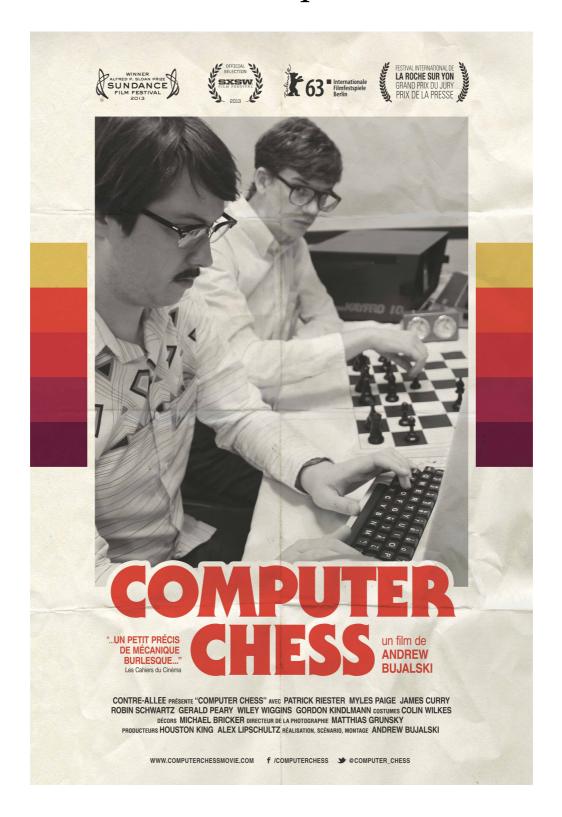
Revue de presse



Sortie nationale le 9 avril 2014

Presse

Makna presse Chloé Lorenzi – Audrey Grimaud 177 rue du temple 75003 Paris 01 42 77 00 16 info@makna-presse.com

SOMMAIRE

MENSUELS

SO FILM (Aimé Ancian)

CHRONIC'ART (Jérôme Momcilovic)

CAHIERS DU CINÉMA (Gaspard Nectoux)

TROIS COULEURS (Laura Tuillier)

PREMIÈRE (Hendy Bicaise)

CINÉMA TEASER (Renan Cros)

LES FICHES DU CINÉMA (Thomas Fouet)

TRANSFUGE (Louis Séguin)

Marie-Claire (Romain Blondeau)

LET'S MOTIV (Raphael Nieuwjaer)

STUDIO CINÉ-LIVE (Véronique Trouillet)

Positif (Adrien Gombeaud)

HEBDOS

LES INROCKUPTIBLES (Vincent Ostria)

LES INROCKUPTIBLES (Théo Ribeton)

TÉLÉRAMA (Aurelien Ferenczi)

M LE MONDE (Clémentine Gallot)

PARISCOPE (Arno Gaillard)

LE CANARD ENCHAINÉ (Dominique Jaillet)

QUOTIDIENS

LIBÉRATION (Julien Gester)

LIBÉRATION (Julien Gester)

LE MONDE (Isabelle Regnier)

RADIOS / TELES

France culture / La dispute
France culture / La dispute
Radio campus paris / Extérieur nuit
Rfi / Tous les cinémas du monde
Canal + / Le cercle
Cine + / La semaine cinéma
France 24 / Encore!

INTERNET

TOUT LE CINÉ (Laure Croiset)

CRITIKAT (Josué Morel)

TIME OUT (Alexandre Prouvèze)

CHRONIC'ART (Jérôme Momcilovic)

ARTISTIK REZO(Lucile Walther)

ECRAN NOIR (Marie-Pauline Mollaret)

MÉDIAPART (Emmanuel Burdeau)

ARTE

CULTUREBOX (Jacky Bornet)

LIBÉRATION NEXT (Julien Gester)

TF1 NEWS (Romain Le Vern)

IL ÉTAIT UNE FOIS LE CINÉMA (Pauline Labadie)

REVUE ZINZOLIN (Thomas Clolus)

Accréds (Nathan Reneaud)

TOUTE LA CULTURE (Eugénie Belier)

A VOIR À LIRE (Virgile Dumez)

LE PASSEUR CRITIQUE (Cyrille Falisse)

NOVA PLANET (Alex Masson)

ABUS DE CINÉ (Thibaut Fleuret)

FILMOSPHÈRE (Maxime Solito)

FROGGY'S DELIGHT (Philippe Person)

CINÉSCRIBE (Nausica Zaballos)

L'INFO TOUT COURT (Thibaut Fleuret)

SNES (Francis Dubois)

Mulderville (Christophe Brangé)

DAILY MARS

ROM GAME (Achille Micral)

BLOG OF TERROR

24 FILMS PAR SECONDE

SKRIPT (Christelle Cozzi)

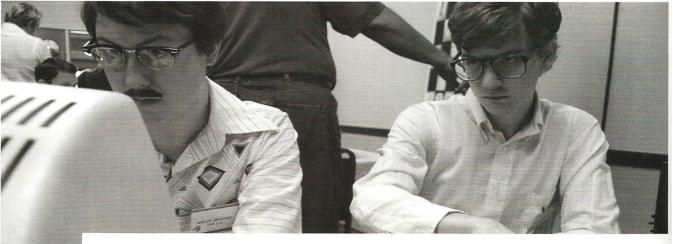
MENSUELS

So film

Aimé Ancian Avril 2014

Computer Chess

DE ANDREW BUJALSKI AVEC PATRICK RIESTER, WILEY WIGGINS, MYLES PAIGE, ROBIN SCHWARTZ EN SALLE LE 9 AVRIL



Primé à Sundance, Computer Chess, qui raconte, le temps d'un long week-end au début des années 1980, une compétition d'échecs entre plusieurs ordinateurs et leurs équipes de programmeurs. Est-il une curiosité indie américaine de plus? Ou le film définitif sur les échecs? Réponses avec Almira Skripchenko, championne d'Europe et quintuple championne de France de la catégorie.

Est-ce un film sur les échecs de plus? La plupart des films qui abordent les échecs le font d'une façon toujours très grave et sérieuse. À l'inverse, j'aime l'aspect un peu absurde et décalé de Computer Chess. Le film ne traite pas à proprement parler du jeu d'échecs. Disons qu'il aborde de nombreuses questions auxquelles les joueurs d'échecs sont confrontés. Ici, il s'agit plus largement de l'affrontement entre l'homme et la machine, le rationnel et le spirituel, l'individu et la communauté. Plus j'y pense, et plus le film me fait penser à Down by Law, de Jim Jarmusch. Évidemment, ce sont des films et des sujets très

différents, mais je retrouve dans les deux le même type de personnages: des gens isolés, inadaptés, à qui on ne ressemble pas forcément mais qui appellent la sympathie. Les geeks de Bujalski, comme en général les héros de Jarmusch, sont des rêveurs en quête d'un absolu. Cet absolu, dans Computer Chess, c'est l'alliance parfaite entre l'intelligence de la machine et la beauté du corps féminin.

Il y a une femme parmi les programmeurs informatiques du film. C'est la seule de l'équipe, et les hommes passent leur temps à lui rappeler son sexe. C'est une situation qui doit rappeler celle d'une joueuse d'échecs dans un monde masculin, non? Oui, surtout à mes débuts. Aujourd'hui même si cela reste un sport très masculin, le jeu d'échecs s'est beaucoup féminisé. Avant, on retrouvait dans les compétitions d'échecs la même maladresse dans les relations humaines que celle qui règne dans le film. Et pas seulement en matière de séduction, mais dans tous les échanges. Les joueurs d'échecs professionnels ont poussé la réflexion si loin depuis leur plus jeune âge qu'ils sont entièrement accaparés par les chiffres, les pièces, les raisonnements, les stratégies, et ils ont du mal à communiquer normalement. Désormais, c'est devenu plus ouvert, ça drague un peu. Mais je crois que si vous demandez à un grand joueur d'échecs s'il préfère gagner une partie ou se rendre à un rendez-vous galant, il répondra toujours gagner la partie...

La date de 1984 revient à plusieurs reprises dans le film. On peut y voir un hommage au livre d'Orwell... ou à Terminator, un film culte sur l'affrontement entre l'homme et la machine, et une référence pour Bujalski. Le combat physique entre l'homme et la machine m'intéresse moins. les machines nous ont dépassés depuis très longtemps dans ce domaine-là. Alors que toutes les questions techniques, philosophiques, éthiques, autour de l'intelligence artificielle sont loin d'avoir été résolues, même si aux échecs, le résultat est désormais connu d'avance. Je préfère l'affrontement entre HAL et l'astronaute dans 2001, l'Odyssée de l'espace de Kubrick. HAL me fait plus peur que Terminator. Il y a aussi une fameuse partie d'échecs dans le film, que l'astronaute perd... C'est le signe que HAL a déjà pris le pouvoir.

1984, c'est aussi la date de La Diagonale du fou, avec Michel Piccoli. Oui, c'est l'un de mes films préférés autour des échecs, qui dépasse le simple cadre du jeu. Il décrit aussi très bien certains aspects de la Guerre froide. Le jeu d'échecs était pour l'Union soviétique l'un des symboles absolus de la supériorité du communisme sur le capitalisme. Le match du film, c'est deux joueurs qui s'affrontent et, à travers eux, deux visions du monde. Piccoli est très bien dans le film, tout en profondeur et en complexité. Mais je regrette que, comme dans tous les films, le réalisateur néglige les aspects les plus simples. Je suis à fond dans le film, je crois aux acteurs et, tout à coup, Piccoli se saisit d'une pièce, appuie sur la pendule et là c'est la catastrophe! Ça peut paraître bizarre mais lorsqu'on joue aux échecs on s'aperçoit tout de suite, rien qu'à la façon de manier les pièces, si c'est un acteur ou un vrai joueur. Les acteurs s'en saisissent comme si c'était un corps étranger. Un pianiste fait corps avec son piano. C'est pareil pour les échecs! Mais bon, il n'y a que les joueurs d'échecs que ça dérange! En revanche, tout le monde peut juger de l'aspect parfois caricatural des joueurs d'échecs au cinéma, ils ont toujours l'air d'être fous, torturés ou à l'agonie! A quelques exceptions près, comme Kasparov qui était très expressif, les joueurs sont au contraire très calmes et paisibles quand ils jouent.

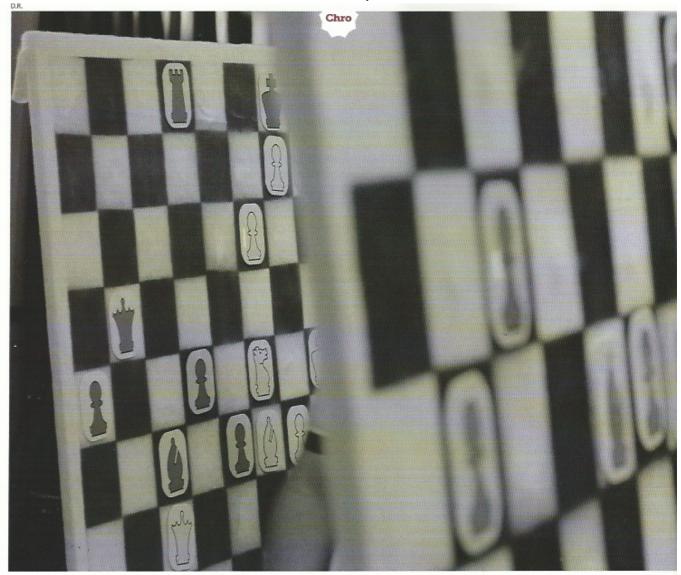
L'une des parties d'échecs les plus célèbres au cinéma est celle qui oppose la Mort au Chevalier dans Le Septième sceau de Bergman. C'est du cinéma, ou avez-vous déjà eu l'impression qu'une partie était une question de vie ou de mort? Toujours! Ça s'est peut-être un peu apaisé maintenant, mais le vrai joueur d'échecs vit chaque défaite comme une petite mort. On joue contre un adversaire mais aussi contre soi-même et on laisse toujours une partie de soi dans la défaite. Le jeu d'échecs est l'une des rares disciplines où l'on doit rejouer dès le lendemain. En général, ailleurs, si on perd, on est éliminé. Tandis qu'aux échecs, tout doit être fait en une seule nuit : la colère, l'oubli, le deuil, la renaissance, avant de jouer à nouveau. Bien sûr, le combat dont parle Bergman ne peut pas être gagné, c'est une idée qu'il faut accepter; mais la partie d'échecs doit quand même être disputée. Toute la beauté de l'être humain est là, dans ce combat.

