

Luigi Comencini

DOSSIER 176



L'Argent de la Vieille

COLLÈGE AU CINÉMA



Avec la participation
de votre Conseil général

Les Fiches-élèves ainsi que des Fiches-films sont disponibles sur le site internet :

www.lux-valence.com/image

Base de données et lieu interactif, ce site, conçu avec le soutien du CNC, est un outil au service des actions pédagogiques, et de la diffusion d'une culture cinématographique destinée à un large public.

Edité par le :

Centre National de la Cinématographie

Ce dossier a été rédigé par :

Joël Magny, critique et historien du cinéma, écrivain, directeur de collection aux *Cahiers du cinéma*.

Yvette Cazaux, ex-professeur au Collège Marcellin Berthelot, Montreuil.

Les textes sont la propriété du CNC.

Remerciements :

Studio Canal.

Photos de *L'Argent de la vieille* :

Studio canal Image.

Directeur de la rédaction :

Joël Magny

Rédacteur en chef :

Michel Cyprien

Conception graphique :

Thierry Célestine. Tél. : 01 46 82 96 29

Impression :

I.M.E.

3 rue de l'Industrie – B.P. 17

25112 – Baume-les-Dames cedex

Direction de la publication :

Joël Magny

Idoine production

8 rue du faubourg Poissonnière

75010 – Paris

idoineproduction@orange.fr

Achévé d'imprimer : décembre 2009



SYNOPSIS

Depuis sept ans, la Vieille, une milliardaire américaine, débarque à Rome pour jouer à son jeu de cartes préféré, le *scopone scientifico*, avec des indigènes, comme elle le fait dans de nombreux pays du monde. Cette année donc, Peppino, ferrailleur, et Antonia, femme de ménage, qui élèvent leurs quatre enfants dans un bidonville, vont jouer avec, ou plutôt contre, la milliardaire avec l'espoir de gagner enfin. Pour leur permettre de jouer, la Vieille n'hésite pas à leur prêter un million de lire. Dans la propriété donnant sur Saint-Pierre, les domestiques observent les parties et transmettent les informations aux habitants du bidonville proche, tous vivant dans l'espoir que le couple « plume » enfin la Vieille... Ils gagnent, perdent, regagnent... Entre deux parties, chacun, du « Professeur » au curé, y va de ses conseils. Lorsque cela va mal, Antonia refuse la suggestion de remplacer Peppino par Richetto le « tricheur ». Et Peppino a beau affirmer qu'il n'a que faire de la Vieille, il s'inquiète quand elle garde le silence et le couple se précipite dès qu'elle les appelle. Du haut de ses quatorze ans, Cleopatra, la fille aînée du couple, regarde avec distance ce « jeu » auquel ses parents se font piéger chaque année.

La Vieille a une attaque alors que Peppino et Antonia gagnent sept millions... Contre l'avis du médecin, elle reprend le jeu et gagne... Plus tard, après que Peppino a posé une mauvaise carte et perdu des dizaines de millions, Antonia accepte la proposition de Richetto et chacun, au bidonville, apporte sa participation au match du siècle. Ulcéré, malade de dépit, Peppino, errant près de la villa, sauve le « tricheur » qui s'est jeté à l'eau : ils ont tout perdu. Peppino pardonne même à Antonia, y compris d'avoir joué et perdu 300 000 lire à crédit... Le couple hypothèque sa baraque pour rembourser la Vieille qui quitte Rome, avec l'espoir de recommencer l'année suivante. Elle refuse l'argent, comme d'habitude, mais propose de le jouer et... Peppino perd une nouvelle fois ! Au moment du départ, Cleopatra offre à la Vieille un cadeau qu'elle a confectionné de ses propres mains avec un soin particulier : un gâteau bourré de mort aux rats...

L'ARGENT DE LA VIEILLE

LUIGI COMENCINI

LE FILM

Joël Magny,
Yvette Cazaux

LE RÉALISATEUR	2
GENÈSE DU FILM	4
PERSONNAGES	5
DÉCOUPAGE SÉQUENTIEL	7
DRAMATURGIE	8
ANALYSE D'UNE SÉQUENCE	9
MISE EN SCÈNE	12
SIGNIFICATIONS	15
RETOURS D'IMAGES	16

INFOS

INFORMATIONS DIVERSES	17
-----------------------	----

PASSERELLES

JEU, HASARD ET ARGENT	21
LA COMÉDIE ITALIENNE : QUAND LA MISÈRE FAIT RIRE	22

RELAIS

PISTES DE TRAVAIL	25
-------------------	----

Luigi Comencini

« Je préfère passer pour un artisan qui donne des rêves... »



Tournage de *La Bohème*, 1987.

Longtemps, Luigi Comencini a été considéré en France comme le réalisateur de *Pain, amour et fantaisie* (1953) et *Pain, amour et jalousie* (1954). Pour qu'il soit reconnu comme un des grands du cinéma italien, il faudra attendre *La Ragazza di Bube* (1963), jouissant de la réputation du roman de Carlo Cassola, et de celles de Claudia Cardinale et George Chakiris (*West Side Story*, 1961), puis, en 1978, la reconnaissance critique de *L'Incompris*¹.

Né à Salò en 1916, Luigi Comencini a passé une partie de son enfance en France, à Agen, et rejoint Milan à 18 ans où il découvre les films de Pabst, se passionne pour Le Corbusier et obtient un diplôme d'architecture en 1939. De cette discipline, il tire le goût de la clarté et l'idée que « *la complaisance esthétique pour elle-même est la dégénérescence de l'architecture, et il en va de même pour le cinéma*². » Après un court métrage remarqué, *La Novelletta* (1937), il trompe son désir de cinéma en écrivant quelques critiques et collectionnant des films avec le futur cinéaste Alberto Lattuada et le critique Mario Ferrari (point de départ de l'actuelle Cinémathèque de Milan). En 1946, il est critique au quotidien socialiste *L'avanti* et photographie avec passion et avidité le monde qui l'entoure : scènes de rues, travailleurs dans les ateliers ou dans les champs et (déjà) beaucoup d'enfants. Quelques clichés publiés dans *Tempo illustrato* l'amènent à réaliser en 1948 un court métrage déterminant, *I Bambini in città*. Dans l'esprit du néoréalisme, le film décrit la vie des enfants dans des quartiers de Milan en grande partie détruits par les bombardements, ouvrant un questionnement qui parcourra son œuvre : comment l'enfant peut-il trouver sa place, tenter de construire un espace à sa dimension, réel ou imaginaire, dans ce paysage dévasté ? Le succès du film et la justesse du jeu des

enfants conduisent le producteur Carlo Ponti à proposer au jeune réalisateur le remake d'un film américain à succès de Norman Taurog (*Boy's Town*, 1934)³ où un prêtre démontre qu'il est possible de récupérer même les pires des enfants délinquants. Mais dans *Proibito rubare* (*De nouveaux hommes sont nés*, 1949), Comencini détourne la mièvrerie du projet : c'est par accident que le jeune futur missionnaire vénitien découvre la misère des enfants des bas-fonds napolitains. La « Cité des enfants » qu'il crée à leur intention pour les protéger de la délinquance est financée par les vols qu'ils pratiquent avec une générosité d'autant plus innocente qu'ils ne connaissant pas d'autres moyens d'existence... Esthétiquement, Comencini se montre alors proche du néoréalisme selon Zavattini (« *Raconter la réalité comme si c'était une histoire* » et non l'inverse) et du regard plein d'humanité, sans mièvrerie et parfois ironique que porte De Sica sur l'enfance blessée par la société, depuis *Les Enfants nous regardent* (1944) à *Sciuscià* (1946), sans oublier *Le Voleur de bicyclette* (1948).

Le « fossoyeur du néoréalisme » ?

Misère du Sud, idéalisme et suffisance du Nord, indifférence des autorités politiques et religieuses, inefficacité satisfaite de la charité chrétienne, la satire est féroce et *Proibito rubare* est un échec, dont Comencini se remet en acceptant de diriger Totò (*L'imperatore di Capri*), puis des films de commande. Les premiers succès viennent avec la série déjà citée des *Pain, amour...* Et le malentendu. En février 1952, Giulio Andreotti, sous-secrétaire à la Présidence du Conseil, écrit dans la revue *Libertas* (sic) une « Lettre ouverte à Vittorio De Sica », dénonçant l'image dégradante et antipatriotique donnée par *Umberto D* et les cinéastes qui présentaient au monde une



La Grande Pagaille (Tutti a casa, 1960), dessin pour l'affiche italienne.

image dévalorisée de l'Italie et négligeaient un message d'optimisme nécessaire au soulagement du peuple. Sans obéir au futur dirigeant de la Démocratie Chrétienne, Comencini a bien senti la nécessité de mêler réalisme social, comédie et mélodrame (le « néoréalisme rose »). Alberto Moravia voit même dans le premier film de la série « le passage du film néoréaliste à la comédie de dialecte... D'une authenticité de contenu et de documentation à une authenticité d'art et de langage. » Mais le succès de ces films et de leurs « suites » colle pour un long temps à Comencini l'image du « fossoyeur du néoréalisme ».

Ce succès a interdit longtemps de considérer Comencini sous l'angle artistique, encore moins comme un « auteur ». Lui-même, à la façon des grands classiques, n'a guère œuvré en ce sens : « Il y a des gens pour m'appeler "maître" et déclarer que je suis un artiste, confiait-il à la sortie d'*Un enfant de Calabre*. Je préfère passer pour un artisan qui donne à rêver ». « Faire des films est mon métier, dit-il, celui qui exerce mon métier doit faire des films ». Il préférera réaliser un film de « compromis »⁴ dans lequel il introduira quelque chose de sa vision des choses que des films publicitaires : « On ne peut pas avoir une attitude publique contre la société de consommation, confie-t-il en 1979, contre les conditionnements du marché dont nous sommes tous victimes et surtout nous qui faisons du cinéma, et, en même temps, contribuer avec des films publicitaires à maintenir cet état des choses. »

Fils et pères incompris...

Après une comédie douce-amère, *La Belle de Rome* (1955) – première rencontre avec Alberto Sordi –, Comencini réalise un film personnel trop méconnu, *Fenêtre sur Luna Park* (ou *Tu*

es mon fils, 1956), sur un thème qui lui est cher, l'incompréhension entre un fils et un père. Dans un faubourg misérable de Rome, un enfant de huit ans, dont le père a émigré en Afrique par nécessité, s'attache à l'amant de sa mère. Celle-ci disparue, il repousse son père, de retour... Nouvel échec commenté, dit-on, par le fin critique Andreotti : « À quoi bon s'attarder sur la misère dans les taudis ? »

En 1960, Comencini réalise une de ses grandes comédies à succès, *La Grande pagaille*, regard ironique et cruel sur la débandade de l'armée italienne lors de l'armistice de septembre 1943. Avec les scénaristes Age et Scarpelli et Mario Monicelli, Comencini fonde une coopérative qui produit *À cheval sur le tigre* (1961), comédie amère, voire désespérée, mal reçue.

La crise économique que vit l'Italie en 1964 pousse Comencini vers des sketches et des films souvent mineurs. Le succès de *Don Camillo en Russie* lui permet de tourner *L'Incompris* (1967), mal accueilli à Cannes, mais que le temps consacra chef-d'œuvre du mélodrame sur l'enfance. Deux enfants différenciés par l'âge et la sensibilité réagissent différemment face à la mort d'une mère et à un père affectivement maladroit voué à l'incompréhension, la sienne et celle de l'aîné...

S'ouvre alors une nouvelle période majeure, avec *Casanova, un adolescent à Venise* (1969), *Les Aventures de Pinocchio*⁵, *L'Argent de la Vieille*, *Un vrai crime d'amour* (1973), *Mon Dieu, comment suis-je tombée si bas ?* (1974), *Le Grand embouteillage* (1978)...

Comencini achève sa carrière de cinéaste⁶ avec un film renvoyant à un classique du film d'enfance et pour enfants, *Marcellino* (1991), passé à tort inaperçu. Il n'est pas le remake du fadasse film de bénetier espagnol de 1955 (*Marcellino pan y vino*), mais repart avec sobriété et justesse du roman original. Il avait tourné en 1970 pour la télévision *I Bambini e noi*, une enquête sociologique de grande audience sur la situation des enfants dans la famille italienne et la société. *Eugenio* (1980), sur un enfant « en trop », fils de la génération de 68 ballotté dans une famille disloquée, est une autre grande œuvre sous-estimée en France, où l'on a pu néanmoins apprécier plus pleinement, à la télévision comme en salle, deux autres descriptions de l'enfance mêlées de nostalgie et de désillusion, *Cuore* (1983) et *la Storia* (1985).

1) Soit dix ans après sa première sortie discrète en France. Voir dossier « Collège au cinéma », n° 30.

2) Sauf indications contraires, les citations de Comencini sont extraites des ouvrages de Jean A. Gili, Aldo Tassone, et Luigi Comencini (voir « Bibliographie », p. 23).

3) En 1944-45, sortent aussi deux films de la même veine de Leo McCarey interprétés par Bing Crosby, *La Route semée d'étoiles* (oscarisé) et *Les Cloches de Sainte-Marie* (nominé).

4) Il regrettera pourtant *Don Camillo en Russie* (1965), accepté pour effacer une dette mais « si contraire à mes exigences stylistiques et mes convictions idéologiques. »

5) Voir dossier « Collège au cinéma » n° 48.

6) Ses dernières années, jusqu'à sa mort en 2007, sont marquées par la maladie de Parkinson. Ses filles, Paola, Cristina et Francesca, devenues cinéastes, l'ont aidé à tourner ses derniers films.

