* ne déroge pas à la règle en mettant en scène la rencontre improbable, voire incongrue, entre le monde technologique de l'usine et celui, virtuel, d'une perception quasi-hallucinogène, personnifié par Luther, jeune hippie dont l'invention technologique fait voir le monde de travers. L'usine devient une machine délirante.

Avec l'aimable collaboration de Philippe Gigot des *Films de mon oncle*.

Pour retrouver l'article original, cliquez [ici](#)

A lire : [Confusion. Episode I : mollesse et écoulement](#)

¹¹ *Ibid*, p. 24.