Computer Chess n'échappe pas non plus à la séquence onirique où des individus deviennent des pièces d'un échiquier. Le joueur qui devient fou et confond le jeu et la réalité, n'est-ce pas un peu cliché? Ce cliché est non seulement assez vrai, mais il est aussi bien plus terrifiant que dans les films car, le plus souvent, on en est conscient, contrairement aux personnages de film. Les échecs sont comme une drogue qui nous entraîne dans un état second, sans qu'on n'y puisse rien. C'est le prix à payer pour cette quête de l'absolu. Deux livres, Le Joueur d'échecs de Stefan Zweig, mais surtout La Défense Loujine de Vladimir Nabokov, parlent bien de cet abîme dans lequel peut se retrouver le joueur d'échecs. Au fil des années, on part tellement loin dans le savoir et l'abstraction que les frontières du réel disparaissent complètement, dans les rêves mais aussi pendant les parties. Lorsque la concentration et le stress atteignent de tels niveaux, le monde s'efface et on a vraiment l'impression de faire partie de l'échiquier. Computer Chess en fait une satire légère, mais cette peur est bien là. >

PROPOS RECUEILLIS PAR AIMÉ ANCIAN

CHRONIC'ART

Jérôme Momcilovic
Avril 2014



ALLÔ ALLÔ, MONSIEUR L'ORDINATEUR?

Sous ses airs de fantaisie vintage située à l'époque des premiers nerds, *Computer Chess* est le film le plus drôle, bizarre et inventif que vous verrez cette année. Et une archéologie géniale du monde connecté.

e film se situe dans les années 1980, et raconte un tournoi d'échecs entre programmeurs, par ordinateurs I interposés. Aviez-vous l'ambition de partir à la recherche des prémices du monde actuel? Andrew Bujalski: Le film est né sans ambition particulière, en croisant plusieurs idées. D'abord, l'envie d'utiliser cette vieille caméra vidéo noir et blanc, la Sony ATC 32-16, qui est sortie au début des années 1970. Je cherchais une histoire à raconter, et j'ai lu quelque chose quelque part à propos de l'histoire du jeu d'échec informatique, qui m'a semblé un sujet idéal. Ce double point de départ était surtout ludique, et puis à mesure que le projet s'est concrétisé, j'ai réalisé qu'en effet, il y avait peut-être là un écho de la culture dans laquelle nous baignons aujourd'hui.

Comment vous est venue l'idée de situer le film dans le cadre quasihouellebecquien de cet hôtel de seconde zone, qui donne à la compétition des airs de séminaire d'entreprise?



A.B.: Je n'ai pas lu les romans de Houellebecq mais je vois ce que vous voulez dire. En fait, ces tournois ont réellement eu lieu, et ça me semblait un cadre idéal, d'autant que cela me permettait d'isoler un microcosme, un petit substrat de société, coupé du reste du monde. Enfermer ensemble des personnages avec des intérêts communs, c'est une manière intéressante de structurer un film. Quant au côté ringard, j'aimais bien cette idée que les technologies extraordinaires que nous utilisons aujourd'hui - et qui nous permettent par exemple d'avoir cette conversation par écrans interposés à des milliers de kilomètres de distance - ont été inventées par des gens pas très glamour, dans des endroits pas très glamour.

Dans le film, les personnages ont du mal à s'imaginer qu'un ordinateur puisse un jour battre un humain aux échecs. Le spectateur d'aujourd'hui a un sentiment exactement inverse : il n'en revient pas que les ordinateurs aient pu être incapables de gagner...



« L'idée de pouvoir avoir une conversation avec un ordinateur, reste un fantasme »

A.B.: Oui, je me suis fait la même remarque. Ce qui est intéressant avec cette histoire d'intelligence artificielle, c'est que l'horizon régulateur n'a cessé de changer. À l'époque, on rêvait que les ordinateurs puissent gagner aux échecs, mais en se disant que le jour où ils en seraient capables, alors ils seraient vraiment capables de penser, et seraient devenus en quelque sorte nos semblables. Or aujourd'hui, les ordinateurs nous battent aux échecs mais nous courons toujours après cette idée-là. L'idée de pouvoir avoir une conversation avec un ordinateur, comme dans Her, le film de Spike Jonze, reste un fantasme. Mais nous y arriverons, sans aucun doute. Et alors l'horizon changera à nouveau, parce que les ordinateurs ne nous ressembleront pas encore assez à notre goût. Tout le problème avec l'intelligence artificielle, c'est que nous avons d'abord beaucoup de mal à définir ce qu'est notre propre intelligence...

Malgré le soin évident que vous avez mis dans la reconstitution, le film n'est absolument pas fétichiste. Il n'est ni nostalgique, ni ricanant... A.B.: Je voulais absolument éviter ça, ce regard caricatural qui fait que dans la moitié des films situés dans les années 1980, les personnages sont obligés de jouer au Rubik's Cube pendant une scène sur deux. L'idée n'était pas de s'amuser avec les fringues ou les coiffures de l'époque, mais d'essayer de retrouver un sentiment propre à cette époque, en partant de notre souvenir de ce sentiment.

Votre utilisation de cette caméra d'époque, elle-même, n'a rien de fétichiste. C'était déjà le cas dans vos films précédents, qui étaient tournés en 16 mm mais ne cherchaient pas à retrouver cette patine vintage après laquelle courent beaucoup de jeunes cinéastes qui utilisent encore ce format. A.B.: Le défi, pour moi, était d'être capable de raconter une histoire avec ce langage audiovisuel



Né à Boston, Bujalski a étudié le cinéma sous la direction de Chantal Akerman avant de devenir, en trois films (Funny Ha Ha, Mutual Appreciation et Beeswax), le parrain officiel du « mumblecore », ce courant indé et mollasson qui a révélé notamment Greta Gerwig. Pas tout à fait dénuées de talent, ces trois petites chroniques rohmériennes flappies n'annonçaient pourtant en rien cet excellent Computer Chess. toujours très lo-fi mais autrement plus inventif et réjouissant. JÉRÔME MOMCILOVIC

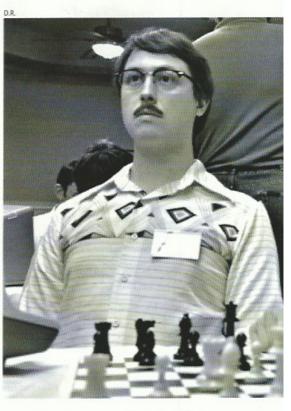






qui a disparu de la surface de la planète. Et qui, d'ailleurs, n'a jamais vraiment existé puisque ces caméras n'ont jamais été utilisées pour des films. À l'époque elles servaient un peu à la télé, mais surtout dans les écoles. Et aussi à beaucoup d'artistes vidéo. William Eggleston, le photographe, a utilisé cette caméra pour un travail assez méconnu, qui est sorti plus tard sous le titre Stranded In Canton. Il avait filmé toutes sortes d'excentriques à Memphis, et le résultat est superbe. Je m'en suis beaucoup inspiré. Pour mes précédents films, j'ai utilisé le 16 mm simplement parce que c'était pour moi le meilleur format pour raconter ces histoires. Ici, je me suis demandé, à l'inverse, quel type de storytelling était requis par ces images si particulières.

D'ailleurs, vous expérimentez beaucoup de choses avec cette caméra. On a le sentiment que vous en avez découvert les potentialités à mesure que vous tourniez, est-ce le cas?

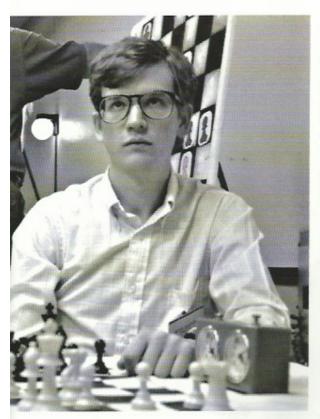


A.B.: Oui, pour moi tout cela faisait partie du langage de cette caméra. Mais beaucoup de ces effets sont le fait de la caméra elle-même, ce sont souvent de purs défauts techniques. Une autre type d'images m'a inspiré : la public access television, qui est un truc typiquement américain. Quand la télévision câblée est née, on a vu apparaître ces chaînes qui offraient à n'importe qui de faire son propre programme - les gens venaient chanter, faisaient des shows. C'est le truc le plus bizarre qu'on ait jamais vu à la télévision. Soit parce que les gens étaient de vrais freaks, soit parce que leur amateurisme et leur sincérité leur faisaient faire des choses complètement folles, totalement avant-gardistes. Ces chaînes existent toujours à Austin, où je vis, même si à l'heure de Youtube elles ont tendance à toute disparaître.

Avez-vous repensé, par ailleurs, à tous ces films qui évoquaient l'intelligence artificielle à la même époque, comme War Games ou Terminator?

A.B.: Forcément, oui, même si je n'avais pas en tête de leur rendre hommage. C'est la pop culture de ma jeunesse, et je me souviens de cette tonalité particulière, qui était le fruit de l'excitation et des peurs suscitées par les premiers ordinateurs. Il y a toujours eu quelque chose d'absolument hypnotique dans l'évolution technologique.

Computer Chess est très loin du naturalisme minimaliste de vos trois premiers films. Néanmoins, vous faîtes encore le portrait de personnages très inhibés. Ces petits grippages ordinaires de la communication vous intéressent particulièrement, non?



A.B.: C'est peut-être parce que je connais bien le sujet! À chaque fois qu'on me demande pourquoi je fais des films sur des personnages incapables de communiquer, ça me désole parce que j'ai l'impression de faire des films sur des gens normaux! Mais c'est vrai que je m'intéresse à ces petites interactions ordinaires, parce qu'une grande part de notre vie se joue là. Je trouve ça plus intéressant que les grands éclats dramatiques, et tout aussi révélateur. Je m'intéresse à ce que font les gens dans des situations non-extrêmes. C'est l'inverse de l'ethos hollywoodien type, qui fait que les personnages doivent se révéler dans des situations extrêmes.

Pour autant, Computer Chess suit une pente très onirique et bizarre. Comment yous êtes-vous retrouvé sur ce terrain?

A.B.: Je ne sais pas pourquoi, mais j'ai senti que le film devait prendre cette direction, psychédélique et étrange. D'une manière générale, une bonne part du plaisir que nous avons pris à faire le film tenait au sentiment de nous aventurer sur des terrains inconnus.

Pourquoi avoir choisi une partie du casting parmi de vrais programmeurs?

A.B.: J'aurais pu faire des recherches sur Wikipedia au sujet de la programmation, puis proposer les rôles à des acteurs professionnels. Mais il me semblait plus logique de choisir des gens qui connaissent ce langage et cette culture, des gens qui bougent et respirent comme des programmeurs. Ils m'ont beaucoup aidé, d'autant plus que c'est le premier de mes films à ne pas reposer sur un scénario complet.

« Le film devait prendre cette direction, psychédélique et étrange »

Je suis parti d'un traitement de huit pages, et nous avons élaboré beaucoup de choses collectivement, à partir des connaissances apportées par les acteurs. L'un d'eux avait été un enfant prodige de la programmation à cette époque, nous avons pu mobiliser ses souvenirs.

La bande sonore non plus n'a rien de fétichiste : plutôt que d'utiliser de la musique synthétique vintage, vous avez choisi des morceaux folk rares...

A.B.: Pour la même raison. Une keyboard music très typée aurait rappelé les années 1980 au public, mais ce n'est pas forcément la musique qui était dans l'air à l'époque et mon idée était justement de revenir aux sources. Je voulais une musique organique, qui ne vienne pas d'un ordinateur. J'ai pensé très tôt à ces chansons de Collie Ryan, dont un ami avait réédité les disques. Ces morceaux datent du milieu des années 1970, ils sont merveilleux. Nous avons réussi à faire venir Collie pour le générique de fin. Je crois que ce n'était que la deuxième fois en trente ans qu'elle mettait les pieds dans une grande ville.