Un fait divers authentique



« J'eus la chance de me voir offrir un scénario qui m'allait bien, chose qui ne m'était jamais arrivé de toute ma carrière, explique Luigi Comencini. Avec Sonego, je n'ai fait que réviser légèrement certains aspects. » C'est en effet au scénariste Rodolfo Sonego que l'on doit l'idée de **Lo scopone scientifico**. « Le noyau du sujet est un fait divers authentique qui a duré à peine quelques minutes, alors que je me trouvais à Naples. Une vieille dame en Rolls-Royce, accompagnée de son chauffeur, demanda à un portier d'hôtel, en ma présence, si Ciccillo et Peppino, deux Napolitains très pauvres, étaient là. Le portier répondit qu'ils étaient à Naples, à sa disposition. Cette vieille dame venait depuis huit ou neuf ans à Naples et n'y avait pas d'amis. Elle invitait ces deux pauvres malheureux, leur prêtait de l'argent et jouait en équipe avec son chauffeur aux cartes avec eux. Au scopone justement, un jeu très scientifique. Chaque matin ces deux pauvres types s'en retournaient sans le moindre sou parce qu'elle était plus forte et gagnait toujours. À partir de cela, comme toujours, j'ai cherché toutes les métaphores possibles et j'ai créé une structure plus complexe avec une signification plus large². » Sonego écrit depuis vingt ans pour Alberto Sordi (entre autres) et ce dernier collabore toujours à l'élaboration de son personnage. Il en parle à sa manière : « **Lo scopone scientifico** est né [comme **Tutti a casa**] d'une idée originale inspirée d'une histoire vraie [...] Nous nous sommes dit qu'on pouvait situer le film n'importe où, qu'il n'était pas nécessaire que ce soient des pêcheurs [de Positano] et qu'il suffisait que ce soient des gens des bidonvilles de Rome. Alors, avec Sonego, nous avons écrit ce film qui est un peu le film de l'espérance, de l'optimisme : comment les gens qui jouent au loto, qui remplissent la fiche et qui jettent tout par terre, qui blasphèment parce qu'ils se sont trompés de numéros, le lundi recommencent toujours à jouer avec l'espoir de gagner. Et ainsi, chaque année, les protagonistes du film avaient l'espérance d'améliorer leurs conditions de vie et avec eux tous les gens du bidonville. » Sonego, ajoute Comencini, « avait écrit le film pour Sordi, mais l'arrivée de Bette Davis fut une chose importante qui rééquilibra la distribution, et la présence de la Mangano, excellente, ainsi que celle de Joseph Cotten, font qu'il ne s'agit pas d'un "film-de-Sordi". »

En 1972, Dino De Laurentiis, travaillant depuis longtemps sans Carlo Ponti, propriétaire des studios Dinocittà, producteur

de **La Grande Guerre**, **Une vie difficile**, **Barabbas**, **La Bible**, alterne toujours films à budget moyen (**La Plus belle soirée de ma vie**, Scola, 1972) et superproductions (**Waterloo**, Bondartchouk, 1970). Outre « La Mangano », dont il est l'époux et le mentor, on lui doit la présence des deux « mythes » américains, Joseph Cotten et Bette Davis.

« Sordi était excellent comme toujours, raconte Comencini, mais il ne ratait pas une occasion de désorienter Bette Davis en changeant les répliques auxquelles elle devait se référer. Il arrivait souvent que Joseph Cotten soit filmé de dos et il me demandait, d'un ton où l'humour le disputait au dépit : "J'ai été bien ?"³. » Selon Sonego, dès la lecture du scénario, Bette Davis avait « compris que les deux protagonistes étaient la vieille dame et cette gamine. » Il regrette que Comencini ait insuffisamment dramatisé le personnage de Cleopatra (lors de l'arrestation des agresseurs de la Vieille) et le côté « un peu théâtral, un peu faux » du bidonville. Pour Sordi, « le tournage a également été un divertissement : il n'y avait pas de grandes difficultés parce que la plus grande partie du film se passait autour d'une table. »

Bien accueilli en Italie, le film a été mal distribué à l'étranger (avec cinq ans de retard en France). Malgré les acteurs américains, le distributeur international américain le considérait comme un film destiné au marché italien, ce qui ne cessa d'irriter Comencini pour qui c'est un film que « n'importe quel public est capable de comprendre⁴. »

1) Sordi à Jean A. Gili, cf. Bibliographie, p. 19.

2) Positif, n° 216, p. 58, idem.

3) Comencini, *Enfance, vocation...*, idem.

4) Cf. Aldo Tassone, idem.

À cartes (in)égales...



Peppino (Alberto Sordi)

Dans la galerie des mâles italiens que déploie la comédie italienne, Peppino emprunte à Alberto Sordi son personnage typiquement romain de hâbleur frileux, tremblant devant le patron, l'épouse, la riche Américaine ou un bouchon de champagne. Il représente les aspirations du prolétariat : devenir un « bourgeois », même « tout petit, petit »¹. Petit, parce qu'il se contente de ce que lui offre le Marocain sans oser marchander. Un deux-pièces, reprendre le commerce du Marocain lui suffissent, mais il est généreux en paroles (des études pour les enfants, une opération pour Cleopatra). Sans Antonia, il cèderait à la facilité : un cognac français ou retourner une carte pendant une pause, et le jeu est une potion magique qui lui cache la réalité. Entièrement livré à l'affectif, il pactiserait aisément avec l'ennemi : avec la Vieille contre ses agresseurs, « *Des ignorants !* » Ce qu'il dit être lui-même devant le Professeur et le curé ! D'une intelligence limitée (y compris au jeu), il est surtout « infantile », comme le dit Pasolini de l'acteur Sordi. Affectif, il réagit dès que l'on prononce le nom du « rival » (Richetto) et ne peut comprendre – mais a-t-il vraiment tort ? – le désir d'Antonia de gagner plus, encore moins l'attitude de Cleopatra, aux antipodes de l'infantilisme.



Antonia (Silvana Mangano)

Pour Antonia, le jeu est aussi un moyen de s'élever socialement, mais son aspiration dépasse le stade de la petite bourgeoisie. Elle est « fière », a honte d'acheter à crédit. Pour elle, l'apparence est capitale : elle gardera son renard à la villa, contre l'usage. Elle est fascinée par la Vieille et ce qu'elle

représente : considération, luxe, éclat (d'où son attirance autrefois pour Richetto). La robe du soir que lui offre Peppino est à son image : un noir profond sur lequel brillent quelques paillettes qui « en jettent ». Elle est lucide : avec les 7 millions, une fois les dettes payées et acheté le deux-pièces, ils se retrouveront sur la paille. Le piège, c'est l'instinct, soit Peppino. Elle applique à ce dernier l'hygiène sportive de Richetto, le professionnel : ni croquette ni alcool. Elle applique aussi la stratégie de la Vieille, mais est incapable de concevoir ce que remarque pourtant Richetto : que sa fortune lui permet de doubler la mise à l'infini... Dans le jeu, si le regard de Peppino conserve quelque chose de la gourmandise enfantine, les regards d'Antonia ne trahissent que nervosité et angoisse. La femme de tête est poussée par un désir sans limite de « s'en sortir », avec l'illusion que le jeu peut changer la donne. Elle n'en glisse que plus irrémédiablement dans l'irrationnel, au point d'en oublier son couple, ses enfants, son foyer... A-t-elle joué les millions qu'elle n'a pas avec l'illusion de regagner les pertes de Richetto ou aveuglée par la passion du jeu ? Ou les deux à la fois ? Elle s'abaissera devant Peppino, le reconnaîtra comme « le mieux de tous », mais sans renoncer à sa passion : il faut que ça recommence l'année prochaine ?



La Vieille (Bette Davis)

Son arrivée derrière les vitres de l'aéroport la définit : une apparition, un fantôme, l'oncle d'Amérique des contes modernes. Mais comme les liasses de billets entrevus par Peppino dans la villa, « inatteignable ». Sans âge, revenue d'une mort annoncée, Américaine mais « citoyenne du monde », Bette Davis lui prête son masque, sa fierté, son goût de l'indépendance, sa volonté inébranlable d'aller jusqu'au bout et une certaine paranoïa, la conviction cynique de sa supériorité et d'être entourée de médiocres complotant contre sa personne. À son âge, infirme, le jeu s'est substitué à la sexualité² et l'affirmation symbolique de son pouvoir. Les gamineries de Peppino l'amuse parfois, et elle éprouve comme lui un plaisir gourmand et enfantin à jouer aux cartes, ce qui n'est pas le cas devant la bourse, où sa fortune est réellement en jeu. Elle est sans scrupule et n'hésite pas à recourir au chantage affectif ou moral ou à la menace (ne pas revenir). Lutte contre le temps et la mort, le jeu lui permet de prolonger le frisson du plaisir, en se ressourçant à la vraie vie, celle du peuple. Tel un

vampire, elle apporte la mort, transmettant le virus du jeu comme de l'argent, attirant médecin, infirmière, curé, croque-morts. Image d'un monde dont certains, à commencer par le Professeur, prédisent la disparition, mais qui ressurgit chaque année de nulle part... En acceptant le gâteau, que devine-t-elle derrière le regard « étrange » de Cleopatra, qu'elle sait faite du même bois qu'elle ?

Cleopatra (Antonella Di Maggio)

Son infirmité la rapproche de la Vieille, se sentant tout aussi solitaire au cœur de cette famille nombreuse où elle donne plus d'affection qu'elle n'en reçoit. De là un commun regard sur le monde d'une impitoyable lucidité. Son visage fermé, dur, interrogateur, sceptique, mais attentif apparaît à tous les moments-clés du film. Elle sait que si un garçon lui propose en plaisantant le mariage, il ne peut songer qu'aux gains du *scopone* et lorsqu'un des « petits » rêve de gains fabuleux, elle lance simplement : « *Allons travailler* ». Lorsqu'elle cède au rêve de « *vivre comme des rois* », c'est sur une base raisonnable : en plaçant l'argent à la banque. Songe-t-elle à empoisonner la Vieille dès l'achat du poison, après une remarque d'Antonia sur la « *baraque pleine de rats* » ? Elle se montre en tout cas attentive et songeuse quand le Professeur clame qu'il faut « *cesser d'aimer la Vieille* ». Elle n'est pourtant pas le bras armé du marxisme révolutionnaire prôné par le Professeur et se lance dans la pâtisserie lorsque sa mère fait équipe avec Richetto et que son père est au plus bas. Elle croit à la victoire annoncée du « professionnel » Richetto. Mais une victoire, mais à quel prix ? Lorsqu'elle voit Peppino piégé une fois de plus par la Vieille et son jeu de cartes, elle sait qu'il faut mettre fin au cercle vicieux : elle sera désormais insensible à la flatterie de la Vieille, seule à remarquer ses « très beaux yeux ».



George (Joseph Cotten)

Amant rejeté, victime de ses sentiments, il a perdu sa personnalité (un avenir de grand peintre) pour être l'esclave de la Vieille. Aux feux de l'amour, la Vieille préfère le frisson du jeu. Sa déchéance pourrait susciter de la pitié, s'il ne recourait à un odieux chantage affectif en suppliant le couple de « faire gagner » la Vieille... Sa complicité apparente avec Peppino et Antonia n'avait qu'un but : protéger sa « maîtresse », prolonger l'illusion d'un amour infini...



Le Professeur

Plus que tous les autres, c'est la cible privilégiée de Comencini. Intellectuel (communiste), il ne manque jamais (à la différence du curé) de manifester sa supériorité intellectuelle à coup de citations (latines). Théoricien de la défaite programmée du capitalisme, et du *scopone*, baptisé « *scientifico* » par un « comte » (!), profiteur (une bonne soupe contre un prêche), il distingue son intérêt de son enseignement et mise avec modération. La réponse sera bien collective, mais anonyme.

Le curé

Il est suffisamment proche de ses ouailles pour qu'une prostituée se jette dans ses bras sous une forte émotion. Est-il modéré par nature en conseillant à Peppino – plus à sa portée qu'Antonia – de s'arrêter, ou lutte-t-il contre ces instruments diaboliques que sont le jeu et l'argent ? Il misera tout de même 20 000 liras ! On l'aime bien, l'écoute peu et lui désigne sa sphère d'influence : « *Casse pas les couilles !* » (le souteneur) ou « *Je te baise la main, mais fous-moi la paix !* » (Peppino).

Richetto « le tricheur »

Le *latin lover* par excellence, fat, matamore parfois, faussement modeste, condescendant... Il a pu autrefois éblouir Antonia, sensible à l'étalage de son succès (standing, voiture de sport, costumes) mais insensible à son chantage maladroit aux sentiments. Il n'en veut qu'à l'argent de la Vieille. Bon tricheur, mais piètre joueur, la baudruche s'effondre d'un coup avec la défaite.

1) Titre d'un film de Mario Monicelli qu'interprète Sordi (1977).

2) Voir son regard d'envie et de haine vers les ébats d'Antonia et Peppino après leurs premiers gains (séq. 23), entraînant le châtiement de son ex-amant.

Vivre, jouer ou mourir...



1 0h00'00

Une jeune journaliste interviewe la Vieille à sa descente d'avion puis dans sa voiture.

2 0h03'34

Au bidonville qui jouxte la villa de la Vieille, Cleopatra avertie par la radio téléphone à sa mère Antonia sur son lieu de travail.

3 0h03'55

Celle-ci lui demande de préparer sa tenue.

4 0h04'24

Après avoir vendu sa cargaison à un chiffonnier avec son fils Romoletto, Peppino, désolé de ne pas avoir de quoi acheter l'entreprise du Marocain, reprend espoir à cette nouvelle.

5 0h06'42

Il emprunte un costume à l'entreprise de pompes funèbres de l'oncle Osvaldo où travaille son autre fils Cesarino.

6 0h07'32

Acclamé par les habitants du bidonville l'exhortant à plumer la Vieille, Peppino offre une robe de récupération à Antonia pour l'occasion.

7 0h09'06

Départ du couple.

8 0h10'30

À la villa, George et la Vieille offrent un million au couple afin qu'ils puissent miser.

9 0h14'20

Première partie de cartes entrecoupée de commentaires des domestiques (dont Pasqualina), gagnée par Peppino et Antonia.

10 0h18'15

Cleopatra entraîne Cesarino et Romoletto terminer les bouquets funéraires pour l'oncle Osvaldo.



11 0h19'07

Au café du bidonville, le Professeur, informé par le téléphone, annonce que leurs amis mènent.

12 0h20'45

Villa : rien ne va plus pour Peppino et Antonia.