Comment est né l'idée de ce groupe new age qui cohabite dans l'hôtel avec les programmeurs?

A.B.: Outre le potentiel comique de ce face à face, j'étais assez fasciné par la question de la transition des années 1970 aux années 1980. Rétroactivement, nous avons tendance à imaginer que les 70's sont mortes le 31 décembre 1979, et que les 80's sont apparues le 1er janvier, mais ce n'est pas comme ça que l'histoire fonctionne. Je voulais filmer ce chevauchement. D'autant plus que la culture informatique a vraiment cohabité avec la culture hippie, elles ne sont pas aussi opposées qu'on voudrait le croire. La Californie du Nord aujourd'hui est précisément une cohabitation bizarre de ces deux éléments. Et puis je crois que ces gens qui essayaient à l'époque de créer une intelligence artificielle étaient, aussi, à leur manière, dans une sorte de recherche spirituelle. #



CAHIERS DU CINEMA

Gaspard Nectoux Avril 2014

CAHIER CRITIQUE



Computer Chess d'Andrew Bujalski

Déphasés

par Gaspard Nectoux

Austin, il y a un an (f. nº 689), Andrew Bujalski expliquait aux Cahiers sa fascination pour le décalé, l'à-côté et le déphasé. On connaissait ses trois premiers films, rohmériens et lo-fi, où tout le monde, de fait, semblait à côté (de la plaque, puis de soi-même; cf. Journal), mais on restait étonné par l'évolution (la surenchère?) de Computer Chess, si résolu à s'éloigner du familier de l'indé US, déphasé à tout prix. Que voit-on, donc, dans le premier film de Bujalski à sortir en France? Une poignée d'informaticiens, un hôtel isolé, le weekend d'un tournoi d'échecs au tournant des années 70. Puis une batterie de choix de mise en scène aux airs de filmage institutionnel, impersonnels et figés, à l'étrangeté redoublée par l'utilisation d'une vidéo d'époque, au noir et blanc fantomatique. Tout suffirait à crier au maniérisme vain et vintage si le film s'arrêtait là, se contentant du statut séduisant d'« objet étrange ». Mais le trop-plein (visuel, comique et spéculatif) sculpte un film profondément dis-

paraît. Dans le creux de cette dislocation, il cesse alors d'être fasciné, et commence à explorer.

Le territoire est connu, c'est celui de la comédie burlesque en hôtel labyrinthique, grand portrait absurde où chacun (ou presque) tient sa chambre et son micro-récit comme sa place sur l'échiquier. À ceci près que Bujalski ne filme pas ce qui tourne (la compétition est vue seulement de loin), mais ce qui tourne en rond, empêché par quelque chose d'invisible: les discussions nocturnes sans fin, les intrigues amoureuses qui n'aboutiront pas, l'errance-fil rouge du personnage de Michael Papageorge, arrivé sans réservation et traversant une heure trente de film à la recherche (infructueuse) d'une chambre où enfin atterrir. La comédie des décalages fonctionne à plein, puis sa persistance inquiète, à mesure que la mise en scène du malaise remplace celle du rire. Le cinéaste a souvent cité en exemple le film du photographe William Eggleston, Stranded in à l'époque de *Trash Humpers*), exploration tout en gros plans et en jump cuts d'une folie oubliée du sud des États-Unis. Importer dans la fiction le regard documentaire d'Eggleston, souvent absorbé par la frénésie de ses propres sujets, n'est pas sans conséquence: l'hôtel de *Computer Chess*, bientôt, s'éloigne du modèle altmanien pour plonger dans une folie intérieure et kubrickienne.

Le concept et l'abstrait n'ont pourtant jamais été centraux chez Bujalski, au contraire quasi fétichiste devant ses comédiens du mumblecore. Cette même attention à la performance est ce qui nourrit le mieux Computer Chess jusqu'à son générique (où apparaît le temps d'un titre Collie Ryan, chanteuse folk tirée du horschamp des années 70). Ce sont les détails d'un jeu encore entravé que filme la caméra de Bujalski: balbutiements de langage, silences gênés, hésitations soudaines. Chaque comédien joue moins avec que contre ses mots, le sens en ressort troué, et les changements de ton s'y engouffrent. La conversation dérive du cordial au mystérieux, de l'hilarant au menaçant, de l'explication technique à la proposition lubrique. L'angoisse jaillit quand se détraquent les ordinateurs (devenus conscients), la vie de l'hôtel (envahi par des groupes New Age et libertins), et l'image elle-même : déformée, désynchronisée, détruite comme une fin de Macadam à deux voies tournée par HAL 9000. La fragilité du film est mise à mal par l'accélération trop formaliste, mais la mélancolie qui en émane subsiste.

À l'heure où ses ex-comparses de SXSW répondent aux appels du mainstream (Joe Swanberg, Lena Dunham, Greta Gerwig, tous télévisés), et où les anciens personnages perdus du mumblecore, dorénavant trentenaires, trouvent enfin leur adresse, le regard de Bujalski fait donc le choix de la marge, en filmant l'humour et l'angoisse mêlés dans toutes leurs variations. Le risque: demeurer lui aussi stranded, perdu dans le jeu parfois trop enivrant des obsessions empêchées.

COMPUTER CHESS

États-Unis, 2013

Réalisation, scénario, montage: Andrew Bujalski

Image: Matthias Grunsky

Interprétation: Patrick Riester, Wiley Wiggins, Myles Paige

Production: Computer Chess LLC

Distribution: Contre-Allée Distribution

Durée: 1 h 32

Trois couleurs

Laura Tuillier Avril 2014

LES FILMS





Computer Chess

Fort d'une réputation solide en festivals, *Computer Chess* confirme l'attrait de son réalisateur Andrew Bujalski pour un cinéma bricolé, en s'intéressant à la préhistoire des geeks et de leurs ordinateurs.

PAR LAURA TUILLIER

Rien de moins glamour, en apparence, qu'un film qui promet de se pencher sur une assemblée de geeks des années 1980 réunis dans un motel miteux du fin fond des États-Unis pour comparer les programmes de jeu d'échecs qu'ils ont mis au point. Computer Chess ne quittera pourtant jamais ce décor qui, le temps d'un week-end, verra s'affronter une flopée de petits génies à lunettes. Andrew Bujalski, figure importante du cinéma américain indé - il est le pape du mumblecore, courant qui assume l'improvisation et le manque de moyens -, pousse le handicap jusqu'à filmer ce tournoi avec une caméra d'époque créant une image d'un noir et blanc brouillon. Mais, très vite, Computer Chess parvient à intéresser le spectateur aux rapports humains qui se jouent dans cette microsociété composée de personnages que leur passion ringarde rend attachants. Le film donne ainsi la

parole à des hippies persuadés que leur logiciel plaira au Pentagone, à des vieux garçons qui s'interrogent sur les limites de l'intelligence de leur machine, ou encore à un franc-tireur du jeu d'échecs sur ordinateur qui envisage la programmation comme un poème. Confrontant ces nerds sympathiques à un séminaire de thérapie de couple quasi sectaire, le cinéaste interroge avec humour — moqueur mais jamais méprisant — les possibilités de la rencontre et les modalités variées du lien social. Fort d'une mise en scène simili-documentaire et d'une grande tendresse pour son sujet, Computer Chess rappelle que toute passion se joue à plusieurs.

d'Andrew Bujālski avec Patrick Riester, Wiley Wiggins... Distribution: Contre-Allée Duráe: 182 Sortie le 9 avril



3 QUESTIONS À ANDREW BUJALSKI PROPOS RECUEILLIS PAR L.T.

Comment vous est venue l'idée de Computer Chess?

Ça faisait des années que j'avais le fantasme de filmer en noir et blanc avec une vieille caméra analogique. Ensuite, j'ai cherché la meilleure histoire à raconter avec ce style visuel. Pour moi chaque médium raconte les choses de manière particulière. Avec cette caméra, j'ai eu l'impression de filmer des fantômes de cinéma.

Comment avez-vous dirigé vos acteurs?

J'estime que le casting constitue la majeure partie de mon travail. La plupart de mes acteurs sont des non-professionnels, et nous fonctionnons par la conversation. J'ai l'impression que les non-professionnels sont très honnètes, ils arrivent à l'émotion par un processus qui les engage entièrement.

Comment avez-vous financé le film?

Trouver de l'argent est toujours une expérience douloureuse. Nous avons prospecté différents investisseurs privés et mécènes. Un tiers du film a également été financé grâce à une campagne de financement participatif. Cela dit, nous avions très peu de moyens, beaucoup de gens étaient bénévoles. Je me sens un peu vieux pour ces méthodes, à vrai dire!

Première

Hendy Bicaise Avril 2014



COMPUTER CHESS

d'Andrew Bujalski



USA. 1H32. **AVEC** PATRICX RIESTER, WILEY WIGGINS, MYLES PAIGE... **DISTRIBUTION** CONTRE-ALLÉE.

Le temps d'un week-end, des étudiants s'affrontent aux échecs par programmes informatiques interposés. Voilà un sujet capable de refroidir le plus aventureux des cinéphiles. Heureusement, Andrew Bujalski s'intéresse plus à la chaleur humaine qu'à celle produite par les ordinateurs. Situant son film en 1984, il interroge subtilement la pérennité des sentiments dans un monde de plus en plus virtuel. Une approche complexe, pour ne pas dire confuse, pleinement stimulante quand le film bascule dans le fantastique... à quelques minutes de la fin. H.B.

CINÉMA TEASER

Renan Cros Avril 2014

COMPUTER CHESS

D'Andrew Bujalski. Avec Wiley Wiggins, Gerald Peary, Robin Schwartz. États-Unis. 1h32

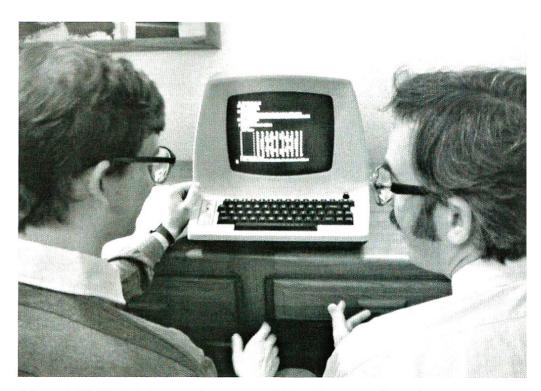
SORTIE LE 9 AVRIL



QUAND LE PAPE DU MUMBLECORE REJOUE *THE BIG BANG THEORY* À LA SAUCE HIPSTER, ON ADORE OU ON DÉTESTE.

'ordinaire reclus dans les salles les plus obscures de l'Amérique, le mumblecore est en train petit à petit de tracer son chemin vers la France. Sorte de comédie

indé ultra branchée, cette forme récente de cinéma "do-it-yourself" brille par son art singulier de la désuétude. Porté par le succès en salle cet été de FRANCES HA du cousin éloigné Noah Baumbach, voici donc COMPUTER CHESS, spécimen radical qui risque d'en déconcerter plus d'un. En plein cœur des années 80, des joueurs d'échec s'affrontent face à des ordinateurs pour savoir qui est le plus fort. Sur ce sujet rétro-futuriste, le réalisateur construit un faux reportage fait de



dialogues imbitables et de temps morts gênants. Difficile de savoir si Bujalski vise à poétiser la ringardise ou, au contraire, à s'en moquer cruellement. Il étire ainsi les séquences les plus anodines jusqu'à ce qu'on ne sache plus si l'on doit rire ou s'effrayer de ce que l'on voit. Toujours au bord de l'absurde, voire du fantastique, le ton du film peut laisser bon nombre de spectateur de marbre. Pourtant, grâce à

son esthétique faussement cheap très travaillée, le réalisateur réussit à créer une forme "d'inquiétante étrangeté" pas loin de nous émouvoir. Car, à l'instar du travail de Nicolas&Bruno ("Messages à caractère informatif") auquel le film fait forcément penser, COMPUTER CHESS, grâce à sa fétichisation du désuet, est traversé par une étonnante mélancolie comique. R.C.

LES FICHES DU CINÉMA

Thomas Fouet Avril 2014

Computer Chess (Computer Chess)

de Andrew Bujalski

D'un récit aux multiples implications (l'avénement à venir des nerds, autrefois marginaux ; l'informatisation de la société ; la question de l'intelligence artificielle), Andrew Bujalski bascule dans un pensum chichiteux, parfois à la limite de l'antipathie. Dommage.



Les revoilà, les tares bien connues d'un certain cinéma indé, ou plutôt de l'une de ses sous-catégories, la mouvance dite "mumblecore", dont le premier long métrage d'Andrew Bujalski (Funny Ha Ha, 2002) aurait constitué l'acte de naissance. Le film ouvrait pourtant sur deux pistes a priori passionnantes. D'une part, le tableau d'une poignée de nerds introvertis et obsessionnels, marginaux pour certains, devenus les pionniers, puis les maîtres, d'un monde aux perspectives remaniées, tels les "découvreurs" de l'Amérique, ainsi que le suggère un personnage. D'autre part, la suggestion d'une révolution en cours, qui s'accommode, s'enrichit même, d'une quantité de données théoriques incompréhensibles pour les noninitiés : on sent là qu'il se trame quelque chose d'essentiel, au-delà de la simple question du jeu d'échecs, et dont les innombrables applications - militaires, politiques, économiques et pour tout dire quotidiennes - ne tarderaient pas à paraître, ce qu'accréditerait notamment, dès 1983, le Wargames de John Badham. Mais l'auteur se soucie bien trop de ses petits bricolages formels - la veine un peu usée du faux documentaire, vers lequel tend parfois le film ; des jump-cuts chichiteux ; une brève irruption de la couleur, dont on peine à percevoir le sens - et délaisse progressivement son beau sujet pour des à-côtés oniriques - l'hôtel où logent les programmeurs, envahi, à la nuit tombée, par une armée de chats... Surtout, se révèle en bout de course le regard surplombant porté sur les protagonistes : cette façon de feindre l'empathie et la curiosité, pour ensuite basculer dans une forme d'ironie teintée d'aigreur, finit par agacer. _T.F.

GENRE

Adultes / Adolescents

GÉNÉRIQUE

Avec: Patrick Riester (Peter Bishton), Wiley Wiggins (Martin Beuscher), Myles Paige (Michael Papageorge), Robin Schwartz (Shelly Flintic), Gerald Peary (Pat Henderson), Gordon Kindlmann (Tom Schoesser), James Curry (Carbray), Chris Doubek (Dave), Cyndi Williams (Pauline), Kevin Bewersdorf (le caméraman), Jim Lewis (John), Freddy Martinez (Freddy), Bob Sabiston (McVey), Daniel C. Metz (Reini Urban), Eric Newton (Klaas), Kevin Welch (Hersh), Brandon Thomas (Dever), Bert Herigstad (Luke), Margie Beegle (Monica), Terry Beegle (Freddy), Tishuan Scott (Keneiloe), Annie LaGanga (Carol), Bill Wise (Roger), Jonny Mars (Thomas), Rebecca Beegle (Ingrid), Anne Dodge (Masha Schoesser), Jane Kindlmann, Edith Mannix, Kriss Schludermann, Tom Fletcher, Gene Williams, Cole Noppenberg, Mark Blumberg, Stephen Wheeler.

Scénario: Andrew Bujalski Images: Matthias Grunsky Montage: Andrew Bujalski Son: Joel Sadler, Kevin Bewersdorf et Paavo Hanninen Décors: Michael Bricker Costumes: Colin Wilkes Effets visuels: Nick Smith Dir. artistique: Madison Fisk Maquillage: Charli Brath Production: Computer Chess Producteurs: Alex Lipschultz et Houston King Coproducteurs: Gary Stewart, Andrew & Brooke Finnigan, Morgan Coy, Carlyn Hudson et Scott Colquitt Producteurs associés: Drew Xanthopoulos et David McClafferty Distributeur: Contre-Allée Distribution.

92 minutes. États-Unis, 2013 Sortie France : 9 avril 2014

RÉSUMÉ

Début des années 1980. Le joueur d'échecs Pat Henderson donne une conférence de presse, entouré de programmeurs informatiques, autour de la question suivante : quand les programmes de jeu d'échec viendront-ils à bout des plus grands joueurs ? Un tournoi oppose de nombreux programmeurs. Henderson affrontera en finale le meilleur d'entre eux. Le programme Tsar 3.0, semblant souffrir d'un problème technique, joue des coups aberrants. Le soir venu, des programmeurs discutent des éventuelles applications militaires de leurs recherches. Dans les mêmes locaux, se tient une convention portant sur la thérapie de couple.

SUITE... Checkers et Alliance, le programme de l'excentrique Michael Papageorge qui, la nuit, erre dans les couloirs de l'hôtel, virent en tête du concours. Peter et une jeune femme d'une équipe concurrente font une simulation avec leurs machines respectives. Peter constate que son programme, Tsar 3.0, médiocre contre les autres machines, s'avère brillant lorsqu'il pare aux coups de joueurs réels. Il s'en ouvre au Pr. Schoesser, déconcerté. Alliance bat Checkers en finale. L'un des couples du programme propose, en vain, un plan à trois à Peter. Alliance affronte Henderson, mais les participants de la convention perturbent le duel. Le concours fini, les participants partent. À l'hôtel, Peter fait monter une prostituée dans sa chambre. Ôtant une mèche de ses cheveux, elle lui montre l'intérieur de son crâne : un circuit imprimé.

TRANSFUGE

Louis Séguin Avril 2014

Geek et mat

Qu'est-ce qu'un savant fou ? La réponse se trouve sûrement au sein de cette assemblée de *nerds*, réunis dans un motel, en ce début des années quatre-vingt, pour un tournoi de programmes de jeu d'échecs. Ce qui pourrait sembler être un hobby à la portée très limitée se révèle, d'une manière ou d'une autre, dépasser par ses enjeux ce simple tournoi. Les personnages s'interrogent en effet : et si le Pentagone s'intéressait à nos recherches ? Et si l'on avait créé des ordinateurs pensants ? De fait, *Computer Chess*est entre autres un film sur la naissance de l'internationale geek, sur la prise de pouvoir des ordinateurs. « Entre autres », parce qu'Andrew Bujalski (avec lequel la mouvance *mumblecore* – petit budget et acteurs amateurs – est née il y a quelques années) laisse les sujets accidentels pénétrer son film, créant un ton très doux et très drôle, et varie la forme selon ses accidents. L'image presque amateur (le film est tourné avec une caméra de télévision de l'époque) se voit parfois agrémentée d'effets (fondus, couleur...), au gré du comportement des personnages : par exemple l'hilarant Michael Papageorge (Myles Paige), qui se trouve pris, à force de tourner en rond, dans une boucle temporelle de quelques secondes (l'image est rembobinée et repassée plusieurs fois). *Computer Chess*, loin de n'être qu'un objet vintage capitalisant sur le « geek chic » actuel, tient donc sa beauté de cette indétermination esthétique dans laquelle il flotte : à l'image des plus grandes inventions, on ne sait jamais vraiment ce que c'est.

Marie-Claire

Romain Blondeau Mai 2014

CULTUR**ECINÉMA**

Computer CHESS

** Comédie frappée A première vue, rien de très excitant dans cette histoire de geeks des années 80 réunis un week-end pour parler ordinateurs. Et pourtant, «Computer chess» est une belle révélation indé, comédie bizarroïde qui fait le portrait d'une bande de joyeux sociopathes obsédés par le monde virtuel. Loufoque, inventif et bricolé dans un savoureux style vintage, c'est le film le plus addictif du moment.

Sortie le 9 avril. D'Andrew Bujalski, avec Kriss Schludermann, Tom Fletcher...



LET'S MOTIV

Raphaël Nieuwjaer
Avril 2014

COMPUTER CHESS

D'ANDREW BUJALSKI

Au début des années 1980, une bande de scientifiques à grosses lunettes et moustaches se réunit dans un motel bas de gamme pour un tournoi d'échecs informatique. La machine triomphera- t-elle de l'intelligence humaine? Rien de moins sexy a priori que *Computer Chess*, filmé qui plus est dans le terne noir et blanc d'un ancien matériel vidéo. Andrew Bujalski, la tête d'affiche du *mumblecore*, ce courant new-yorkais intimiste et marmonnant (d'où son nom), réussit pourtant à créer un croisement étonnant entre romance juvénile et film-cerveau kubrickien. Où comment la vie parasite l'informatique, l'aléa déjoue le programme, et vice-versa. Mais la beauté du film tient aussi à la manière dont le bug infecte parfois les images, par la surexposition, la désynchronisation, ou la répétition de plans. Qui a dit que les geeks étaient ennuyeux?

STUDIO CINÉ-LIVE

Véronique Trouillet Avril 2014

Computer Chess



Voilà un ovni qui oscille entre l'absurde et l'ennui sur un tournoi d'échecs entre des hommes et des ordinateurs dans les années 80. Passés quelques sourires à la découverte des nerds de l'époque, les ordinateurs, gros comme une armoire normande, et le style noir et blanc d'un faux documentaire vidéo, le scénario apparaît décousu et sans réelle intrigue et les personnages sans fond. Il y a peut-



être ici et là une réflexion sur l'intelligence, qu'elle soit humaine ou artificielle. Mais elle est bien cachée. • V.T.

D'Andrew Bujalski • 1 h 32 • 9 avril

Positif

Adrien Gombeaud Avril 2014

Computer Chess

Américain, d'Andrew Bujalski, avec Patrick Riester, Wiley Wiggins, Myles Paige.



Andrew Bujalski est-il le porte-étendard du mouvement « numblecore » ? Dans l'entretien publié dans le dossier de presse, il s'en défend : « C'est une étiquette qu'on nous a collé rétroactivement... » Mais il précise : « Ça a eu une résonance dans le monde entier. Quelle qu'ait été la portée de mes films, la portée du mot en tout cas a été mondiale. » Ce phénomène mondial nous avait échappé... et on aurait aussi

aimé échapper au film. Tourné avec une vieille caméra dans un noir et blanc baveux, Computer Chess se déroule au début des années 80, à l'aube de l'ère numérique. Dans un hôtel paumé a lieu un concours d'échecs par informatique. Différents personnages se croisent et s'affrontent. On sait depuis 2001, L'Affaire Thomas Crown ou bien sûr Le Septième Sceau que les échecs peuvent être cinématographiques. Cependant, Bujalski se méfie des influences (même si, selon Wikipedia, certains [on ne sait qui] le comparent à Cassavetes, Pialat ou Mike Leigh). Il nous livre donc un petit objet vintage et snob, volontairement laid et sans doute accidentellement ennuyeux et sentencieux. Toujours incapable de vous donner une définition du mouvement « numblecore », nous pouvons désormais tout à fait vous conseiller d'éviter ce film.

Hebdos

sorties

LES INROCKUPTIBLES

Vincent Ostria
Avril 2014



Computer Chess d'Andrew Bujalski

Une comédie loufoque et nonsensique sur un concours d'échecs informatique circa 1980.

arrain putatif d'un mouvement qu'il récuse, le "mumblecore", Andrew Bujalski en est paradoxalement le membre le moins connu en France, où aucun de ses trois films précédents n'est sorti. On ne va pas se hasarder à une définition de cette veine comique indé, sinon qu'elle met en général en scène des êtres introvertis d'apparence ingrate qui patinent dans la semoule. Antithèse des superhéros des blockbusters, ce sont souvent ceux qu'on appelait des nerds, réhabilités sous l'étiquette plus valorisante de geeks.