13 0h23'46

Les enfants travaillent pendant que la partie continue.

14 0h24'29

Bidonville : Peppino et Antonia, défaits, retrouvent leurs enfants au travail. Au café, quelqu'un suggère de remplacer Peppino par Richetto "le tricheur".

15 0h27'48

Antonia, au travail, refuse l'offre de Richetto.

16 0h30'06

Cleopatra fait des courses à crédit, achète de la mort-aux-rats et confirme que la Vieille ne donne plus de nouvelles.

17 0h31'26

Tout le bidonville discute du *scopone*. Alors que Peppino et Antonia attendent avec angoisse en famille un appel, le Professeur s'invite, mange avec appétit, lit un traité sur le *scopone scientifico* et donne des conseils.

18 0h36'08

Arrivée du couple à la villa. Jeu.

19 0h39'02

La Vieille interrompt la partie, suivie au bidonville et par les domestiques, pour regarder les informations (finances), puis elle regagne le million. Le couple joue 10 000 livres à crédit...

20 0h45'09

Tandis que Peppino emprunte de l'argent à sa sœur Yolande, prostituée, Antonia vend son alliance et demande de l'argent à Richetto dans un tripot.



21 0h48'54

Peppino récupère 500 livres gagnées par Cesarino et Antonia reçoit 20 000 de Richetto, mais elle repousse sa proposition de faire équipe avec lui.

22 0h52'25

Après un cambriolage raté chez la Vieille, Cleopatra observe l'arrestation du coupable tandis que ses parents se précipitent à la villa. La Vieille leur fait cadeau de la dette, joue malgré l'avis du médecin et perd 5 millions. Le bidonville exulte.

23 0h56'33

Pendant que le couple prépare une pizza dans la cuisine à la demande de la Vieille, celle-ci fustige George et le frappe. Il explique qu'il a été son amant avant de devenir son esclave et les supplie de la faire gagner. Peppino refuse, interrompu par une attaque de la Vieille. Le couple part avec 7 millions !

24 1h03'35

Enthousiasme au bidonville, où le curé prédit la déchéance, mais très vite, la Vieille appelle pour reprendre le jeu, menaçant de ne jamais revenir. Prêt à abandonner, pris entre le conseil prudent du curé – payer les dettes, acheter le deux-pièces convoité –, et la péroraison du Professeur jusqu'aboutiste, Peppino se décide à suivre Antonia et jouer l'appartement, galvanisé par le nom de Richetto, lancé dans la foule. Cleopatra assiste au départ et à une dispute pour la reprise de la baraque familiale puis, inquiète, fait rentrer les petits.

25 1h10'31

Peppino regrette de devoir jouer leur propre argent et Antonia doit le forcer à jouer d'un coup les 7 millions sur proposition de la Vieille. Celle-ci perd, mais ni Peppino, ni George ni le médecin ne peuvent

arrêter la Vieille, suivie par Antonia.

26 1h16'57

Yolande s'évanouit en apprenant que son frère a gagné 28 millions.

27 1h17'34

De par la volonté des femmes, la partie continue et le couple double sa mise.

28 1h19'10

À 56 millions, Yolande, arrivée au bidonville, tombe dans les bras du prêtre et même Cleopatra sourit et fait des projets.

29 1h20'07

Quoique épuisée, la Vieille refuse d'abandonner. Au bidonville, à 224 millions, dans l'euphorie et la spéculation générales, le Professeur annonce la chute de la Vieille et Richetto sa victoire inéluctable. Cleopatra apprend que ses parents gardent l'avantage et que la Vieille va très mal. Cesarino se précipite chez Osvaldo.

30 1h25'18

Osvaldo se voit à la tête de funérailles juteuses.

31 1h25'48

Arrivée simultanée de Cesarino (éconduit) et du prêtre à la villa.

32 1h26'20

Tandis que dehors se présente un concurrent d'Osvaldo, la Vieille reprend conscience et préfère le jeu à la confession.

33 1h26'56

Alors qu'arrive un autre croque-mort, le prêtre se retire, puis, autour du lit, la partie tourne à l'avantage de la Vieille.

34 1h30'48

Dans le parc, colère d'Antonia contre Peppino qui vient de perdre à 448 millions, et accident du triporteur.

35 1h32'40

Sous la direction du Professeur, les habitants du bidonville misent leurs économies sur le succès d'Antonia et Richetto qui partent.

36 1h34'56

Dans son lit, Peppino se lamente pendant que Cleopatra prépare un gâteau à la mort-aux-rats.

37 1h37'30

Peppino regarde de loin la villa puis s'en approche. Pasqualina lui dit que tout se passe bien et lui conseille de renoncer à Antonia.

38 1h39'19

Alors que Pasqualina appelle le bidonville, Peppino renonce à se suicider en assistant au sauvetage de Richetto qui lui apprend qu'il a tout perdu et qu'Antonia a perdu personnellement 300 000 livres.

39 1h41'42

De retour au bidonville où la foule en ébullition a poignardé le Professeur, Peppino poursuit Antonia qu'il veut tuer jusqu'à ce qu'elle lui demande pardon en public. Le couple hypothèque sa baraque pour rembourser la Vieille (et pouvoir jouer l'année suivante) en espérant qu'elle refusera comme d'habitude.

40 1h44'51

À l'aéroport, Peppino perd l'argent de la baraque aux cartes. Cleopatra offre son gâteau à la Vieille.

41 1h47'26

À l'arrière du triporteur, Cleopatra rassure ses frères : la Vieille ne survivra pas au gâteau. L'avion décolle sur le générique.

Durée totale (DVD) : 1h49'03

Escalier en spirale

L'Argent de la Vieille repose sur un principe d'alternances. Alternance entre le bidonville et la villa de la Vieille, alternance entre les moments d'espoir, d'enthousiasme même, et ceux d'accablement, de détresse, de colère. Ce système binaire présente des risques : une fois le mécanisme intégré par le spectateur, la succession des scènes devient prévisible : il faut qu'Antonia et Peppino perdent pour que la machine soit relancée, qu'une nouvelle partie commence. De même, à une scène située dans la villa doit succéder une scène située dans le bidonville.



Pour éviter que cette mécanique patine, paraisse s'immobiliser, le scénariste crée un second mouvement dramatique qui entraîne et renouvelle sans cesse le premier. À chaque étape en effet, le couple Peppino/Antonia s'enfonce d'un cran à la fois dans les dettes et dans la désunion face à l'adversaire. C'est une sorte de structure en escalier qui se met en place, rythmée par les parties de cartes contre la Vieille et George et le retour du couple au bidonville. Chaque étape se subdivise en deux : l'exposition de la situation (nouvelle éventuellement) et la confrontation avec la Vieille.

À une *intrigue principale* – Peppino et Antonia gagneront-ils ? – répond une *intrigue secondaire* : le couple Peppino/Antonia résistera-t-il ?

La première partie du film (séq. **1 à 14**), l'exposition (**1 à 7**), met en place le dispositif de base. Deux univers sont posés, mis en regard et en relation, celui de la riche Américaine venue du ciel, qui évolue dans un monde de luxe, d'efficacité, d'ordre et de lumière (l'aéroport), réduit (la Vieille, le chauffeur, une infirmière ?), et celui du bidonville, cru, désordonné, disparate, grouillant (enfants, voisins, parents...). Un premier lien entre ces deux mondes est établi par la radio-reporter, qui appartient à la fois au monde d'en bas, du travail, et à celui de l'Américaine, du moins par les aspirations de son émission. Le second volet de cette partie (**8 à 14**) couvre la première partie de cartes avec son dispositif habituel : début de la partie (avec prêt du million à Peppino et Antonia), victoire du couple, retour au bidonville après la défaite. Le lien entre la villa et le bidonville est établi par le téléphone et le Professeur. Malgré le suspense, chacun continue à vaquer à ses occupations, en particulier Cleopatra, Cesarino et Romoletto.

La troisième partie (**14 à 19**) a été amorcée dans la séq. **14**, lorsque que quelqu'un a lancé le nom de Richetto. Le refus des

propositions de ce dernier, l'attente de l'appel de la Vieille et le discours du Professeur font monter l'enjeu du simple jeu de cartes à un conflit de classe (**14 à 17**). La partie (**18-19**) est interrompue pas l'écoute des informations, ce qui confirme le passage du ludique à l'économique.

Quatrième partie (**20 à 23**). La structure varie légèrement. Après la dette de 10 000 lire, le couple récupère ce qu'il peut dans la « famille » (au sens élargi) : Peppino auprès de sa sœur prostituée, Antonia auprès de Richetto, ancien soupirant. Mais le préparatif s'achève brusquement par l'attaque de la Vieille (**22**) et la partie se termine brutalement par le malaise de celle-ci. Aux relations « familiales » du couple répond l'altercation entre la Vieille et George, son ancien amant. La solidité et l'autonomie des couples de joueurs s'effritent.

La cinquième partie (**24 à 34**) complique encore le schéma de base, multipliant les interruptions et augmentant la mise sous la pression des deux femmes. Ce ne sont plus des couples qui jouent, mais deux entités féminines qui luttent entre elles, contre l'avis de George et malgré les réticences de Peppino. La tension monte avec les enjeux, l'argent, mais aussi la mort en quelque sorte convoquée sur le terrain de jeu : après le ludique, l'économique, la partie s'élève pratiquement au métaphysique.

La sixième partie (**35 à 38**) achève le processus de décomposition du couple Peppino/Antonia (intrigue secondaire), puisque Richetto remplace le pauvre Peppino. La mise en place occupe l'essentiel, tandis que la partie n'est pas montrée mais racontée par Richetto après son échec. Elle n'est plus essentielle, l'aboutissement de cette intrigue se conjuguant avec la fin de l'intrigue principale avec une réponse claire : non, nos héros n'ont pas gagné !

L'épilogue (**39-41**) reprend différemment la partition des parties en deux. Dans un premier temps, colère de Peppino et réconciliation du couple. Nouvelle situation qui met fin aux deux intrigues : fin de l'escalade. Mais... Antonia relance la machine. Il faut rembourser la Vieille pour pouvoir tout recommencer l'année prochaine ! La Vieille n'est pas en reste en proposant de jouer la dette aux cartes...



Post-épilogue : non, nous ne sommes pas revenus au point de départ, puisque Cleopatra a mis du poison dans le gâteau de la Vieille... Fin ?... Que dire de la méfiance de la Vieille et de l'étrangeté qu'elle lit dans le regard de Cleopatra ?

Et si l'escalier de la structure du récit était en spirale ?

Séquence 29 : 1h 23'16 à 1h 25'07 (= 1'51)

Antonia et Peppino ont gagné 224 millions. Le jeu continue. Le bidonville tout entier est tourné vers la villa de la Vieille. Mais la fatigue commence à se faire sentir.

Amour et désillusion



Plan 1a - Le plan-séquence débute par un plan composé de la poitrine de Peppino, de sa main gauche tenant les cartes, du cendrier de cristal, rappelant la présence de la Vieille hors champ, et, en arrière-plan d'un grand nombre de liasses de billets. C'est sur celles-ci qu'est fait le point, l'avant-plan (mains, cartes, vêtement) restant flou. C'est l'enjeu qui est présenté : l'argent que le couple et, à travers lui, le bidonville, veut arracher à la Vieille. C'est aussi la menace : les réserves quasi infinies dont elle dispose et qui garantissent, à long terme, sa suprématie.



Plan 1b - La mise au point opère à la façon d'un travelling arrière : les billets deviennent flous tandis que le point se fait sur la main de Peppino tenant les cartes dont les figures et les couleurs sont un peu perceptibles. Du but, nous passons aux moyens : le jeu comme moyen de conquérir la fortune de la Vieille et de renverser la situation de classe : sinon faire de la Vieille une pauvre, du moins devenir soi-même riche, et démontrer en conséquence que l'état actuel de la société peut être renversé.



Plan 1c - Cette fois, c'est un vrai mouvement de travelling arrière qui vient cadrer un instant, net, un autre tas de billets : ce que Peppino et Antonia ont déjà gagné. Il opère une sorte d'équilibre entre les deux fortunes, la masse semblant visuellement égale. L'identité des plans, donc l'égalité des joueurs, n'est qu'apparente, puisque nous savons que la Vieille dispose, dans l'armoire-coffre d'où George les a retirées, de réserves non mesurables. Arrêter ici le plan laisserait supposer que cet équilibre peut être atteint. Or, la partie est loin d'être finie...



Plan 1d - La caméra remonte vers le visage de Peppino, concentré, qui semble s'endormir. Rappelé à l'ordre par Antonia (off), il prétexte la chaleur. Incommodé, il l'est, mais, on le verra, plutôt par l'importance de l'enjeu et sa propre faiblesse dans la stratégie du *scopone*. En jetant un coup d'œil vers l'origine prétextée de son malaise, il semble appeler au secours un *deus ex machina* illusoire ou chercher quelqu'un ou quelque chose à accuser...



Plan 1e - Peppino a trouvé. La cause de son malaise ne saurait être dans sa propre faiblesse, physique ou tactique. C'est le soleil ! Cause supérieure s'il en est, l'astre est aussi prétexte à sortir un instant de sa situation sociale : il joue 224 millions, rappelle-t-il, et peut bien donner un ordre, même poli, au majordome pour qu'il tire le rideau. Mais ce n'est qu'un dérivatif, le plan-séquence doit continuer, comme le jeu...



Plan 1f - La caméra a suivi le geste de la main de Peppino prenant une carte et la posant sur la table, puis remonte et cadre la Vieille en gros plan. Celle-ci lève les yeux de son jeu et regarde à droite vers George, apparu en amorce, de dos. Ce mouvement relance le jeu (des cartes et du drame) : le résultat dépend des partenaires, de leurs capacités et de leur soutien, de la façon dont la Vieille domine son domestique et ancien amant...



Plan 1g - En fin de parcours (42"), le visage d'Antonia de profil gauche remplace celui de la Vieille, marquant entre elles une certaine identité, au moins de place dans le couple (de joueurs, et au-delà). Le regard de la jeune femme interroge avec inquiétude George dont dépend la suite. Tous les enjeux ont été posés, le plan-séquence peut s'interrompre pour que s'ouvre une nouvelle phase.