Justement, Computer Chess, c'est "la revanche des nerds". Ce qu'on considérait il y a vingt ans comme le summum du ringardisme devient un vecteur de folie douce et d'humour subtil. Un nouvel exotisme. Au début des années 80, un congrès de binoclards est réuni pour un championnat d'échecs informatique dans un hôtel lambda. Combat de coqs version technoïde : chaque informaticien arrive avec son programme chéri, qu'il lance dans l'arène virtuelle - ou presque, puisque les pièces du jeu sont déplacées manuellement (d'après les indications des ordinateurs). A priori, c'est d'une authenticité rébarbative. Le cinéaste a poussé la reconstitution jusqu'à tourner avec des caméras vidéo primitives noir et blanc des années 70 au rendu cotonneux du plus bel effet. A priori encore le vérisme malade de la reconstitution peut faire tiquer. Comme si le message n'était plus le médium mais le décorum. Mais Bujalski est plus retors. S'il a poussé la restitution jusqu'à l'hyperréalisme, c'est pour mieux délirer.

Le premier niveau de désordre contrevenant à l'ordonnance du monde numérique, c'est un humour nonsensique, discret mais constant. Voir la figure à la Will Ferrell (en plus subtil) de Papageorge, électron libre de l'histoire, qui papillonne sans trouver de lieu où se poser. Les participants de cette compétition technologique tissée de micro-intrigues – comme le noyautage possible du concours par de grosses firmes – s'affrontent plusieurs jours de suite dans des salles de réunion. A une exception près, on ne sort jamais de ce cauchemar climatisé peuplé de chemises, cravates, lunettes, coiffures de caniches et écrans.

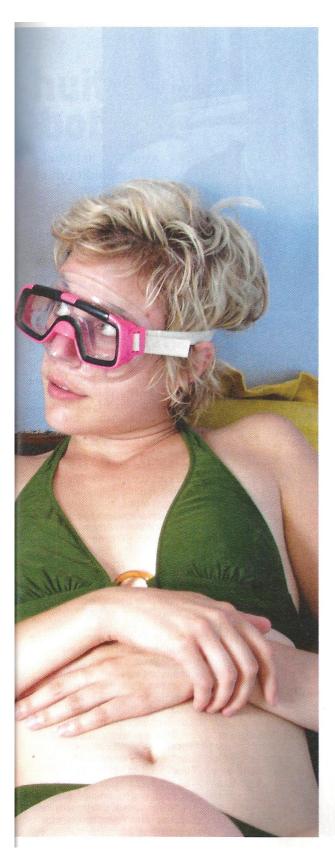
Après l'humour, il y a un second niveau, plus erratique. Computer Chess est souterrainement une œuvre psychédélique, dont les manifestations interviennent sous forme de déraillements ponctuels, parfois de rêves. Le monde virtuel, c'est l'infini, la folie, Dieu – Kubrick, inspiration lointaine du film. Cela rejoint le pôle inverse, en apparence antagoniste : une thérapie new-age qui se déroule dans le même hôtel et perturbe l'ordonnancement deviniciste du concours d'échecs. D'où des interférences loufoques et sensuelles, dont le climax [soft] est la rencontre du plus coincé des nerds, jeune premier à la sauce Bujalski, avec un couple d'âge mûr en phase d'exploration libertine. Peace and love meet bits and geeks.

La reconstitution vintage se fendille sous les coups de boutoir de la sensualité et du vide existentiel. Bujalski évoque donc aussi notre présent, où le virtuel et ses outils font écran au monde sensible. D'où la beauté de cette comédie slow burn et fétichiste qui explore les failles d'un rituel mécanique et fonctionnel. Vincent Ostria

Computer Chess d'Andrew Bujalski, avec Patrick Riester, Myles Paige (E.-U., 2013, 1 h 22). lire aussi l'article sur le mumblecore, p. 50

LES INROCKUPTIBLES

Théo Ribeton Avril 2014



mumblecore, mais encore?

La France découvre tout un pan du **cinéma indé américain**, alors même que cette mouvance semble se dissoudre. Tentative de définition du mumblecore, courant ayant eu Austin comme centre de gravité, Greta Gerwig comme égérie et la mélancolie comme moteur. par Théo Ribeton

n l'ignore presque complètement en France, mais au cours de la décennie passée, dans les circuits festivaliers du cinéma indé américain et dans la presse qui s'y accole, un mot étrange est apparu. Dès sa naissance, un nom commun – une majuscule lui irait trop grand - élaboré à partir du terme anglais "mumble" ("marmonner") –, le mumblecore, donc, a désigné pendant neuf ans un certain type de productions cheap au récit indolent, portraits de jeunes gens déphasés en scènes improvisées captées sur des supports capricieux (la lactescence du 16 mm, les grésillements numériques du format DV). Peu sont sortis en France (citons *Lenny and the Kids*, *The Color Wheel* ou encore *Humpday*). Il s'est d'abord rapporté à une poignée de films, avant de se prolonger quelques années durant dans la continuité de l'œuvre de leurs auteurs (Andrew Bujalski, Joe Swanberg, Jay et Mark Duplass), puis dans l'émergence de nouveaux. Avec eux, il a d'une part irrigué peu à peu le mainstream, tout en perfectionnant son geste quand il se maintenait justement dans l'underground. La mouvance s'est trouvé des aînés (Cassavetes, Linklater, la Nouvelle Vague), puis des héritiers (Lena Dunham). Elle s'est ensuite poliment dissipée : ses pères fondateurs prenant le large. ce genre opaque qui ne s'était jamais mieux défini que par leurs similitudes, a peu à peu égaré son ADN. >



En 2005, à Austin, Texas, le festival South by Southwest (SXSW) souffle à peine les dix bougies de sa programmation ciné. Il est alors le petit cousin d'un Sundance, dont la capacité à reconnaître la fine fleur du cinéma indépendant commence à être mise en doute. La grand-messe de Robert Redford, jugée trop lisse, s'est ainsi trouvé un challenger plus rugueux dans la capitale texane. Trois films sont justement en train de s'y faire remarquer: The Puffy Chair de Jay et Mark Duplass, Kissing on the Mouth de Joe Swanberg et Mutual Appreciation d'Andrew Bujalski.

Outre leur matière brute, irrégulière, et leur toute petite économie, ces films ont aussi en commun l'âge de leurs acteurs, et par conséquent leur thème principal: un portrait de groupe des twenty-something. Cependant, ils conservent de puissantes dissemblances, dans lesquelles on peut s'amuser à identifier les trois facettes de la mouvance naissante. The Puffy Chair est le plus écrit : il travaille sur le mode du conte, à travers le sempiternel genre du road-movie initiatique. On v suit deux frères (forcément opposés : le hippie benêt et l'anxieux un peu cuistre) traçant la route pour acheter un cadeau d'anniversaire à leur père. La transparence appliquée de l'écriture, qu'on retrouvera souvent chez les frères Duplass, les plus purement scénaristes du mumblecore, préfigure leur future entrée dans les "dramédies" mainstream (Cyrus, leur troisième film, avec Jonah Hill et John C. Reilly).

De son côté, Joe Swanberg, le plus jeune (23 ans à l'époque), imprègne de toute son ingénuité Kissing on the Mouth, premier film confus, nerveux, peu aimable. Swanberg est un stakhanoviste qui essaie, rate, recommence, corrige peu à peu ses maladresses au sein d'une œuvre d'au moins un long métrage par an

le mumblecore brouille la paternité des œuvres, parfois écrites en groupe, improvisées, etc. (jusqu'à six en 2011). C'est à la fois le moins réalisateur (au sens où ses films ne semblent jamais mus par une puissante idée de départ, mais simplement par une poignée de corps à scruter), et paradoxalement le plus interventionniste à la caméra : il filme par pulsion, zoome sur la bouche qui parle, la main qui prend, etc. Avec sa nudité très démonstrative (Swanberg, qui joue dans la plupart de ses films, se masturbe ici sous la douche devant la caméra), Kissing on the Mouth ressemble à un documentaire animalier sur la post-adolescence. Il annonce la marée mumblecore: une arrivée cyclique (une fois l'an, à Austin) de films miniatures, qui n'auront pour esthétique que celle du format numérique DV, et pour scénario qu'une simple tension amoureuse et sexuelle, que les corps filmés génèrent d'eux-mêmes.

Andrew Bujalski, enfin, est alors sélectionné à Austin pour son second long métrage, Mutual Appreciation. Son coup d'essai, Funny Ha Ha, sorti trois ans plus tôt, fera office d'acte de naissance du genre. Funny Ha Ha et Mutual Appreciation restent les deux plus beaux films de Bujalski, et parmi les plus beaux films du mumblecore. Ce sont des chroniques collectives, assoupies dans des séquences d'intérieur, de longs dialogues d'apprivoisement, mais qui se font les écrins de portraits individuels subtilement écrits : le premier, en couleur, est un woman movie sur une amoureuse esseulée, souvent éméchée; le deuxième, en noir et blanc, suit les pérégrinations d'un musicien dans New York (il y a presque de quoi penser à Inside Llewyn Davis), squatteur aussi attachant qu'encombrant.

Filmés en 16 mm, ils doivent énormément à l'expressivité enfantine de leurs interprètes (Kate Dollenmayer et Justin Rice). Il faudrait compter les "I mean..." et les "I don't know..." dans les films de Bujalski pour voir à quel point son cinéma est un cinéma de l'hésitation, où les personnages passent leur temps à se tester, se rétracter, mettre un pied dans le territoire de l'autre, le retirer aussitôt. A travers ces young adults déboussolés, ces films racontent ce que le fait de se comporter comme un adolescent alors

huit **bobines**

Ils ont fait l'histoire du mumblecore.



Greta Gerwig

Découverte via la caméra de Joe Swanberg dans LOL, elle sera surtout de tous les films dans les années clés 2007-2008, avec Baghead et Hannah Takes the Stairs, qui font d'elle l'égérie du mumblecore. La suite de l'histoire est connue : repérée par tout le monde, elle devient la muse de Noah Baumbach (Greenberg), passe chez Woody Allen (To Rome with Love), Whit Stillman (Damsels in Distress). Spike Jonze (le clip live d'Afterlife d'Arcade Fire), et irradie New York de son enthousiasme gauche dans Frances Ha. On la verra cette année dans Eden de Mia Hansen-Løve.

Aaron Katz

C'est certainement le représentant le plus minimaliste du mumblecore. Ses films sont des concentrés bruts de "boy meets girl", souvent pourvus de trois ou quatre très longues scènes de dialogues à deux (Dance Party, USA), ou presque exclusivement occupés par un duo de personnages. Quiet City ressemble pratiquement à un exercice d'écriture sur la rencontre, avec son catapultage de deux inconnus l'un contre l'autre, forcés à cohabiter.



Joe Swanberg

Auteur de seize films en moins de dix ans, sans compter quelques courts métrages, ou encore une web-série, Joe Swanberg incarne l'énergie très féconde du mumblecore, où les films semblent exsuder du quotidien de leurs auteurs, sans forcément jouir d'une identité propre très marquée. Il a néanmoins produit des choses très variées, car c'est un testeur : de ses débuts très téméraires (Kissing on the Mouth), il a précisé son geste, jusqu'à atteindre une belle maîtrise du récit aérien, avec notamment Drinking Buddies.



Arrivés tardivement sur la scène mumblecore, c'est très naturellement qu'ils y ont été rattachés avec deux longs métrages réalisés coup sur coup, qui ont fait d'eux les ambassadeurs new-yorkais du genre (plutôt habitué à des villes de seconde zone) : le très délicat The Pleasure of Being Robbed, portrait d'une petite kleptomane, et l'autobiographique Lenny and the Kids, qui s'inspire de leur enfance passée à crapahuter dans la Grosse Pomme au gré des petits plans foireux de leur père.



Andrew Bujalski

Il est considéré comme le père du mumblecore bien qu'il rejette cette étiquette. Il en incarne. en tout cas, la forme la plus noble : un cinéma moins chétif que celui de ses acolytes, Swanberg et les Duplass, élégant et racé, qui fonctionne souvent par portraits : une jeune femme dans Funny Ha Ha, un jeune homme dans Mutual Appreciation, deux sœurs dans Beeswax, jusqu'à la vraie surprise Computer Chess, fable weird pour laquelle il a notamment abandonné son habituel 16 mm au profit d'une caméra de la télévision des 70's.



Lena Dunham

Née dans le giron de la bourgeoisie intellectuelle new-yorkaise, Lena Dunham a fait son entrée à SXSW en travaillant dès le départ son personnage de wannabe artiste un peu peste, avec Creative Nonfiction et surtout un très bon Tiny Furniture en 2010 (à l'origine de sa collaboration avec Judd Apatow, qui donnera naissance à Girls). Elle cite Funny Ha Ha parmi ses principales inspirations, et incarne sans nul doute l'héritage du mumblecore et son prolongement dans les plus hautes sphères du show business.



Mark Duplass

Outre sa place, aux côtés de son frère Jay, parmi les fondateurs de la mouvance, Mark Duplass en est surtout un des visages les plus récurrents. Il a construit de film en film un personnage de pleutre d'un abord très pathétique, mais qui a pu aussi s'avérer très drôle (The Puffy Chair); et c'est en partie grâce à lui que le mumblecore s'est peu à peu émancipé de son cocon d'Austin, notamment avec Safety Not Guaranteed, comédie d'anticipation qu'il coproduit et où il joue aux côtés d'Aubrey Plaza.



A gauche, Lena Dunham dans Happy Christmas (2014) de Joe Swanberg

aujourd'hui, Swanberg a affiné son geste; les Duplass écrivent et produisent des comédies douces-amères au casting de stars; Bujalski s'est radicalisé avec Computer Chess

qu'on est un adulte a de ridicule, mais aussi de comique, et enfin de doucereux, de réconfortant. Bujalski, et ceux qui s'inspireront de lui (Alex Ross Perry notamment), formeront la source de chaleur du mumblecore, son noyau de films charmants, pulpeux, loin de la raideur du numérique.

Dès la fameuse édition 2005 de South by Southwest, les réalisateurs mumblecore répriment l'idée de mouvement : trop réducteur, trop confus. Le nom servira néanmoins de locomotive à leur travail : Matt Dentler, taulier de la section ciné de SXSW, en fait sa tête de gondole. Sundance prendra le train très en retard, et seulement après une certaine dilution du courant. Dans les années suivant 2005. on retrouvera souvent les réalisateurs en collaboration, notamment à la faveur d'une tendance à se faire jouer les uns les autres : le mumblecore brouille la paternité des œuvres, parfois écrites en groupe, improvisées, etc. "Nous n'avions pas de 'common ground', explique Joe Swanberg. J'étais à Chicago, Bujalski à Boston, les Duplass à Los Angeles. Avec internet, et le circuit des festivals, nous nous rencontrions tout le temps.' Des amis et proches collaborateurs de cette première génération sont présents dès les éditions suivantes à Austin : Aaron Katz en 2006 avec un Dance Party, USA, où résonne Gus Van Sant, Ry Russo-Young en 2007 avec Orphans. Le mumblecore se trouve alors un visage : celui de Greta Gerwig dans Hannah Takes the Stairs de Joe Swanberg, le film porte-drapeau du mumblecore, dans lequel jouent Mark Duplass, Andrew Bujalski et Ry Russo-Young.

D'une certaine façon, Greta Gerwig donne raison au mumblecore : parce qu'un film peut reposer sur son seul visage, avec cette fébrilité quand elle se démène pour tenter de rompre, qu'elle échoue à se mettre en colère, qu'elle rit aux éclats. Avec Baghead, un an plus tard, les Duplass prophétisent son futur triomphe. Dans cette parodie de slasher, où les personnages sont tous des réalisateurs, Gerwig invente une version indie de l'archétype de la blonde tentatrice de film d'horreur : elle séduit tout le monde, sème la zizanie chez les cinéastes, qui la veulent tous. En une poignée de films, Gerwig incarne le mumblecore, puis met les voiles. L'ironie veut que son ascension commence avec Noah Baumbach (qui la caste dans *Greenberg*), le réalisateur que Sundance avait préféré au mumblecore en 2005. Il lui offrira l'apothéose avec *Frances Ha*, en reprenant cette fois les ingrédients bujalskiens (une certaine ressemblance avec *Mutual Appreciation*).

Aujourd'hui, Swanberg a affiné son geste vers une sorte de stase délicate du récit sentimental (Drinking Buddies); les Duplass écrivent et produisent des comédies douces-amères au casting de stars (Jason Segel, Aubrey Plaza); Bujalski s'est radicalisé avec Computer Chess. Le terme de mumblecore n'existe plus tellement dans le but de guetter une relève austinienne, mais pour regarder en arrière et identifier des problématiques du cinéma indépendant des années 2000. On y rattache parfois Linklater (Before Sunset), les débuts de David Gordon Green (All the Real Girls), et souvent ceux de Lena Dunham (Tiny Furniture). La jeune créatrice est la principale héritière de ces chroniques en forme de home movies, et Girls nous renvoie presque à l'étonnante absence de séries dans le mumblecore (excepté la web-série Young American Bodies de Joe Swanberg).

Que la France découvre le mumblecore comme une mouvance retournée au sommeil n'est pas désagréable, tant cette petite centaine de films est pétrie de mélancolie, travaillée par sa propre extinction (celle de la jeunesse des personnages, leur inquiétude de devenir adultes; et celle de sa matière, avec ces supports d'enregistrement toujours très fragiles). Avec la sortie, enfin, de l'intégrale de Bujalski et des débuts de Swanberg en DVD, l'heure est enfin venue de reparcourir à distance une des plus belles flâneries du cinéma underground de ce début de siècle.

Funny Ha Ha (2002), Mutual Appreciation (2005), Beeswax (2009) d'Andrew Bujalski, et Hannah Takes the Stairs (2007) de Joe Swanberg sont disponibles en DVD (Contre-Allée) lire aussi critique de *Computer Chess* d'Andrew Bujalski, p. 66

TÉLÉRAMA

Aurélien Ferenczi Avril 2014

COMPUTER CHESS

ANDREW BUJALSKI

C'est quoi, ce truc? N'engueulez pas le projectionniste: 1/il n'y en a plus; 2/c'est bien du noir et blanc (à l'exception d'une séquence), format presque carré du ciné d'antan, faible contraste comme dans les premières vidéos analogiques. C'est voulu: l'idée est de tourner un film qui se passe en 1980 avec le matériel de l'époque (un peu comme No, de Pablo Larraín)... Par ailleurs, ce n'est pas un documentaire, même si l'on peut s'y laisser prendre: ce récit (le mot est fort) d'un tournoi d'échecs entre ordinateurs balbutiants - et finalement entre une machine et un humain - est bien joué par des comédiens, majoritairement amateurs. Computer Chess est le quatrième film d'Andrew Bujalski, cinéaste inconnu en France, cofondateur du mumble-



Les geeks des années 1980, dans leur combat perdu d'avance contre la machine

core, courant du cinéma indépendant américain, intimiste et improvisé (ses trois premiers films sortent en DVD, chez Contre-Allée). Primé à Sundance, et plus près de nous à La Roche-sur-Yon, cet opus singulier raconte quarante-huit heures de la vie des premiers nerds ou geeks, bricolant des programmes d'échecs sur des ordinateurs king size: tenues, coiffures et manières bizarres font sourire. Les clins d'œil à Kubrick et aux premiers films d'ordis (War Games, par exemple) sont légion. Mais rien n'est drôle, puisque, bientôt, les machines prendront le pouvoir. Le film raconte justement le grand basculement, la mutation de la civilisation par l'apparition de l'intelligence artificielle et l'imminence au mieux de la «petite poucette», au pire de la solitude numérique. Une version protohistorique de Her, en quelque sorte... – Aurélien Ferenczi Etats-Unis (1h31) | Scénario: A. Bujalski

Etats-Unis (1h31) | Scénario: A. Bujalsk Avec Patrick Riester, Myles Paige, James Curry.

M LE MONDE

Clémentine Gallot



Ce surdoué du cinéma américain indépendant présente "Computer Chess". Un ovni en noir et blanc qui décrit une compétition entre joueurs d'échecs et développeurs informatiques, dans les années 1980.

Ce film sur les nerds
S'adresse-t-il à un public averti?
J'espère que non. L'histoire a pour cadre une
convention d'échecs où des joueurs affrontent un
ordinateur. Le film montre l'effet que la technologie produit sur nous. On voit aussi à quel point
la place des geeks dans la société a radicalement
changé depuis les années 1980 : cette
sous-culture est devenue à la mode. A mon sens,
les informaticiens du film étaient comme
<des moines, voués corps et âme à leur
passion. C'est à la fois ridicule et admirable.

Pourquoi "Computer Chess"

differe-t-il si radicalement
de vos précédents longs-métrages?

Je suis propriétaire, j'ai une famille, j'essaie toujours de me demander comment faire des films
qui ont aussi un sens commercialement parlant.
Mais c'est souvent frustrant, autant se taper la
tête contre les murs. Computer Chess a d'abord
été une idée, un fantasme très expérimental. C'est
le projet le plus bizarre auquel j'aie jamais songé.
Il s'est fait très rapidement et avec une liberté
créative que je ne retrouverai sans doute plus.

Quelle est votre place dans le jeune cinéma indépendant américain?

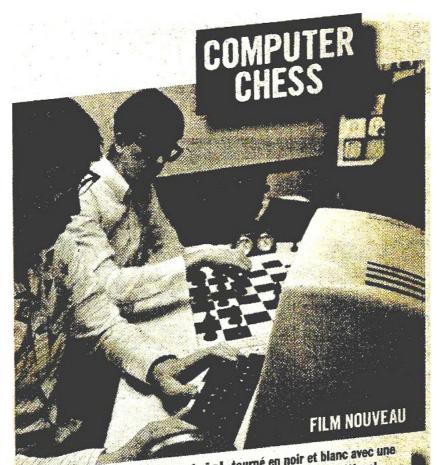
J'ai du mal à l'évaluer. On a dit, à mes débuts, que je faisais partie du courant « mumblecore » (petits films américains réalisés sans budget).

Or, lorsque j'ai tourné mon premier film, Funny Ha Ha, en 2002, j'avais au contraire le sentiment d'être très isolé et en retar<d sur les autres, pas de faire partie d'un mouvement. En tout cas, mon prochain sera sans doute plus traditionnel que Computer Chess. Si je parviens à le financer, le tournage aura lieu cet été, à Austin.

Propos recueillis par Clémentine Gallot computer chess, d'andrew bujalski, avec wiley wiggins, patrick riester. 1H32, en salles le 9 avril.

PARISCOPE

Arno Gaillard Avril 2014



Voilà un film très spécial, tourné en noir et blanc avec une caméra vidéo du début des années 1970, dans un format télévisuel d'avant le 16/9. Il comblera les geeks et autres crackers nostalglques d'avant le 16/9. Il comblera les geeks et autres crackers nostalglques des premiers ordinateurs du temps des pionniers. « Computer chess » des premiers d'échecs, raconte l'histoire de génies de l'informatique, tous Joueurs d'échecs, raconte l'histoire de génies de l'informatique, tous Joueurs d'échecs, raconte l'histoire de génies de l'informatique, tous Joueurs d'échecs, raconte l'histoire de génies de l'informatique, tous Joueurs d'échecs, raconte l'histoire de génies de l'informatique, tous Joueurs d'échecs, raconte l'histoire de génies de la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la plus performante. Une fois leurs parties l'intelligence artificielle la p

LE CANARD ENCHAINÉ

Dominique Jaillet Mercredi 9 avril 2014

Computer Chess

Au début des années 80, dans un hôtel miteux des Etats-Unis, un concours d'échecs entre ordinateurs oppose les meilleurs programmeurs du pays.

En se perdant dans l'anecdote, Andrew Bujalski multiplie les effets hasardeux et galvaude en trois coups son bon sujet. – **D. J.**

QUOTIDIENS

LIBÉRATION

Julien Gester Mercredi 9 avril 2014



URBIET ORDI

COMPUTER CHESS d'ANDREW BUJALSKI

avec Patrick Riester, Wiley Wiggins... 1h32.