Plan 2a - Gros plan du visage de George de profil droit. Contrechamp du **1g**. Le chauffeur, traits tirés, est aussi tendu que Peppino, coincé entre les deux regards féminins. Antonia redoute la carte inattendue et la perte des gains. La Vieille souhaite gagner mais la faute justifierait sa haine et son mépris pour son ancien amant (voir la suite). À chaque pli, George joue son droit à la passion, même réduite à celle d'un esclave en adoration muette.



Plan 2b - Un mouvement de caméra vers le bas accompagne le point de vue d'Antonia, avec un gros plan sur la carte que pose George à côté des deux qui s'y trouvent déjà. Cela ne suscite de réaction ni d'Antonia ni de la Vieille, ce que confirme la remontée de la caméra vers le visage impassible de cette dernière. Mouvement coulé et rapide qui accompagne le simple déroulement technique du jeu, avec son alternance gauche-droite puis droite-gauche.



Plan 2c - Logiquement, le mouvement se poursuit vers le visage de Peppino, inquiet et hésitant un instant. Un faible grognement d'Antonia et Peppino se reprend, affirmant son coup (« *scopa* ») comme s'il l'avait prévu de toute éternité. Sur la carte déposée à l'instant précédent par la Vieille, la musique a repris, douce, calme, un peu doucereuse et allègre en même temps, illustrant l'état d'esprit de Peppino.



Plan 2d - Le plan-séquence (17") s'achève sur les mains de Peppino ramassant le pli : on a entrevu son air satisfait. Il est convaincu de maîtriser le jeu et que la chance leur sourit enfin.



Plan 3 - (reproduit), **4**, **5**, **6** (non reproduits) - Quatre plans montrent quelques personnages du bidonville, collés derrière le grillage qui les sépare du lieu où se déroule cette symbolique lutte des classes. La musique continue, mais les visages expriment une inquiétude et un scepticisme qui contrastent avec sa tonalité, donnant à la satisfaction de Peppino un aspect un peu dérisoire.



Plan 7 - Contrechamp virtuel des plans **3** à **6** : plan général de la villa avec son jardin régulier, géométrique, « à la française », où trône en plein centre un palmier majestueux. La beauté, le bonheur, la fortune telle que l'imagine le petit peuple du bidonville... Un monde magnifique, mais sans la moindre présence humaine...



Plan 8a - La petite musique facilite l'enchaînement avec l'intérieur de la maison. Plan d'ensemble en profondeur avec en premier plan une table couverte de friandises, victuailles, boissons appétissantes, d'où observent deux domestiques, dont Pasqualina (représentante à l'intérieur du peuple du bidonville), qui relaient les regards des plans 4, 5 et 6. La caméra s'avance lentement vers le fond, vers la table de jeu et ses joueurs au bord de l'épuisement.



Plan 8b - Presque au terme de son trajet, la caméra saisit le regard de Peppino vers la Vieille, qui semble dans l'incapacité de jouer lucidement, au bord du malaise. En arrière-plan, le tas de billets, qui met en péril la vie, physique ou mentale, des quatre joueurs. Le regard de Peppino n'a plus la bienveillance des effusions après l'agression de celle-ci. Il guette la faiblesse de l'adversaire, ne fonctionnant plus que sur le souci du gain. Mais la Vieille est-elle bien hors d'état ou est-ce une ruse dans un moment où la partie lui échappe ?



Plan 8c - Le travelling s'achève sur un gros plan de la Vieille, de profil, la tête légèrement penchée en avant, les yeux ouverts, mais au bord de l'inconscience. La musique, banale pourtant, qui accompagne toujours la scène, prend un aspect pleinement ambigu. Souligne-t-elle plaisamment un probable triomphe de Peppino et Antonia, ou nous prépare-t-elle ironiquement à leur échec annoncé ?



Plan 9 - Plutôt que la réaction de Peppino ou d'Antonia au malaise de la Vieille, Comencini choisit la répercussion de l'événement, que nous ne voyons pas, sur le bidonville. Toujours par le biais du téléphone, du récit de Pasqualina sans doute, jouant sur la représentation imaginaire, ses déformations et amplifications... Premiers concernés ici, Cleopatra et ses frères ne sont que des informateurs, réduits au rang de spectateurs impuissants et (souvent) impassibles.



Plan 10 - Ironiquement, c'est celui que concernent le moins les affaires du monde matériel, l'argent, qui s'empresse de demander à Cleopatra de délivrer l'information. Le spirituel viendra après le temporel. Sans doute moins préoccupé du Ciel, son compagnon de table paraît moins avide.



Plan 11 - Non sans enthousiasme, Cleopatra, dont le scepticisme est déjà entamé par les gains précédents de ses parents, décrit avec un certain plaisir la façon dont son père – une des rares personnes à susciter chez elle une certaine affection – a emporté le pli. Surtout, elle expose ses sentiments réels en décrivant avec des gestes ironiques et cruels, dénués de toute sympathie, ce malaise que nous n'avons pas vu. Pour nous comme pour le bidonville, son imitation devient vérité.



Plan 12 - Debout au centre d'un groupe solidaire, l'homme à la minerve tire la conclusion : « *Il était temps !* » Alors qu'il se lève, un violent mouvement de zoom avant, la caméra l'isole, faisant de lui le porte-parole des révolutionnaires attablés au bistrot. Il regarde triomphalement vers Cleopatra, vers le lieu d'où vient la nouvelle d'un bouleversement du monde : la ruine du capitalisme ! Cela n'empêchera pas les affaires de reprendre aussitôt, le prêtre de penser à la mourante, Cesarino et Osvaldo aux obsèques, etc

La comédie de l'abstraction



La comédie italienne ne se caractérise pas par l'expression d'un génie visuel et un travail novateur sur la forme. Pourtant, la mise en scène de *L'Argent de la Vieille* se situe très au-dessus d'autres comédies de Comencini (*Pain, amour...*, *À cheval sur le tigre* ou *Mon Dieu, comment suis-je tombée si bas ?*), et atteint, voire surpasse celle de *L'Incompris*, *Les Aventures de Pinocchio* ou *Un enfant de Calabre*.

Oppositions et alternances

Suivant la construction dramatique qui fait alterner les parties de cartes contre la Vieille dans la villa et l'attente fiévreuse dans le bidonville, la mise en scène repose sur un va-et-vient entre les deux lieux : leur opposition et le trajet qui les relie. Opposition et trajet qui sont posés dès l'ouverture du film. Sur le générique arrive la Vieille, qui descend de l'avion vers la terre. La caméra l'accompagne durant la longue traversée d'un sas qui l'amène sur la terre italienne. Deux mondes, deux espaces sont posés : celui, mythique, de la vieille Américaine sans âge, dont on ne sait d'où elle vient – mais qui revient, tel un fantôme (ou un vampire), d'une mort annoncée, en quête d'une éternelle jeunesse –, aux origines complexes (« *citoyenne du monde* », dit-elle), et qui va se loger dans une villa de rêve où seule la vision de la basilique Saint-Pierre confirme qu'il s'agit bien de Rome ; celui, réel, du moins terre à terre, de la ville de Rome et de ce que la Vieille appelle « *une bourgade romaine* » aux habitants « *très pauvres* », mais avec elle « *très cordiaux* ».

Un mouvement descendant accompagne le passage de la caméra de la villa au bidonville, séparés par un autre sas, un

rideau d'arbres. Le lien entre l'avion et la terre, le monde ludique de la Vieille (les cartes) et celui de la pauvreté où si l'on ne fait parfois rien, c'est surtout faute d'emploi, est d'abord assuré par une jeune reporter au travail peu prestigieux (« *Chroniques romaines : arrivées et départs* »). Cleopatra prend ensuite le relais et assurera désormais le lien entre les deux mondes : bidonville, mère, père et Vieille, via la radio, puis le téléphone.

Rituels

La première chose que l'on sait du couple Antonia-Peppino, c'est que ce dernier est mal payé et ne dispose pas de quoi acheter l'entreprise de ferrailleur du Marocain, qu'Antonia travaille chez un patron peu amène, que le petit Romoletto aide son père, que l'autre fils, Cesarino, travaille chez l'oncle Osvaldo, que Cleopatra s'occupe des petits et du ménage... La Vieille ? Qu'elle a de nombreux bagages de luxe entrevus derrière la vitre de l'aéroport, dispose selon la rumeur d'une rente de 20 millions de liras par jour, d'un chauffeur, d'un manteau de vison, d'une Rolls (même de location)... Quoi de commun entre eux ? Le goût du jeu, voire l'addiction. Mais le jeu implique des règles communes, partagées, qui se traduisent par un cérémonial. Celui-ci est évidemment très net du côté de la propriété de la Vieille, où le cérémonial se confond avec la pompe et l'apparat, soulignés par le premier plan à l'intérieur de la villa : Peppino et Antonia accompagnés de la servante Pasqualina arrivent tout au fond, encadrés par la porte ouverte au premier plan, surmontés par un lustre ancien et majestueux, dans un décor blanc mettant en relief les dorures... Le surcadrage (cadrage dans le cadre) met en relief la verticalité monumentale de l'ensemble, qui

écrase nos héros. Un nouveau serviteur en uniforme et gants blancs, le majordome, les accueille selon des règles définies (le protocole). L'arrivée de la Vieille, sur son fauteuil roulant poussé par George, le chauffeur, prolonge le rite avant que ne s'instaure celui du jeu, chacun prenant progressivement sa place autour de la petite table, « *notre champ de bataille* », comme l'a appelé Peppino en explorant les lieux avant l'apparition de la Vieille. Le handicap de la Vieille donne à sa personne une rigidité qui renforce encore l'idée d'un rituel dont elle est le centre et l'origine. Un plan d'ensemble en plongée sur la pièce viendra bientôt ponctuer cette mise en place, où le petit groupe des quatre joueurs s'inscrit harmonieusement dans l'ordonnance générale du décor surchargé – décor « de style », nécessairement ancien –, pesant, comme un piège qui se referme sur une partie de tout temps déjà jouée.

De l'autre côté, dans le bidonville et tout ce qui s'y rattache, règne une impression de désordre (donc de vie). Pourtant l'idée de rituel y est tout autant présente. Il est indiqué par le travail de Cesarino, à l'entreprise de pompes funèbres de l'oncle. Romoletto et Cleopatra l'aident d'ailleurs à composer les bouquets et couronnes mortuaires. Pour la soirée chez la Vieille, Peppino emprunte le costume de « cérémonie » (d'enterrement) du croque-mort et achète une robe de récupération pour Antonia. Dès les premières scènes, dans la rue, Peppino défile sous les acclamations de la population du bidonville. La caméra placée sur le triporteur ajoute à ce sentiment de défilé triomphal. Un autre rituel se déroulera autour de la terrasse de café où on se réunit pour attendre les nouvelles de la partie en cours (par téléphone) tout en jouant pour meubler l'attente. La répétition des situations – le retour du couple après un échec, à une exception près après le malaise de la Vieille – est une autre déclinaison du rituel, qui se marie aisément avec la forme comique classique du comique de répétition.



Suggérer une vision du monde

Rodolfo Sonego (le scénariste) a regretté la manière dont Comencini a filmé les scènes et surtout le décor du bidonville. Il a en effet un aspect conventionnel et Comencini ne cherche pas à lui donner des caractéristiques réalistes ou plus précisément néoréalistes. Il n'insiste pas sur la misère (le sale, le désordre), comme le fait par exemple Ettore Scola dans *Affreux, sales et méchants*. C'est en effet plus une idée, la quin-

tessence d'un bidonville qu'un véritable bidonville. Le film n'analyse pas les conditions matérielles de la vie de ses habitants, mais la façon dont ils se représentent le monde. Le fait même de juxtaposer le bidonville et la propriété qu'occupe la Vieille, avec une frontière symbolique marquée par une simple palissade à l'ancienne (et sous l'égide lointaine de la coupole de Saint-Pierre), relève de la pure fantaisie géographique. Important seulement les éléments signifiants qui servent à organiser les déplacements des personnages : le bidonville en bas, le château en haut, la frontière que franchissent seulement les joueurs et ceux dont la fonction concerne les deux univers, qui ont affaire avec la mort, prêtre ou croque-mort.



Le cérémonial du jeu transforme en outre la réalité en mécanisme abstrait. Même la vie qui semble jaillir de partout dans le bidonville est organisée, comme on vient de le voir, obéissant à un ordre où s'établit une certaine hiérarchie, avec le curé, le professeur, voire le tricheur en raison de sa réputation... Le jeu, comme l'argent (les billets entassés dans le coffre de la villa que la caméra se plaît à souligner, suivant le regard de Peppino), instaure une abstraction dans les rapports humains qui à la fois les rend supportables et en profondeur plus cruels encore de n'être pas visibles. Lors des parties, la caméra décrit précisément le jeu, montre les cartes déposées et ramassées par chacun. Mais la majorité des spectateurs ignore les significations des cartes et les règles du jeu. Même pour le spectateur au fait du *scopone*, seules quelques phases isolées peuvent être interprétées au-delà des stratégies. L'abstraction et son arbitraire règnent en maîtres, au même titre que les chiffres fantasmagoriques des cours de la bourse. La vie paraît avoir déserté le monde de la Vieille, repoussant prêtre comme médecin.

Autant la caméra, dans cet univers, se déplace harmonieusement, sans heurts, souvent en mouvements lents, mais surtout précis, autant, dans le bidonville, elle semble, à la manière d'une caméra de reportage, hésiter à cadrer tel ou tel, comme si tous étaient égaux, que chaque réaction avait son intérêt, certains plans étant parfois doublés ou triplés (voir, dans la séquence, les plans des « pauvres » regardant vers la villa).