Un hôtel miteux, érigé sur une aire d'autoroute texane, truffé le temps d'un week-end d'énergumènes à la dégaine corsée de nerds eighties, tous violemment puceaux et experts ès intelligences artificielles et simulateurs d'échecs. Un ordinateur mélancolique qui préfère désormais refuser le dialogue avec ses semblables pour ne plus se mesurer qu'aux humains. Un pauvre type qui erre de chambres en chambres comme une âme en peine, croisant une secte partouzarde au passage, jusqu'à s'enferrer dans une boucle temporelle en même temps que la plastique du film bascule de son noir et blanc hallucinatoire de caméscope vintage, dont l'image forme presque des fantômes à chaque mise au point, à des couleurs tout aussi irréelles.

Marges. Computer Chess n'est pas seulement la comédie la plus singulièrement désaxée, extravagante et orgueilleusement mystérieuse que vous croiserez sur un écran en ce printemps. C'est aussi l'anti-Her, la fable climatisée de Spike Jonze sortie il y a un mois. Soit un film d'un romantisme biscornu. faux documentaire lo-fi qui se refuse tout apprêt sensuel et choisit de scruter notre obsession des machines depuis une époque de futurisme rétro, 1984. presque une année zéro, où celles-ci ne cherchaient pas encore à nous séduire. Un parfait traité de notre relation à des écrans intelligents comme principaux intercesseurs, désormais, de tout rapport au monde - lorsqu'un personnage exige d'un autre qu'il effectue «un mouvement par lui-même», sans le recours à l'ordinateur, on sent combien le film accouche de sa plus décisive sentence. Un hybride de conte philosophique et de farce très douce, ancré au temps des origines de cette fascination pour un appareillage électronique qui se sera insidieusement substitué depuis à nos plus intimes terminaisons nerveuses. Mais que peut bien valoir cette quintessence de technologie, s'il est encore possible aujourd'hui de passer, plus d'une décennie durant, à côté d'un cinéaste aussi irréfutable d'Andrew Bujalski? Computer Chess n'est que le premier de ses films à paraître sur les écrans français, douze ans après la réalisation qui l'aura révélé aux Etats-Unis, Funny Ha Ha. Il faut louer le travail de rattrapage opéré par son distributeur, Contre-Allée, qui, outre cette sortie en salles, publie conjointement en DVD ses trois premiers longs métrages: Funny Ha Ha (2002) donc, Mutual Appreciation (2005) et Beeswax (2009). Trois films splendides, parés d'un tremblé naturaliste trompeur, à la stylisation comme chuchotée, qui cheminent vers la poésie bizarroïde de Computer Chess sans, en surface, lui ressembler en rien.

De par la génération à laquelle il appartient, les accents véristes de son art ou encore l'économie bricolée de ses films (faits maison avec des amis pour acteurs toujours non professionnels, et un agrégat de petits mécènes, de parents et d'internautes pour principaux financeurs), le cinéaste de 36 ans s'est vu désigner bien malgré lui, et dès ses premiers films, en champion d'une clique éclose en même temps que sa carrière dans les marges du cinéma indé américain: le «mumblecore». Un mot inventé par son propre ingénieur du son, au comptoir d'un bar lors du festival South by Southwest (SXSW), à Austin, en 2005. Pour la blague, il s'était essayé

«J'ai peur que sur ma tombe on écrive "pape du mumblecore" plutôt que le titre d'un de mes films.»

Andrew Bujalski pape du mumblecore

à définir ainsi la parenté entre une flopée de films de jeunes réalisateurs dénommés Joe Swanberg (Kissing on the Mouth) ou Mark et Jay Duplass (The Puffy Chair), présentés cette année-là aux côtés de Mutual Appreciation. Des récits en chambre, tournés avec une caméra DV et des subsides dérisoires où, sous le régime cru d'un naturalisme presque à l'os, à la lisière du voyeurisme, de jeunes gens blancs issus de la classe moyenne discouraient interminablement de leurs états d'âme, rendus à l'état de marmonnement («mumble», en anglais) par la pauvreté de la prise de son.

No wave. De cette plaisanterie persifleuse d'un soir, innocemment rapportée par Bujalski lui-même lors d'une interview au webzine IndieWire, les critiques américains, dans leur pulsion coutumière d'étiquetage, retirèrent la certitude que se présentait là une très officielle mouvance, réplique plus sauvagement indépendante au tout-venant Sundance, dotée d'une esthétique et d'une économie propres et délimitées. Une école dont la plupart des membres désignés nient pourtant eux-mêmes l'existence, Bujalski en tête, qui envisage moins le «mumblecore» en nouvelle vague lo-fi qu'en no wave.

«Personne n'aurait pu imaginer que cela allait prendre ces

allait prendre ces proportions délirantes, soupire Bujalski, contacté la semaine dernière via Skype. Mais ce mot a été lâché à travers le

vaste monde, ce que je regrette encore, et quand nous nous sommes mis à jouer les uns dans les films des autres, tout simplement par esprit d'entraide et parce que nous nous apprécions, sans forcément être proches, ça a alors explosé. Des gens du monde entier me parlent du "mumblecore" dans les festivals, au point que je me prends à penser que la notoriété de ce label excède largement celle à laquelle mes films pourront jamais prétendre. C'en est assez désespérant. J'ai peur que sur ma tombe on écrive "pape du mumblecore" plutôt que le titre d'un de mes films. Alors que ça n'a pas de sens. Nous ne vivons pas dans les mêmes villes : il n'y a pas de conspiration... Ce qui rapproche nos

œuvres a à mon avis plus à voir avec une économie et un terreau culturo-générationnel communs qu'avec leur identité esthétique. C'est un peu comme le grunge: Nirvana et Pearl Jam aimaient le même genre de chemises en flanelle, mais leurs musiques n'avaient rien à voir.»

A ce mouvement décrié, on sait pourtant gré d'avoir notamment couvé l'une des plus chérissables silhouettes du cinéma américain actuel, l'actrice et scénariste Greta Gerwig, qui a coréalisé et joué à plusieurs reprises chez Joe Swanberg, happée depuis par un cinéma plus visible (Frances Ha, Damsels in Distress). Mais des films où elle et d'autres se révélèrent, on n'avait guère reçu plus de signaux en France à ce jour que de la filmographie de Bujalski, alors qu'une rétrospective y fut pourtant consacrée à New York dès 2007. La plupart des réalisateurs labélisés mumblecore, lassés de ne monnayer leurs films presque que par des sorties confidentielles de DVD gravés main, se sont depuis laissés attirer par le mainstream et ont réalisé, dans des conditions confortables, l'un ou l'autre film autrement plus calibré. A l'inverse, Bujalski s'est, lui, comme radicalisé. «En un sens, Computer Chess est une forme de réaction à ces commentaires absurdes. On me disait que le mumblecore, dont je ferais partie, serait du cinéma en vidéo tourné sans scénario. Or, mes premiers films sont en 16 mm et assez écrits. Mais je me suis dit: "Ils veulent de la vidéo, je vais leur en donner!" Et j'ai donc tourné avec cette caméra des débuts de la vidéo, 1969 je crois, et pres-

Ci-dessous, à droite, Andrew Bujalski (chemise à carreaux), lors du tournage de Computer Chess.
A gauche:
Computer Chess.
PHOTO COMPUTER
CHESS LLC



que tout le reste a découlé de cette image tout sauf belle mais complètement dingue qu'elle produisait. » Comme les précédents, ce merveilleux film fut dévoil à SXSW, rendez-vous désormais consacré qui présente chaque année de nouveaux titres versés au rayon «mumblecore», alors que la mouvance fut longtemps boudée par Sundance et la plupart des festivals européens.

Temps morts. La reconnaissance tar-

dive, après une présentation de Computer Chess à Berlin l'an dernier, met à l'évidence du baume au cœur de Bujalski, qui se revendique cinéphile depuis toujours ou presque. Il a étudié le cinéma à Harvard dans une section très portée sur le documentaire, avec Chantal Akerman pour directrice de thèse, avant de se lancer dans la composition de fictions à combustion lente et à l'évidente portée générationnelle. Des histoires de fille qui s'obstine à aimer un garçon qui ne le lui rend pas, de musicien fauché aux passions désorientées ou de jeunes trentenaires dont les amours et les carrières se trouvent ballottées par une même précarité dolente. Autant d'adorables figures d'indécision, qui toutes croient savoir précisément vers où pointe leur désir, mais ne peuvent résister à s'accorder le temps de la réflexion avant d'agir, dans une hésitation toute rohmérienne, un temps qu'épousent avec exactitude les films qu'elles investissent de leurs badinages délicats. C'est un cinéma gouverné par un absolu du personnage, infiniment moins soucieux de boucler ses intrigues que de développer une intimité terminale avec ses créatures, quitte à les abandonner alors aussitôt, sans prévenir.

Lardés de coupes franches, ces contes à la moralité trouée voient de fait l'essentiel de leurs bascules et chevilles narratives se perdre dans les béances de la fiction. Des pans entiers comme engloutis et ainsi abandonnés à l'imaginaire du spectateur qui n'a pas été convié à v assister, et à qui il revient alors de relier seul les touches apparentes sur la toile du pinceau mi-behavioriste, mipointilliste de Bujalski. Au fond, ce à quoi l'on assiste consiste moins en le déploiement d'un récit qu'à ce qui se joue dans les vies des personnages entre deux avancées de celui-ci, ces temps morts indécis d'existences en perpétuel suspens.

«J'aime dépeindre des individus en transition, confirme Bujalski. Et j'ai tendance à faire l'exact inverse de ce que l'on enseigne dans les cours de scénario : inventer une situation, pour mieux y soustraire presque toute forme de dramaturgie. Les résolutions et les histoires bien emballées où l'on sait tout du devenir des personnages ne m'ont jamais intéressé. Mes films s'achèvent au moment où mes personnages commencent à appartenir autant au spectateur qu'à moi. J'aime laisser le public deviner ce qu'il adviendra.» Outre le réalisateur, il fut le scénariste, l'acteur occasionnel et le monteur de ses trois premiers films. De quoi lui flairer un penchant pour une mainmise cadenassée sur la fabrication de ses œuvres, ou un tempérament vétilleux dont les nombreuses œillades fétichistes à Ku-



Funny Ha Ha (2002) PHOTO DR



Mutual Appreciation (2005) PHOTO DR



Beeswax (2009). Ces trois films de Bujalski sortent en DVD. DR

brick dans Computer Chess alimentent forcément le soupçon. Mais il réfute dans un sourire: «J'ai l'impression que quand vous choisissez quelqu'un pour tenir un rôle, c'est autant pour son aptitude à jouer que pour ce qu'il est, la sensibilité et le regard qu'il va apporter à votre plateau.» D'où sans doute le choix d'autres artistes pour tenir les rôles importants de ses films, comme le musicien Justin Rice ou surtout Bill Morrison et Kate Dollenmayer, dont le profil de cinéastes expérimentaux esquisse un possible horizon inconscient du cinéma de Bujalski. «Ce que je dis là est vrai non seulement pour les acteurs, mais aussi toute l'équipe. Je ne me raconte pas que mes films sont la projection de ma voix personnelle sur un écran. Chaque personne à son poste a le pouvoir d'altérer le tempérament du projet. Ce que j'aime par-dessus tout dans le processus, c'est que le résultat ne peut m'appartenir à moi seul. Au fond, je suis juste le connard doté du final cut...»

«Communauté». A la suite du tournage texan de Beeswax, Bujalski a rencontré sa compagne et s'est établi à Austin il y a cinq ans. A l'inverse de ses dénégations enragées au sujet du mumblecore, il ne nie pas en l'espèce y avoir rallié une vaste scène peuplée de gens de cinéma, tous plus ou moins venus y composer une alternative aux pôles saturés que sont Hollywood et New York, de Richard Linklater aux frères Zellner, et de Terrence Malick à Jeff Nichols ou David Gordon Green. Au point que la ville texane figurait en 2013 en tête du classement annuel du magazine Movie-Maker des lieux où s'installer pour faire du cinéma. «Je n'ai jamais fréquenté une communauté créative plus stimulante que celle qu'il y a ici, à Austin. J'ai pourtant fait un film à Boston, dont je suis originaire, puis un autre à New York, des villes pleines de gens talentueux et charmants, mais il y a tant de personnes ici qui semblent prêtes à tout moment à se détacher de ce qu'elles font pour vous aider, c'est très enthousiasmant. Je pense que j'adorerais vivre à Los Angeles si je n'étais pas réalisateur. Mais c'est tellement la ville de l'industrie, l'endroit où aller pour faire un certain type de films, que cela en devient presque irrespirable pour toute forme de cinéma différent. Alors, je fais ce choix conscient de me tenir à l'écart de là où se trouve l'argent, de prendre le risque de construire quelque chose qui me ressemble. En un sens, on ne peut pas vivre ici en étant carriériste. C'est quelque chose qui nous relie aussi, cette aspiration commune à faire nos films comme on l'entend sans chercher à devenir riche.»