Regards et affrontements

Dans le bidonville, en effet, la vie explose et déborde presque à chaque instant. Si l'on reconnaît la rue (?) principale, par



laquelle arrive Peppino au début, il est impossible d'en cerner la topologie. La communication s'y fait par tous les moyens : regards, certes, mais plus encore voix, gestes des bras, des mains, des corps (Yolande se jetant dans les bras du curé, Antonia aux pieds de Peppino...), bousculades voire agressions physiques. Dans le monde feutré de la villa, les gestes sont mesurés, économisés, les paroles mêmes comptées, la règle du silence et la concentration des joueurs aidant. Tout se joue alors dans les regards, dès ceux qui sont échangés entre la Vieille et le couple à leur arrivée. Celui de Peppino gêné de se trouver, dans ce lieu, à genoux en train de fixer le pied de la table de jeu à la place du majordome, celui du couple découvrant avec une sorte d'étonnement la Vieille sur son fauteuil roulant, celui faussement enjoué et paternaliste de la Vieille elle-même, ou hypocritement enjoué de George. Les parties de cartes sont structurées par des jeux de regards qui disent à la fois la tension des joueurs, la violence du désir de gagner et, surtout de la part de la Vieille et d'Antonia, la relation ambiguë d'amour-haine à l'intérieur des couples (voir « Analyse d'une séquence », pp. 9-11). Le regard est l'expression de la vie : la volonté de gagner, seul élément qui rattache l'Américaine à l'existence ou qui fait imaginer à la jeune mère de famille la possibilité d'une « autre vie » (et pas dans l'Au-delà). Il est aussi lutte contre la mort et jeu avec celle-ci. Peppino et Antonia – et derrière eux, les domestiques, relayant le bidonville tout entier – guettent à plusieurs reprises les signes d'un affaiblissement, d'une mort au moins symbolique de la Vieille. George, lui, les épie avec inquiétude. Mais nous, pas plus que les gens du bidonville, nous n'assistons ni aux malaises ni à l'agression de la Vieille. Ont-ils même eu lieu ? Ou s'agit-il d'habiles simulations, pour les malaises du moins, pour se tirer d'un mauvais pli ou affaiblir l'adversaire par la compassion ? Nous n'en saurons rien.

Le regard des habitants est une autre composante majeure de cette mise en scène. D'autant qu'il s'agit bien d'une série de mises en scène. C'est à l'évidence une scène dont Peppino étudie d'emblée le plateau, rectifiant même le décor. Scène qu'observent les domestiques de la villa, de Pasqualina au majordome, et de loin, derrière leur palissade, les prolétaires du bidonville. Le Professeur (tout autant que Richetto avant sa chute) se met en scène en permanence, que ce soit chez



Peppino lorsqu'il discourt sur le *scopone* ou l'économie politique – il remplace le western que regardaient les enfants à la télévision – et met en scène en quelque sorte le discours marxiste auquel il ne croit plus guère mais qui lui donne des accents shakespeariens.

Le regard suscite la mise en scène, il tente aussi de la dénoncer. Deux personnages se veulent maîtres du regard : la Vieille évidemment qui fait parfois plier Peppino ou George d'un long regard appuyé et sévère, et celui de Cleopatra, encore naïf et susceptible de tomber dans le piège de l'affectivité (voir « Retours d'images », p. 16), mais qui voudrait, par sa lucidité, changer le monde. D'où la connivence, « objective » dirait le Professeur, entre ces deux personnages « étranges », et étrangers, chacun à sa manière, au monde du « jeu », qui règle la circulation des cartes comme des billets de banque.



Jeu de société



« C'est une partie de cartes entre le peuple et le pouvoir », explique le scénariste Rodolfo Sonego, à l'origine du sujet¹. **L'Argent de la Vieille** serait donc une parabole d'une simplicité évangélique sur la lutte des classes et les moyens de renverser le capitalisme pour établir la dictature du prolétariat. Les discours du Professeur, manifestement intellectuel communiste, paraissent le confirmer. Le contexte politique de la réalisation du film s'y prête également. Après la contestation étudiante de 1968, l'attentat de la piazza Fontana à Milan en 1969 a ouvert ce qu'on appellera « les années de plomb ». L'année du tournage, 1972, est entre autres celle du premier attentat revendiqué par les Brigades Rouges, de l'assassinat de l'éditeur Feltrinelli, du commissaire Calabresi, désigné comme meurtrier de l'anarchiste Pinelli, auteur présumé de l'attentat de la piazza Fontana... Une fois de plus, la Démocratie Chrétienne remporte les élections... La tentative de vol dont est victime la Vieille et l'arrestation brutale des auteurs, dont Paris, ami de Cleopatra, rappelle brièvement – trop brièvement selon Sonego – cet arrière-plan. Il serait trop facile de glisser de ce contexte à la conclusion simpliste du maoïste *Quotidien du peuple* : « Contre le capitalisme représenté par cette vieille, il n'y a pour les prolétaires qu'une solution : la mise à mort », et faire de Cleopatra le bras de la « Grande Révolution Culturelle Prolétarienne ».

Si Peppino parle bien de « champ de bataille » en observant la table de jeu à son entrée dans la villa, ce n'est pas à une lutte des classes que nous convie Comencini, mais bien à un jeu de société, même cruel. Pour jouer, il faut avoir quelque chose en commun : des règles, le plaisir de jouer, le désir de gagner. Les encouragements du bidonville concernent l'argent (« *Dépouille-la ! Lui laisse rien !* »), mais poussent aussi à l'agression physique : l'homme à la minerve mettra le feu à la villa si Peppino ne gagne pas, un autre lance : « *Bouffe-la, Peppino !* ». C'est pourtant avec joie que le couple reçoit la nouvelle du retour de la Vieille. Si une certaine hypocrisie de la part de la Vieille comme de George marque les premières retrouvailles, et si Antonia et Peppino veulent d'abord se montrer aimables, pointe chez eux une satisfaction réelle de retrouver leur vieille amie. Plaisir de joueurs, mais aussi, pour le chiffonnier et la femme de ménage, d'être admis à la table de jeu, du côté de l'Américaine et non plus de Pasqualina ou du majordome.



Qu'importent les cours d'économie politique du Professeur, « on s'est attachés à la Vieille », reconnaît Antonia. « *Nous venons car nous vous aimons tant* », lui lancera Peppino.

Une scandaleuse complicité !

Au jeu, les adversaires sont aussi des partenaires. La parabole de Sonego et Comencini est scandaleuse : les riches et les pauvres, dans cette société (ce jeu), sont solidaires. Une relation affective se noue « objectivement » entre les joueurs, entraînant l'illusion. S'attaquer frontalement à la Vieille (au capital), une fois exclue l'élimination physique (la Révolution), est voué à l'échec : l'accumulation du capital, au même titre que le doublement constant de la mise au *scopone*, déterminent la conclusion, dont ne doutent ni le Professeur, ni le tricheur Richetto, ni les ouailles du curé pour qui la Vieille est diabolique... Mais on ne sait jamais...

Le vrai pouvoir est dans cette complicité. Peppino et Antonia ont besoin de la Vieille (et de son argent) pour croire au grand soir (et à l'appartement), celle-ci du couple (et de leurs homologues) pour jouir de sa puissance (et du frisson de la risquer symboliquement). George les symbolise tous, qui vit des marques d'intérêt de son ancienne maîtresse, à défaut de l'amour perdu.

Resterait, pour arrêter la machine infernale de ce jeu de société, l'élimination physique, envisagée en pure hypothèse par le Professeur sous le regard attentif de Cleopatra. Elle seule en tire la conclusion, qui nous ravit. Mais la Vieille, qui lui trouve un si étrange regard, mangera-t-elle le gâteau à la mort-aux-rats ? Et si oui, qu'advient-il de la famille ? Après tout, aux Brigades Rouges a succédé Berlusconi...

1) *Positif*, n° 216, mars 1979.



L'« étrange » regard de Cleopatra



1



2



3



4



5



6



7



8

Image 1

Qui regarde, dans **L'Argent de la Vieille** ? Certes, le film alterne de nombreux points de vue, mais un regard fait retour tout au long du film, celui de Cleopatra. Il est attentif à tout ce qui se passe, mais largement teinté de scepticisme. Ainsi quand Cleopatra écoute les discours du Professeur sur la société, l'ennemi de classe qu'il faut bien se garder d'aimer pour le combattre.

Image 2

Il est un autre ennemi que Cleopatra regarde, lui, avec haine. C'est Richetto, auquel elle ne croit pas, dont elle sait bien qu'il menace quelque chose de fondamental : le couple que forment Peppino et Antonia.

Image 3 & 4

Autre vision, qui cloue littéralement Cleopatra sur place (3), celle de l'arrestation des agresseurs de la Vieille. L'un des deux n'est autre que Paris, une des rares personnes auxquelles Cleopatra adresse un sourire spontané et chaleureux (4).

Image 5

Les sourires spontanés de Cleopatra sont rares. Celui qui en bénéficie facilement et auquel elle pardonne ses faiblesses est évidemment son père, Peppino, même si elle ne croit à ses promesses.

Image 6

Le scepticisme et le pessimisme de Cleopatra ne disparaissent pas seulement devant Paris ou Peppino. La perspective d'une victoire à peine entrevue, elle échafaude des plans bien plus raisonnables que la générosité sentimentale de son père.

Image 7 & 8

Ce que le regard de Cleopatra révèle surtout, c'est ce qui la rapproche de la Vieille (7). Toutes deux ne veulent pas s'en laisser compter et pourtant toutes deux sont blessées par un manque symbolisé par une infirmité physique. Regard étrange de Cleopatra (8) ? Étrange, parce que étranger au monde qu'elles sont forcées d'habiter...



GÉNÉRIQUE

Titre original	Lo scopone scientifico
Titre français	L'Argent de la vieille
Production	Dino De Laurentiis-Cinematografica, Consorcio Iberico Cinematográfico, Produzionne Cinematografiche Intermaco.
Producteur	Dino De Laurentiis
Producteur exécutif	Fusto Saraceni
Directeur de production	Piero Lazzari
Réalisation	Luigi Comencini
Sujet et scénario	Rodolfo Sonogo
Directeur de la Photographie	Giuseppe Ruzzolini
Cadreur	Elio Polacchi
Montage	Nino Baragli
Musique	Piero Piccioni
Interprétation :	
Alberto Sordi	Peppino
Silvana Mangano	Antonia
Bette Davis	La Vieille
Joseph Cotten	George, le chauffeur
Domenico Modugno	Richetto
Mario Carotenuto	Le « Professeur »
Antonella Di Maggio	Cleopatra
Daniele Dublino	le curé
Franca Scagnetti	Pasqualina
Piero Morgia	Le souteneur
Luciana Lehar	Une habitante du bidonville
Guido Cerniglia	Le médecin
Dalila Di Lazzaro	L'infirmière
Année de production	1972
Pays	Italie
Film	35mm, Eastmancolor
Format	1 : 1,85
Durée	1 h 58
Durée DVD	1 h 49 environ
Visa	47 205
Distribution (2008) et DVD	Metropolitan Film Export
Première en Italie	16 octobre 1972
Sortie en France	30 novembre 1977

David Di Donatello 1973 du meilleur acteur (Alberto Sordi) et de la meilleure actrice (Silvana Mangano). Ruban d'argent du Syndicat italien des journalistes de cinéma pour le meilleur second rôle à Mario Carotenuto (le « Professeur »).

FILMOGRAPHIE LUIGI COMENCINI

Principaux longs métrages

- 1948 : **Proibito rubare** (De nouveaux hommes sont nés)
- 1949 : **L'imperatore di Capri**
- 1951 : **Persiane chiuse** (Volets clos)
- 1952 : **La tratta delle bianche** (La Traite des blanches)
- 1953 : **Pane, amore e fantasia** (Pain, amour et fantasia)
- 1954 : **La valigia dei sogni**
Pane amore e gelosia (Pain, amour et jalousie)
- 1955 : **La bella di Roma** (La Belle de Rome)
- 1956 : **La finestra sul luna-park** (Tu es mon fils)
- 1957 : **Maritti in città**
- 1960 : **Tutti a casa** (La Grande pagaille)
- 1961 : **A cavallo della tigre** (À cheval sur le tigre)
- 1962 : **Il commissario**
- 1963 : **La ragazza di Bube** (La Ragazza)
- 1964 : **Tre notti d'amore** (sketch : **Fatebenefratelli**)
La mia signora (sketch : **Eritrea**)
Le bambole (Les Poupées) (sketch : **Il Trattato di eugenetica**)
La bugiarda (Le Partage de Catherine)
- 1965 : **Il compagno Don Camillo** (Don Camillo en Russie)
- 1966 : **Incompreso** (L'Incompris)
- 1968 : **Italian Secret Service** (Les Russes ne boiront pas de coca-cola !)
- 1969 : **Infanzia, vocazione e prime esperienze di Giacomo Casanova veneziano** (Casanova, un adolescent à Venise)
- 1970 : **I Bambini e noi**
- 1971 : **Pinocchio** (Les Aventures de Pinocchio)
- 1972 : **O scopone scientifico** (L'Argent de la Vieille)
- 1974 : **Delitto d'amore** (Un vrai crime d'amour)
Mio Dio, come sono caduta in basso ! (Mon dieu, comment suis-je tombé si bas ?)
- 1975 : **La Donna della domenica** (La Femme du dimanche)
- 1976 : **Signore e signori, buonanotte** (Mesdames et messieurs, bonsoir)
Basta che non si sappia in giro (sketch : **L'Equivoco**)
La Fiancée de l'évêque (sketch : **L'Ascensore**)
- 1977 : **Il Gatto** (Qui a tué le chat ?)
- 1978 : **L'Ingorgo** (Le Grand embouteillage)
- 1979 : **Voltati Eugenio** (Eugenio)
- 1982 : **Cercasi Gesù** (L'Imposteur)
- 1983 : **Cuore**
- 1985 : **La Storia**
- 1987 : **Un ragazzo di Calabria** (Un enfant de Calabre)
La Bohème
- 1989 : **Buon Natale... Buon Anno** (Joyeux Noël... Bonne Année)
- 1991 : **Marcellino pane e vino** (Marcellino)

ACTEURS

Alberto Sordi

Né le 15 juin 1920 à Rome, décédé le 24 février 2003 à Rome. Acteur, scénariste, dialoguiste, chanteur... (Voir page 24)

Quelques films

- 1946 : **Le miserie del signor Travet** (Mario Soldati)
- 1947 : **Le Crime** de Giovanni Episcopo (Alberto Lattuada)
- 1952 : **Le Cheik blanc** (Federico Fellini)
- 1953 : **Les Vitelloni** (Fellini)
- 1955 : **L'Art de se débrouiller** (Luigi Zampa)
- 1955 : **Un héros de notre temps** (Mario Monicelli)
- 1959 : **La Grande Guerre** (Monicelli)
- 1960 : **La Grande Pagaille** (Tutti a casa) (Comencini)
- 1961 : **Une Vie difficile** (Dino Risi)
- 1972 : **L'Argent de la Vieille** (Comencini)
- 1977 : **Un bourgeois tout petit petit** (Monicelli)
- 1977 : **Les Nouveaux monstres** (Monicelli, Risi, Scola)
- 1979 : **Le Grand Embouteillage** (Comencini)
- 1980 : **Storia di un Italiano** (Série TV, Sordi)

Bette Davis

Ruth Elizabeth (dite Bette) Davis est née le 5 avril 1908 à Lowell (Massachusetts) et décédée à Neuilly-sur-Seine le 6 octobre 1989. Après avoir débuté à Broadway en 1929, dans *Broken Dishes*, elle est engagée par Universal qui ne lui offre que des rôles sans intérêt, ne sachant que faire de son physique atypique. Prête à regagner Broadway, elle est engagée par la Warner en 1932 et *L'Homme qui jouait à être Dieu* (The Man who played God, John G. Adolff avec George Arliss, star oubliée) lui apporte la célébrité. Elle tient à jouer un rôle que toutes refusent, celui de la maléfique Mildred dans *L'Emprise* (Of Human Bondage), de John Cromwell, mais l'Oscar attendu vient avec *L'Intruse* (Dangerous, Alfred Green, 1935). Déçue par ce qu'on lui fait jouer, elle rompt son contrat, perd son procès contre Jack Warner qui lui offre cependant le rôle de Mary Dwight Strauber, une prostituée qui fait condamner son souteneur, dans *Femmes marquées* (Marked Woman, Lloyd Bacon, 1937). Pas question d'un brûlot féministe, mais un personnage éminemment « bettedavisien », en rébellion contre la société, en particulier celle des hommes, qui marquera son personnage ultérieur. Bette Davis a reçu un César d'honneur en 1986. Première femme à avoir été honorée pour l'ensemble de sa carrière par l'American Film Institute et à avoir présidé la Motion Picture Academy of Arts and Sciences (académie des Oscars). Sa carrière comporte plus d'une centaine de films.

Principaux autres films

- 1938 : **L'Insoumise** (Jezebel) (William Wyler)
- 1939 : **Victoire sur la nuit** (Dark Victory, Edmund Goulding)
- 1939 : **La Vieille Fille** (The Old Maid, Goulding)
- 1939 : **La vie privée d'Elizabeth d'Angleterre** (The Private Lives of Elizabeth and Essex, Michael Curtiz)
- 1940 : **L'Étrangère** (All This and Heaven Too, Anatole Litvak)



- 1940 : **La Lettre** (*The Letter*, W. Wyler)
- 1941 : **La Vipère** (*The Little Foxes*, W. Wyler)
- 1942 : **Une femme cherche son destin** (*Now Voyager*, Irving Rapper)
- 1949 : **La Garce** (*Beyond the Forest*, King Vidor)
- 1950 : **Ève** (*All about Eve*, Joseph L. Mankiewicz) :
- 1962 : **Qu'est-il arrivé à Baby Jane ?** (*What Ever Happened to Baby Jane ?*, Robert Aldrich)
- 1964 : **Chut... Chut, chère Charlotte** (*Hush... Hush, Sweet Charlotte*, R. Aldrich)
- 1972 : **L'Argent de la Vieille** (Comencini)

Silvana Mangano

Née le 23 avril 1930 à Rome, décédée le 16 décembre 1989 à Madrid. De famille relativement modeste, sa mère lui permet de suivre des cours de danse. Avant de jouer la *mondine* (repiqueuse de riz dans les rizières) dans **Riz amer** (*Riso amaro*, Giuseppe De Santis, 1949, avec Raf Vallone et Vittorio Gassman), son palmarès comprend déjà la séduction d'un jeune apprenti acteur, Marcello Mastroianni – avec lequel elle jouera enfin un premier rôle en 1989 (**Les Yeux noirs**, Nikita Mikhalkov) –, et le titre de Miss Rome 1946. Elle épouse aussitôt après le jeune producteur du film, Dino De Laurentiis, qui dirigera ensuite sa carrière. Elle a fréquemment joué avec Alberto Sordi.

Principaux films

- 1951 : **Anna** (Alberto Lattuada), avec R. Vallone et V. Gassman
- 1954 : **L'Or de Naples** (*L'Oro di Napoli*, Vittorio De Sica, sketch « Teresa »)
- 1954 : **Ulysse** (*Ulisse*, Mario Camerini)
- 1956 : **Hommes et loups** (*Uomini e lupi*, De Santis)
- 1958 : **Barrage contre le Pacifique** (René Clément)
- 1959 : **La Grande Guerre** (*La grande guerra*, M. Monicelli)
- 1960 : **Chacun son alibi** (*Crimen*, Camerini)
- 1961 : **Une vie difficile** (*Una Vita difficile*) (Dino Risi)
- 1963 : **Le Procès de Vérone** (Carlo Lizzani)
- 1964 : **La Mia signora** (Bolognini, Tinto Brass et Comencini), avec Sordi
- 1965 : **Moi, moi, moi... et les autres** (*Io, io, io... e gli altri*, Alessandro Blasetti)
- 1966 : **Les Sorcières** (*Le streghe*, Visconti, Bolognini, Pasolini, Franco Rosi, De Sica)
- 1967 : **Cédipe roi** (Pasolini)
- 1968 : **Théorème** (Pasolini)
- 1968 : **Caprice à l'italienne** (sketches de Monicelli et Pino Zac)
- 1971 : **Le Décaméron** (Pasolini)
- 1971 : **Mort à Venise** (Luchino Visconti)
- 1972 : **Ludwig ou le crépuscule des dieux** (Visconti)
- 1972 : **L'Argent de la Vieille** (Comencini)
- 1974 : **Violence et passion** (Visconti)
- 1987 : **Les Yeux noirs** (*Oci ciornie*, Mikhalkov)

Joseph Cotten

D'abord un peu touche-à-tout, Joseph Cheschore Cotten, né en 1905 à Petersburg (Virginie), et mort en 1994 en Californie, étudie l'art dramatique, entame une carrière de footballeur, est représentant en peinture, vend des espaces publicitaires pour *The Miami Herald*, écrit des critiques de théâtre avant de revenir

à ce dernier. Il rejoint en 1936 le Federal Theatre d'Orson Welles (qui lui prédit qu'il ne « réussira jamais comme acteur »), puis retrouve ce dernier au mythique Mercury Theater en 1938. L'année suivante, il connaît un premier succès dans *The Philadelphia Story* au côté de Katharine Hepburn. Il est, au côté de Welles, le Leland de *Citizen Kane* (1941) et Eugene Morgan dans *La Splendeur des Amberson* (1942), ainsi que dans *Voyage au pays de la peur* (Norman Foster/O. Welles, 1942), qu'il co-écrit. S'il incarne une fragilité et une élégance qui contrastent avec les personnages incarnés par Welles, Cotten est déjà ce qu'il sera le plus souvent, un idéaliste porté par la force des sentiments, nécessairement vaincu face à la brutalité des prédateurs et de la société des hommes. Son rôle d'Oncle Charlie, assassin ambigu et séduisant de *L'Ombre d'un doute* d'Alfred Hitchcock (1943) est une autre référence d'une carrière riche d'une centaine de films.

Principaux autres films

- 1944 : **Gaslight** (George Cukor)
- 1946 : **Duel au soleil** (King Vidor)
- 1948 : **Portrait de Jennie** (William Dieterle)
- 1949 : **Le Troisième homme** (Carol Reed)
- 1949 : **Les Amants du Capricorne** (Hitchcock)
- 1949 : **La Garce** (*Beyond the Forest*, King Vidor) : avec B. Davis
- 1953 : **Niagara** (Henry Hathaway)
- 1958 : **La Soif du mal** (Welles)
- 1961 : **El Perdido** (*The Last Sunset*, Robert Aldrich)
- 1964 : **Chut... Chut, chère Charlotte** (*Hush... Hush, Sweet Charlotte*, Aldrich), avec B. Davis
- 1972 : **L'Argent de la Vieille** (Comencini)
- 1973 : **Soleil vert** (*Soylent Green*, Richard Fleischer)
- 1980 : **La Porte du paradis** (Heaven's Gate, Michael Cimino)

PRESSE

Une illusion fatale

« Le jeu – le *scopone scientifico* – a pour objet l'appropriation du pouvoir à travers celle de l'argent. Cette tentative de conquête par le prolétariat repose sur une illusion. Il ne peut pas gagner parce que les règles du jeu sont imposées par la classe dominante, donc à son profit. En les acceptant, le prolétariat accepte son échec. Les règles sont en apparence, les mêmes pour tous, qu'il s'agisse du *scopone scientifico* ou du comportement général des individus. En réalité il en est autrement. La vieille impose le quitte ou double. Or son argent – comme le fait remarquer Richetto, ce qui ne l'empêchera pas de tomber lui-même dans le piège – lui permet de doubler pratiquement la mise à l'infini. Dans ces conditions, il est impossible qu'une erreur de carte, une donne défavorable ne perde à un moment ses adversaires. »

François Chevassu, *La Revue du cinéma*, n°324, janvier 1978

Une tragédie

« De comédie avouée le film tourne vite à la tragédie. Les gags, rares, ne font qu'enrayer la progressive montée de l'angoisse qui découle de la prise de conscience. Une sorte de terreur s'instaure pour le spectateur qui, bien avant les protagonistes, mesure les risques et le véritable enjeu. Un goût de mort plane sur cette histoire d'abord anodine mais qui se révèle très tôt comme un duel impitoyable, version inattendue mais épique d'un combat où les Horace seraient le capital et les Curiace le peuple... L'essentiel du film tient dans cette orchestration d'un conflit intime jusqu'aux dimensions du problème de société. Toute la mise en scène est faite pour et par cette chambre d'écho. »

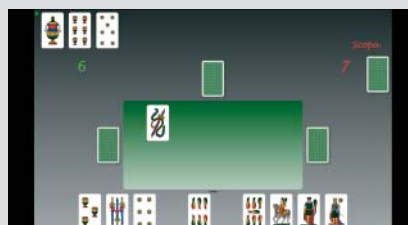
Mireille Amiel, *Cinéma 77*, n°228, décembre 1977

« La morale de la fable est claire : contre le capitalisme représenté par cette vieille, il n'y a pour les prolétaires qu'une solution : la mise à mort. Il est impossible de gagner en jouant le jeu. »

Le Quotidien du Peuple, 14 décembre 1977

Un leurre

Entre une vieille Américaine infiniment riche et un chiffonnier romain auquel manquent l'argent et le talent pour devenir ferrailleur, la rencontre n'est guère possible que dans un lieu qui passe pour écarté de la vie sociale : le jeu. Cet éloignement apparent permet aux parties de cartes de présenter une image de la société et de ses affrontements : mais ce travail métaphorique remet à son tour le jeu dans le monde quotidien. Nécessaire à la clarté de la représentation allégorique, à la régularité de son dessein, l'écart devient illusoire dès qu'il a rempli son office : à peine le joueur a-t-il compris ce qui se joue par son truchement qu'il est saisi par le trouble de la passion. Comment un jeu pourrait-il fournir l'occasion d'une revanche sur la vie puisque les antagonismes sociaux n'y sont pas joués mais vécus ? Ainsi l'idée que le jeu pourrait faire exception à la règle sociale doit être considérée comme un leurre à l'usage des pauvres : cartes en mains, le miséreux garde l'engourdissement



et l'indécision qui lui sont consubstantiels, le nanti conserve la hauteur et la résolution qui assurent le pouvoir. »

Alain Masson, *Positif*, n° 203, février 1978

Un grand film populaire

Il scopone scientifico est un grand film populaire, et pourtant je ne pense pas que Luigi Comencini ait été faire une enquête sur le terrain pour enregistrer la façon de des faubourgs, ni même qu'il se soit coltiné des soirées-débats avec des chiffonniers ou des comités de locataires (sur ce thème bien précis, cf. **Les enfants gâtés** de Tavernier) de bidonvilles pour étudier quel était leur rapport à l'appart., au fric, aux gosses. Ce qu'il fait entrer dans son film, ce sont les éléments de spectacle liés organiquement à des traditions populaires toujours vivantes ; non pas le soi-disant vécu des masses, mais les modes de représentation ; les conventions de jeu qui leur sont propres. Le cinéma reste de la sorte la médiation et la prolongation du théâtre comique populaire. Cette question pourrait d'ailleurs être posée à des cinéastes qui fantasment un auditoire « de masse » et surtout pensent parler en son nom : dis-moi ce que tu fais entrer dans ton film (dans *Il scopone*, le théâtre de rue, le guignol, le carnavalesque) et je te dirai à qui tu t'adresses. »

Danièle Dubroux, *Les Cahiers du cinéma*, n°284, janvier 1978

Une seule solution

« Pour Comencini, les rapports exploités-exploiteurs ne s'aménagent pas. Ils se détruisent (...) *Lo scopone scientifico* ne se contente pas de dénoncer l'agressivité du riche. Il dénonce aussi l'erreur du pauvre qui n'envisage comme unique réponse à sa misère que la tentative individuelle, égoïste et fragmentaire, d'arracher au possédant un peu de son avoir. Très lucidement, seule la fille de Sordi – une enfant – a compris le mécanisme du rapport social : elle ne cherche pas à s'approprier un peu de l'argent de la milliardaire, elle prépare pour celle-ci une tarte empoisonnée. »

Jean A. Gili, *Écran 76*, n°43, janvier 1976

Rigueur

Mais autant que le cynisme et l'avidité des riches, des « maîtres », c'est la fascination morbide et la déférence servile des pauvres totalement conditionnés, aliénés, qui intéresse Comencini. Le film a la rigueur, la perfection glacée d'un mécanisme impitoyable qui aurait la beauté d'une équation algébrique. »

Guy Braucourt, *Les Nouvelles Littéraires*, 1^{er} décembre 1977

Tirage à la ligne

« Encore une fois, il est triste que la farce carnavalesque soit trop longue à regarder. Sans ce tirage à la ligne, ce refus de construire serré, on délirerait d'enthousiasme. Comencini, qui connaît visiblement si bien les classiques américains, devrait essayer d'imiter leur rigueur. »

Michel Pérez, *Le Quotidien de Paris*, 17 novembre 1977

BIBLIO/VIDÉOGRAPHIE

Sur le film

- *Positif*, n° 156, février 1974 ; n° 157, mars 1974 ; n° 203, février 1978 (A. Masson) ; n° 216, mars 1979 (entretien avec Rodolfo Sonogo par Lorenzo Codelli et filmographie) ; n° 218, mai 1979 ; n° 238, janvier 1981.
- *Cinéma 77*, n° 228, décembre 1977 (M. Amiel) ; *Cinéma 78* n° 233, mai 1978 ; n° 234, juin 1978.
- *Cahiers du cinéma*, n° 272, nov. 1976 (Serge Toubiana), n°284, janvier 1978 (D. Dubroux).
- *Écran 76*, n°43, janvier 1976 (J.A. Gili) ; *Écran 77*, n° 64, décembre 1977 (Gilles Cèbe).
- *La Revue du cinéma-Image et Son*, n°324, janvier 1978 (F. Chevassu) ; n°352bis, hors série, 1980, fiche filmographique, par Jean-Louis Cros.
- *Jeune cinéma*, n° 81, n° 108, février 1978.
- Jean A. Gili, *Le Cinéma italien* (entretiens), vol. 1, coll. 10/18, UGE, Paris, 1978.
- Jean A. Gili, *La Comédie italienne*, éd. Henri Veyrier, 1993.
- Aldo Tassone, *Le Cinéma italien parle*, coll. Cinégraphiques, éd. Édilig, 1982.

DVD

- *L'Argent de la Vieille*, libre de droits pour une utilisation en classe, ADAV, référence: 92111. Ce DVD ne propose que le film.
- *L'Argent de la Vieille*, Zone 2, VO (2 et mono), VOSTF, VF (2.0), Studio Canal. Sans bonus. (Usage exclusivement réservé au cercle familial).

Sur Luigi Comencini

- Luigi Comencini, *Enfance, vocation expérience d'un cinéaste*, éd. Jacqueline Chambon, 2000. (Préface de Daniel Toscani du Plantier).
- Jean A. Gili, *Luigi Comencini* (1981, Édilig), Gremese, 2003.
- Dossiers et entretiens in *Positif*, Paris, n° 156, février 1974 ; n° 157, mars 1974 ; n° 200-201-202, décembre 1977-février 1978 ; n° 218, mai 1979 ; n° 238, janvier 1981... ; *Cinéma 78*, n° 233, mai 1978 ; n° 234, juin 1978... ; *Écran 76*, n°43, janvier 1976 ; *Jeune cinéma*, n° 81, septembre-octobre 1974.

La comédie italienne

- Jean A. Gili, *La Comédie italienne*, Veyrier, 1993.
- Michel Serceau (dir.), *La comédie italienne de Don Camillo à Berlusconi*, CinémaAction, n° 42, mars 1987, Cerf.

Le jeu

- Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, (1967), Gallimard, « Folio-Essais » n° 125, 1992.
- Marc Valleur, Christian Bucher, *Le Jeu pathologique*, Armand Colin, coll. « 128 », 2006.
- Armelle Achour-Gaillard, *Les Joueurs dépendants : sa population méconnue en France*, CREDOC, rapport n°134, 1993.

Le scopone ou la scopa

Le *scopone scientifico* est une variante d'un jeu de cartes très ancien et très populaire en Italie, la *scopa*. Luigi Comencini, peu porté vers les jeux de cartes, s'est entouré d'un conseiller technique pour le scénario et le tournage. Il n'est pas indispensable de connaître les règles de la *scopa* pour comprendre le film, mais quelques connaissances générales ainsi que quelques termes permettent de ne pas se sentir en terrain trop inconnu. Le jeu, spécifiquement romain selon Comencini, utilise un jeu de 40 cartes italiennes (*scopa*) d'origine napolitaine, aux figures spécifiques. À la rigueur, on peut utiliser un jeu classique de 52 cartes en ôtant les 10, 9 et 8. Il se compose de quatre « couleurs », l'Épée, la Coupe, le Bâton et l'Or. Chacune comporte dix cartes, de un à sept, ainsi qu'un Valet, un Cavalier (ou Dame) et un Roi. Il se joue par paires, à deux contre deux. Le gagnant est celui qui totalise en premier 11 points ou plus.

La valeur des cartes est différente selon la phase de jeu. En cours, elles ont une valeur de « capture », descendante de 10 à 1, soit Roi, Cavalier (Dame), Valet, puis 7, 6, 5, etc. Le donneur, choisi au hasard, distribue en deux tours neuf cartes à chaque joueur et quatre sont posées à découvert sur la table. À son tour, chacun sort une carte dont la valeur doit être égale à une ou plusieurs de ces quatre cartes ou de celles qui restent. Il ramasse sa carte et celles capturées, qu'il pose à part, face contre la table. Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont posé leurs cartes. Celui qui ramasse les dernières cartes fait « *scopa* ». Dans le calcul final des points, chaque *scopa* apporte un point. Le barème du calcul des points est complexe : nombre de fois où l'on fait *scopa*, nombre de cartes ramassées, de sept (*Settebello*), etc. La stratégie consiste à ramasser le maximum de cartes, avec des impératifs précis : le Roi (10 pts) peut prendre un roi ou plusieurs cartes, Valet et 2 (8 + 2 pts) par exemple, mais doit prendre en priorité le Roi... Il s'agit en outre de bien se rappeler les cartes déjà jouées pour ne pas laisser aux adversaires un tapis qui leur soit favorable et leur permette de faire *scopa*...

Pour plus de renseignements, voir les sites Internet : www.123jouons.com www.pagat.com/fishing/scopone.html www.francobampi.it/franco/ditutto/scopone.htm



..... **LES PASSERELLES**



La comédie italienne



Jeu, hasard et argent

Même si l'appât du gain est mis en avant par Peppino et Antonia, consciemment ou pas, au même titre que leur riche partenaire, et comme Alexis Ivanovitch, le héros du *Joueur* de Dostoïevski, avec la roulette, ils recherchent aussi le jeu pour le jeu, avec l'excitation et la tension à la fois agréables et désagréables qu'il procure.

Classification des jeux

S'il n'est pas un pur jeu de hasard comme la roulette, le *scopone*, appartient néanmoins au groupe des jeux de hasard et d'argent, comme l'a judicieusement analysé Roger Cailliois dans *Les jeux et les hommes* : « Certains jeux comme les dominos, le jacquet, le plupart des jeux de carte, combinent l'agôn et l'alea : le hasard préside à la composition des « mains » de chaque joueur et ceux-ci exploitent ensuite, de leur mieux et suivant leur force, le lot qu'un sort aveugle leur attribua... L'agôn est une revendication de la responsabilité personnelle, l'alea – nom du jeu de dés en latin – une démission de la volonté, un abandon au destin... En général, le rôle de l'argent est d'autant plus considérable que la part du hasard est plus grande et par conséquent la défense du joueur plus faible... » Les vrais jeux de hasard, ne laissant aucune place à l'habileté ou à la réflexion, comme les machines à sous, les jeux de grattages..., sont rares. Les revues spécialisées sur les courses montrent que des parieurs accordent une place importante à la connaissance pour faire leur choix. Même pour la roulette, pur jeu de hasard, des joueurs ont recours aux statistiques et aux systèmes de martingales. Des joueurs de loto s'ingénient à jouer des numéros les moins sortis dans un passé récent... La pratique des jeux de hasard et d'argent est devenue dans nos sociétés banale et majoritaire. Grâce au PMU, à la Française des jeux et aux Casinos en particulier, l'État en est le premier bénéficiaire.

Typologie des joueurs

Marc Valleur et Christian Bucher¹ distinguent plusieurs catégories de joueurs. Pour l'immense majorité de joueurs,

qualifiés de « joueurs sociaux », le jeu garde une place limitée. C'est un loisir. Certains ne jouent qu'à certaines occasions, d'autres font leur loto hebdomadaire ou leur Millionnaire quotidien. La rubrique jeu fait partie du budget familial au même titre que le cinéma, le restaurant, ou tout autre loisir. Les difficultés économiques sont souvent citées pour expliquer cet engouement, le travail ne permettant pas de vivre la vie dont on rêve. Cela expliquerait pourquoi les ouvriers représentent 27% et les employés 19% des joueurs du PMU. La plupart savent que leur chance de décrocher le gros lot est infime, mais la médiatisation des heureux élus fait rêver. Beaucoup plus rares sont les joueurs professionnels qui vivent le jeu comme un sport professionnel et en tirent des revenus, en comptant sur leur savoir-faire dans le cas du poker ou sur leurs connaissances pour les pronostics. Spéculation et jeu à la bourse se rattachent d'une certaine manière à cette catégorie. Restent les joueurs pathologiques, « addicts », de plus en plus nombreux – 2 à 3% de la population adulte selon le DSM (publication de l'Association psychiatrique américaine). Ils ne peuvent plus s'abstenir de jouer, et sont aussi dépendants que les toxicomanes. « Le jeu pathologique est considéré par les psychiatres comme un désordre mental de type compulsif : s'y retrouvent les notions d'impulsion incontrôlable, de progression des troubles, d'envahissement de l'ensemble de la vie des sujets. ». En France, une étude portant sur les consultants de l'association S.O.S. *Joueurs*² fait ressortir une très forte proportion d'hommes (90%), avec surreprésentation de la tranche d'âge de 40 à 44 ans. Une majorité des joueurs sont mariés et ont des enfants. La plupart ne jouent qu'à un seul jeu. La majorité sont endettés et leurs relations familiales se sont altérées. Plus de 20% ont commis des délits³.

1) *Le Jeu pathologique*, éditions Armand Colin, coll. « 128 », 2006.

2) S.O.S. *Joueurs*, association Loi de 1901 d'aide aux joueurs excessifs, site < sosjoueurs.free.fr >

3) Armelle Achour-Gaillard, *Les Joueurs dépendants : une population méconnue en France*, CREDOC, rapport n°134, 1993.



Les jeux de la Française des jeux.



Le Tricheur à l'as de carreau, Georges de La Tour, (1620-1640, Musée du Louvre).



Paul Newman dans *L'Arnaqueur (The Hustler)*, de Robert Rossen (1961).

La comédie italienne : quand la misère fait rire



Vittorio De Sica et Lia Franca dans *Les Hommes, quels muffles ! (Gli uomini, che mascalzoni !)*, de Mario Camerini (1932).



Anna Magnani dans *Teresa Venerdì*, de Vittorio De Sica (1941).



Totò et Aldo Fabrizzi dans *Gendarmes et voleurs (Guardie e ladri)*, de Steno et Mario Monicelli (1951).

« *L'Argent de la Vieille* est la meilleure de mes comédies », a déclaré Comencini. En 1972, le genre est dans une phase de rétrospection marquée par le pessimisme le plus noir, qu'expriment des œuvres telles que *Viens donc prendre un café chez nous*, d'Alberto Lattuada (1970), *Nous nous sommes tant aimés*, d'Ettore Scola (1974), *Mes chers amis*, de Mario Monicelli (1975). Comencini ne revient pas sur les décennies précédentes mais son film partage ce pessimisme, même teinté d'une lueur d'espoir...

Le « pauvre diable »

Bien sûr, à l'origine de la comédie italienne, on trouve nécessairement la *commedia dell'arte*, née au XVI^e siècle. Il suffit de songer à ses figures traditionnelles, Pantalone, Scaramouche, Arlequin et de considérer celles qui dominent la comédie italienne : Sordi, Gassman, Tognazzi, Manfredi, sans négliger De Sica ou Mastroianni. Rapprocher la structure et la mise en œuvre des deux genres est plus discutable : le canevas accroché dans les coulisses des théâtres *dell'arte*, fixant simplement les principales phases de l'action, laissait à l'improvisation des acteurs plutôt qu'à leur mémoire le soin de combler les vides. Même en considérant le cas du film à sketch ou la simplicité du nombre d'intrigues, la comédie italienne est plus structurée et très écrite (par les meilleurs scénaristes et souvent en nombre). Le rapprochement porte plutôt sur l'esprit, qu'évoque Mario Monicelli : « *Les héros de la commedia dell'arte sont toujours des désespérés, des pauvres diables qui se battent contre la vie, contre le monde, contre la faim, la misère, la maladie, la violence. Cependant tout cela est transformé en rire, est transmué en raillerie, en élément de moquerie plus que de rire à gorge déployée. Cette démarche appartient à une tradition très italienne que j'ai toujours défendue : la comédie à l'italienne vient de là et il n'est pas vrai qu'elle soit vulgaire. Il est certain que la commedia dell'arte était vulgaire, on y parlait toujours de pots de chambre, d'excréments, de clystères, de pets. Il y a, reconnaissons-le, un élément de grossièreté, mais cela n'a pas d'importance parce que la véritable donnée profonde,*

*c'est l'élément de désespoir. Chez tous les grands comiques, il y a une rage intérieure qui se résout en drôlerie, en raillerie. Cela donne une base à la comédie italienne*¹. »

Le personnage du débrouillard...

En fait, la comédie italienne puise aussi largement dans la comédie régionale (et dialectale, surtout napolitaine), présente dès le muet et méconnue en France. Même au temps des « téléphones blancs »² de la période fasciste, la comédie permet de faire passer un désir de liberté et une vitalité quasi subversifs (cf. *Les Hommes, quels muffles !*, de Mario Camerini, avec le jeune et dynamique Vittorio De Sica).

Le néoréalisme n'est pas exempt de séquences relevant de la comédie, de *Rome ville ouverte à Riz amer*, mais la tonalité demeure grave sinon tragique. Ce n'est pas l'intervention de Giulio Andreotti reprochant au Vittorio De Sica d'*Umberto D.* de donner, comme ses collègues, une image dégradante et anti-patriotique de l'Italie, qui amorce le virage vers le « néoréalisme rose » de la série des *Pain, amour, et...*³ (1953-1955), mais le désir du public⁴ et de certains réalisateurs de décrire la réalité italienne avec d'autres moyens.

En 1951, Steno et Mario Monicelli réalisent *Gendarmes et voleurs*, une petite comédie avec le populaire Totò, qui choque la sensibilité (et la censure démocrate-chrétienne). Le finale met sur le même pied gendarme et voleur, chacun ayant pour seul but la subsistance de sa famille, par des voies différentes qu'il n'a pas choisies. C'est la justification de la débrouillardise⁵, de la petite escroquerie, qui sera un thème essentiel de la comédie italienne. Le néoréalisme était né de la guerre, de ses désastres comme de la solidarité qui en découlait, la comédie italienne est née de l'après-guerre, du chômage, des désillusions, du désir de vivre malgré tout, parfois en opposant le cynisme du pauvre voleur à celui de la société⁶.

La débrouillardise est également le thème d'un autre film phare de l'évolution du comique italien, *Le Pigeon (I soliti ignoti)*, 1958), toujours de Monicelli et avec

Totò. Quelques individus pitoyables, dont chacun, ici encore, a ses problèmes et ses raisons, se lancent dans un casse scientifiquement préparé mais qui se révèle très au-dessus de leurs capacités. Si le film est considéré comme inaugurant la comédie italienne proprement dite, c'est que, malgré des éléments qui relèvent encore de la farce, il s'agit bien d'un sujet dramatique traité en comédie. L'aventure de chaque protagoniste, ces « habituels inconnus » du titre original, Gassman, Mastroianni, Renato Salvatori..., pourrait constituer un sketch misérabiliste digne d'un néoréalisme pur et dur, jusqu'à la dispersion pathétique du groupe, plus paumé que jamais. Deux comédies d'un prolifique réalisateur de la période fasciste, Gennaro Righelli, *Abasso la miseria ! et Abasso la ricchezza !* (1945-46), annonçant le dipytique plus célèbre de Luigi Zampa (1948-53), *Années difficiles* (sous le fascisme), *Années faciles* (ironiquement sous la démocratie chrétienne), montraient déjà une dizaine d'années plus tôt à la fois l'évolution du pays et l'absence de changement fondamental.

Le rapport à l'histoire

Si l'échec est un thème spécifique de la comédie italienne, à la différence de la comédie américaine ou française dans leur ensemble, c'est que le protagoniste de la comédie italienne n'est autre que le héros de la Résistance – même si celle-ci n'a parfois été que passive – transporté dans le monde de l'après-guerre. Tel Sordi dans *Tutti a casa (La Grande pagaille)*, L. Comencini, 1960), il ne sait plus où aller après l'armistice avec les anciens alliés, allemands, ou avec les nouveaux ? Il ne reçoit plus d'ordres et il lui faudra trouver sur qui tirer désormais. Le héros encore essentiellement individuel de *Gendarmes et voleurs* est désormais inscrit dans l'histoire. Sordi, toujours, dans *Une vie difficile* (D. Risi, 1961), découvre qu'aucun des idéaux pour lesquels il a risqué sa vie ne résiste aux arrangements de tous ordres, financiers comme politiques. Le temps est venu de revisiter les grands moments qui ont façonné l'Italie d'aujourd'hui, des luttes sociales (*Les Camarades*, Monicelli, 1963) à *La*

Marche sur Rome (Risi, 1962). Ce goût de la fresque ou de la saga historique (parfois familiale) perdue dans les années 70, en particulier avec *Nous nous sommes tant aimés* et son constat amer : « *Nous voulions changer le monde et c'est le monde qui nous a changés.* » Une autre remarque lancée par une des participantes aux soirées de *La Terrasse*, de Scola (1980) définit la situation historique de la comédie italienne comme son rapport à l'histoire : « *Si seulement vous aviez pu les voir pendant la Résistance...* » Le héros de la comédie italienne a souvent provoqué des réactions quelque peu distantes de la part du public français et des intellectuel(le)s de gauche qui lui reprochaient son « machisme ». La comédie italienne aurait présenté avec indulgence ce « détail » de la psychologie masculine... Plutôt que le machisme proprement dit (effectivement présenté avec lucidité dans bien des films mais qui ne se limitent pas à la comédie), c'est le « gallisme »⁸ qui est le plus souvent présent. Il rejoint la vanité, l'autosatisfaction conduisant à l'aveuglement que l'on trouve particulièrement dans nombre de personnages interprétés par Vittorio Gassman, dont *Il sorpasso* (D. Risi, 1962) est l'exemple type et dont *Parfum de femme* (1974) donnera une image grandiose et funèbre. Le « fanfaron » et le séducteur⁹ sont une des cibles privilégiées de la comédie italienne, et si la parade du mâle est souvent préservée, il ne manque pas d'y laisser des plumes. Il suffit de songer au Mastroianni du *Bel Antonio* de Mauro Bolognini (1960) ou au Tognazzi du *Lit conjugal* de Marco Ferreri (1963). Même un film tenu en son temps (en France) comme le comble de la vulgarité et de la misogynie, *Divorce à l'italienne* de Pietro Germi (1961), s'achève par un retour de boommerang : Mastroianni a eu raison de tuer sa femme, mais il sera cocu ! Notons que si la comédie italienne égratigne les institutions – l'interdiction du divorce l'a conduit au meurtre –, les fondements de la société sont respectés, au moins en apparence, en particulier la famille, à travers le sacro-saint mariage et le matriarcat. La sexualité n'est pas la voie de la libération, au contraire. Écrasée sous le poids des interdits, elle prend



Tiberio Murgia, Renato Salvatori, Totò, Carlo Pisacane et Vittorio Gassman dans *Le Pigeon (I soliti ignoti)*, de Mario Monicelli.



Vittorio Gassman et Alberto Sordi dans *La Grande Guerre (La grande guerra)*, de Mario Monicelli (1959).



Vittorio Gassman, Nino Manfredi et Stefano Satta Flores dans *Nous nous sommes tant aimés (C'eravamo tanto amati)*, d'Ettore Scola (1974).



Vittorio Gassman et Ugo Tognazzi dans *Les Monstres* (*I mostri*, sketch : « Le Témoin volontaire », de Dino Risi (1963).



Les Nouveaux Monstres (*I nuovi mostri*, collectif, sketch : « Comme une reine », d'Ettore Scola, 1977), avec Alberto Sordi.



Vittorio Gassman dans *Les Monstres* (*I mostri*, sketch : « Le testament de saint François », de Dino Risi (1963).



Alberto Sordi dans *Les Nouveaux Monstres* (*I nuovi mostri*, collectif, sketch : « Éloge funèbre », d'Ettore Scola, 1977).

un caractère obsessionnel (*Drame de la jalousie*, Scola, 1970).

L'argent reste l'enjeu essentiel d'un genre où chacun est défini dès le départ avec précision par son appartenance à une classe sociale. Mais là où l'Américain affirme toujours que la bergère sera princesse (comme l'Italien des années 30), le Français que la domestique épousera un riche bourgeois, la comédie italienne voit les choses du bas de l'échelle. « *L'Italie reste un pays pauvre malgré l'apparent bien-être*, rappelait Dino Risi, maître de la comédie du boom économique des années 60. *Elle a tous les problèmes des pays pauvres...* » Laissons la conclusion à Mario Monicelli : « *Les thèmes nationaux sont vus sous l'angle des classes les moins favorisées et reflètent leurs problèmes, leurs luttes pour survivre, la misère et le ridicule qui sont leur lot. À partir de données tragiques, on tire des motifs comiques*¹. »

Alberto Sordi, lâcheté et vitalité

Doubleur (Oliver Hardy, Mastroianni, Franco Fabrizi ...), acteur, scénariste, producteur, réalisateur, Alberto Sordi se plaisait à dire que ses 150 films en 60 ans de carrière reflétaient l'histoire de l'Italie. Continuateur du néoréalisme, « un néoréalisme à fond ironique » et non dramatique façon De Sica ou Rossellini, où il représentait « *les défauts des Italiens* ». Pour Comencini, il est un Romain, peuple qui est « *resté en dehors de la société industrielle* », a « *servi le pape pendant des siècles* » et, « *à l'ombre du Vatican, a toujours su se débrouiller, s'arranger avec le petit commerce.* »

Cas exceptionnel de comique aux traits essentiellement négatifs : peureux, sans cesse prêt à la magouille, capable de n'importe quelle bassesse pour s'en sortir, pour Pasolini, c'est « *un homme que son infantilisme, au lieu de le rendre ingénou, candide, bon, disponible et cruel.* » Souvenons-nous de l'homme qui, par le plus grand des hasards, emmène sa vieille mère en promenade jusqu'à une maison de retraite (*Les Nouveaux Monstres*). Qui exploite sans hésitation un couple d'étrangers démunis, naïfs et

sous le coup d'un deuil (*I magliari*, de F. Rosi). Dans *Un bourgeois tout petit petit*, de Monicelli, il réussit le tour de force d'amener le spectateur à le suivre, passant d'un personnage de victime à celui de tortionnaire sans autre loi que la vengeance.

Selon Alberto Lattuada, « *le caractère de l'Italien s'est endurci dans l'égoïsme, la trahison, la lâcheté considérée comme la qualité du "plus malin que les autres". Le génie de la survie, de l'indomptable énergie qui suit les plus atroces catastrophes, a étonné le monde, surtout après la Seconde Guerre mondiale* » (*Feuillets au vent*, J.-Cl. Lattès, 1981). C'est là l'autre face de Sordi, qui le fait échapper à la « monstruosité » : une indomptable vitalité, aussi « humaine » que sa lâcheté...

1) In Jean A. Gili, *Le Cinéma italien*, 1978.

2) Ces téléphones dont la couleur indique l'appartenance à la grande bourgeoisie ou à l'aristocratie, peuplaient comédies et mélodrames, mais guère plus que dans les comédies de la MGM par exemple.

3) Voir « Le Réalisateur », p. 2.

4) Rare grand succès du néoréalisme, *Rome ville ouverte* était interprété par deux acteurs « comiques » (!), Anna Magnani et Aldo Fabrizi.

5) En 1955, dans *L'arte di arrangiarsi* (Luigi Zampa), le héros se débrouille, s'arrange avec le fascisme, puis les communistes, la démocratie chrétienne, etc...

6) Le solidarité des années de guerre disparaîtra au plus fort du genre.

7) Significative est la manière dont, avec *Affreux, sales et méchants* (1975), Scola revisite le néoréalisme et particulièrement *Miracle à Milan* (De Sica, 1951).

8) De « gallo », « coq ». Il désigne la vanité et la satisfaction du mâle, fier de son sexe et du pouvoir qu'il est censé lui conférer.

9) La source se trouve dans les *Vitelloni* de Federico Fellini (1953), tout comme celle des petits escrocs est dans la pratique de l'« arrangement » dans *Il bidone* (1955).



PERSONNAGES

PASSERELLE



• • • • • **LES RELAIS** • • • • •



LA COMÉDIE

**DRAMATURGIE
ET MISE EN SCÈNE**



PERSONNAGES

Oppositions et groupes  

- Y a-t-il un ou plusieurs personnages principaux ?
- Chercher les correspondances et les oppositions entre les quatre joueurs : Peppino, Antonia, la Vieille et George.
- Les parties de scopone opposent-elles seulement les couples de partenaires ?
- Quelle est la fonction de Cleopatra ?
- Quels sont les personnages secondaires ? Comment se situent-ils entre les deux couples qui s'affrontent : travail, dépendance, complicité, intérêt pour le jeu...
- Quels sont ceux qui mettent en garde Peppino et Antonia quant à l'issue des parties de scopone ? En tirent-ils les conséquences pour eux-mêmes ?



PASSERELLE

Le jeu  

- Préciser les raisons qui poussent les quatre partenaires à jouer au scopone. L'argent a-t-il pour tous la même importance ? Même pour les plus pauvres, Peppino et Antonia, est-il le seul motif ? Chercher à quels moments certains passent du jeu « utile » à une passion excessive. À quels signes le voit-on ?
- Déterminez la valeur de chaque joueur. Quelles doivent être les qualités d'un bon joueur de scopone, d'après ce que le film en laisse entrevoir ?
- Pourquoi le Richetto, dit « le tricheur », perd-il ?
- L'opposition entre calcul et hasard se retrouve-t-elle dans le film ailleurs que dans le jeu ? En quoi le jeu est-il une métaphore du fonctionnement de la société ?



LA COMÉDIE

Le rire de la comédie italienne



- Peut-on imaginer un traitement dramatique, voire tragique, du sujet de *L'Argent de la Vieille* ?
 - Quels sont les moments qui relèvent du registre dramatique et auraient pu déclencher la pitié, voire les larmes ?
 - Quels sont les éléments qui empêchent le film de suivre cette voie et d'entraîner le sourire, voire le rire ?
 - Le jeu des acteurs, d'Alberto Sordi en particulier, est-il seul en cause ?
- Noter l'importance des gags de situation et des lazzi lancés par les personnages du bidonville.



DRAMATURGIE ET MISE EN SCÈNE

Oppositions et alternances



- Étudier la façon dont le film est construit sur une succession d'alternances, dans les lieux (le bidonville et la villa), dans l'action (les parties de cartes et ceux qui observent et attendent), dans les résultats (gagné/perdu !), etc.
- Montrer comment certaines de ces alternances débouchent sur un comique de répétition.
- Comment sont filmées les scènes situées dans le bidonville et celles qui le sont à l'intérieur de la villa de la Vieille ? Comment sont disposés les personnages dans les premières et les secondes ?
- Étudier comment l'aspect rituel du jeu de cartes renvoie à l'abstraction d'un monde réduit à la valeur de l'argent par opposition à la vie concrète du bidonville.