Pour autant Bujalski espère tourner cet été un projet qui le ferait accéder à une nouvelle économie de production, lui qui peine encore à gagner sa vie entre piges d'enseignement et erratiques collaborations (non créditées) à des scénarios hollywoodiens. «Mais je sais que dès lors que j'aurai trouvé un moyen de sécuriser ma carrière de réalisateur, je saisirai l'occasion pour revenir au désir qui m'a poussé à concevoir Computer Chessirealiser le film le plus fou, personnel et bizarre possible, ce qui restera au fond tout ce que j'ai envie de faire.»

JULIEN GESTER



LIBÉRATION

Julien Gester Mercredi 16 avril 2014

LES CHOIX DE «LIBÉ»

COMPUTER CHESS d'Andrew Bujalski (1h32)

Computer Chess n'est pas seulement la comédie la plus singulièrement désaxée, extravagante et orgueilleusement mystérieuse que vous croiserez sur un écran en ce printemps. C'est aussi l'anti-Her, la fable climatisée de Spike Jonze sortie il y a un mois. Soit un film d'un romantisme biscornu, faux documentaire lo-fi sur notre obsession des machines depuis une époque de futurisme rétro, 1984, presque une année zéro.

LE MONDE

Isabelle Regnier Mercredi 9 avril 2014

Traité d'archéologie de l'humanité 2.0

Andrew Bujalski met en scène un tournoi d'échecs sur ordinateur dans les années 1980

Computer Chess

où vient l'homme de 2014? Où est née cette créature hyperconnectée, qui a délégué à différentes formes d'intelligence artificielle la capacité de stocker sa musique et ses films, de trier son courrier électronique, de désigner les personnes avec lesquelles elle pourra flirter? Pour Andrew Bujalski, cinéaste indépendant américain né en 1978, elle a été conçue à l'aube des années 1980, par des geeks.

C'est à lui qu'on doit le terme « mumblecore », inventé pour désigner cette nouvelle vague de films indépendants, relativement fauchés, dont l'intrigue repose sur les dialogues et des personnages de jeunes gens saisis dans la trivialité de leur existence.

Computer Chess, son quatrième long-métrage – les trois premiers, Funny Haha (2002), Mutual Appreciation (2005) et Beeswax (2009), sortent en même temps en DVD chez Contre-Allée-, adopte la forme ingrate et ironiquement comique du faux reportage en vidéo, en noir et blanc, pour se livrer à une sorte d'archéologie de l'humanité 2.0.

Le film commence sans introduction, au milieu de la cérémo-

nie d'ouverture la plus ennuyeuse qui soit et d'une phrase que prononce l'un des intervenants. Nous sommes en 1982 ou 1983, dans un hôtel où va avoir lieu un tournoi d'échecs opposant des ordinateurs. Les machines ne sont pas encore capables de battre les humains (pas les champions d'échecs du moins), mais c'est pour très bientôt. Les participants le savent ; ils sont surexcités à cette idée. Parmi eux, une équipe représente le MIT, une autre l'université CalTech. Un indépendant concourt seul - un original acariâtre qui se fait appeler Mike Papageorge. Une des équipes se distingue par la présence d'une fille en son sein. Présent également, un psychologue, qui appréhende les échecs comme un élément du champ d'expérimentation, infiniment plus vaste, qu'est l'intelligence artificielle.

La compétition va durer quelques jours, et le film ne quittera pas (ou presque) l'hôtel. Andrew Bujalski s'y installe pour dépeindre, avec un humour froid et distancié, l'événement dans toute sa platitude, faisant la part belle aux temps morts, aux blagues inconsistantes, aux musiques d'ascenseur, aux ronronnements des réfrigérateurs.

Du salon où a lieu le tournoi jusqu'aux chambres d'hôtel où se retrouvent les participants pour bidouiller leurs programmes ou partager un joint en devisant de l'amour des échecs ou de l'avenir de l'informatique, il nous invite dans la vie de ces pionniers qui se révèlent aussi passionnés par leurs suites de 0 et de 1 qu'inadaptés aux dimensions esthétiques et matérielles de la vie.

Un climat d'étrangeté se répand au fil des rencontres et teinte d'une couleur légèrement psychédélique le tissu de neutralité du film

Après avoir posé son décor, présenté ses personnages mal attifés et leurs petites bizarreries, donné à voir les gros ordinateurs qu'ils se trimbalent, le film trouve sa dynamique avec l'entrée en scène d'un second groupe humain, qui se partage l'hôtel avec le premier, une secte adepte de toutes sortes d'expériences de toucher et de palpation. Au programme: renaissance, ouverture des portes de la perception, accomplissement du plein potentiel de son existence... Aussi exaltés et idéalistes que

leurs voisins programmateurs d'échecs, ils investissent dans le corps ce que ces derniers cantonnent furieusement au domaine de l'esprit.

Sous l'effet de cette cohabitation fortuite, des rencontres et des fantasmes qu'elle suscite, un climat d'étrangetése répand, teintant d'une couleur légèrement psychédélique le tissu de neutralité du film. Une porte s'ouvre sur une chambre occupée par des dizaines de chats; Papageorge danse seul dans un couloir; l'image elle-même est perturbée (ouvertures à l'iris, petites sautes de montage saccadé, passage en négatif...). Il y a du court-circuit dans l'air.

Vachard avec ses personnages, le réalisateur leur voue en même temps une réelle tendresse – un peu comme Lena Dunham dans sa série «Girls», qui cite d'ailleurs Funny Haha comme le film qui lui a «donné envie de faire des films». Cette tendresse, c'est ce qui permet à ces geeks de la première heure d'emporter le morceau, et d'imposer la bizarrerie de leur être au monde comme une évidence. ■

ISABELLE REGNIER

Film américain d'Andrew Bujalski. Avec Patrick Riester, Wiley Wiggins, Myles Paige (1h32).

Radios / Télés

FRANCE CULTURE /LA DISPUTE

Arnaud Laporte 8 avril 2014





Cinéma : "Computer chess" & "Heli"

08.04.2014 - 21:00



57 minutes

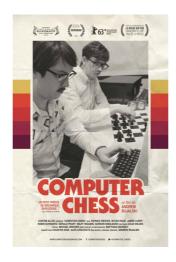
Cette semaine, l'invité de la Dispute est le réalisateur Patrick Chesnais.

Ce soir, le cinéma sera au cœur de la Dispute avec nos critiques :

- Charlotte Garson (Cahiers du cinéma)
- Alain Spira (Paris Match)

Seront abordés :

- "Computer chess" d'Andrew Bujalski, sortie en salles prévue le 9 avril :



FRANCE CULTURE /LA DISPUTE

Arnaud Laporte 1er avril 2014





Cinéma : "Mille soleils" & "Gérontophilia"

01.04.2014 - 21:00

57 minutes

Cette semaine, l'invitée de la Dispute est l'écrivaine et dramaturge Olivia Rosenthal.

Ce soir, le cinéma est au cœur de la Dispute avec nos critiques :

- Julien Gester (Libération)
- Corinne Rondeau (France culture)

Ils nous feront part de leur avis sur :

-"Mille soleils" de Mati Diop, sortie en salles prévue le 2 avril :

Retrouvez le coup de coeur de Corinne Rondeau, la sortie en DVD chez Contre-Allée de "Funny Ha Ha", "Mutual Appreciation", "Beeswax" et "Hannah Takes The Stairs" d'Andrew Bujalski ainsi que son dernier film "Computer Chess" sortie en salles prévue le 9 avril :



RADIO CAMPUS PARIS / EXTÉRIEUR NUIT

12 avril 2014



Cette semaine, Andrew Bujalski est à l'honneur. Il est le père du « Mumblecore », ce courant américain qui opère sur les films un retour aux bases. Les films se concentrent sur le dialogue (mumble=marmonner) et sont filmés avec une caméra numérique et un son pas toujours parfait. Son dernier film, COMPUTER CHESS, où les hommes et les ordinateurs s'affrontent lors de parties d'échec, est le film de la semaine. Cette sortie est l'occasion de découvrir son cinéma, puisqu'aucun de ses films n'avait jusqu'alors été distribué en France.

Film de la semaine, extraits audio et commentaires positifs sur le film (20 minutes)

RFI / TOUS LES CINÉMAS DU MONDE

Elisabeth Lequeret 12 avril 2014

REPORTAGE INTERNATIONAL:

Michel Gondry et son « *Usine de Films amateurs* » s'installent à Casablanca. Un reportage de Léonard Vincent, notre correspondant au Maroc.

0 0

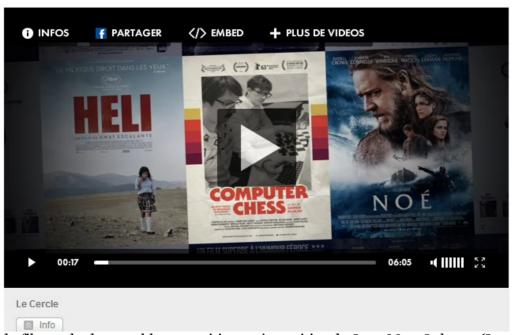
AUTRE FILM: Computer Chess, d'Andrew Bujalski.



Chronique d'Elisabeth Lequeret

Canal + / Le cercle Frederic Beigbeder 11 avril 2014

Le cercle

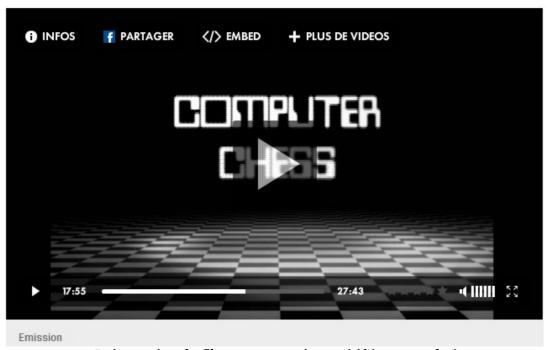


Présentation du film et du du mumblecore, critique très positive de Jean-Marc Lalanne (Les inrockuptibles) et passage de plusieurs extraits (6 minutes)

Ciné + / La semaine cinéma

9 avril 2014

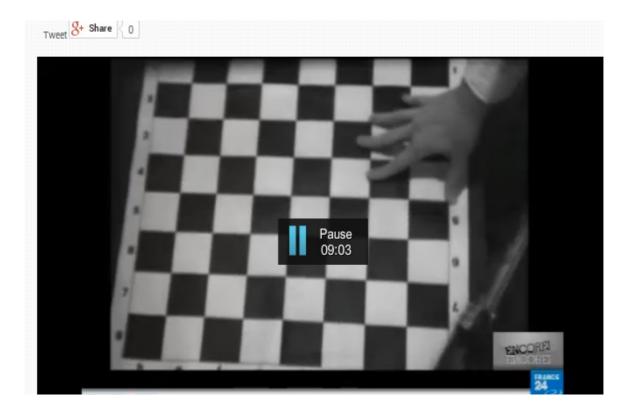
Sur Cine+ Premier



Présentation du film, commentaire positif (30 secondes)

France 24 / Encore!

Lisa Nesselson



Critique positive de Lisa Nesselson, diffusion du film-annonce (2 minutes)

Internet

Tout le ciné

Laure Croiset

Computer Chess: un huis-clos bizarre, mais virtuose



Le cinéaste indépendant américain Andrew Bujalski nous délivre l'un des films les plus bizarres de ces dernières années. Computer Chess ou le retour aux sources de l'ère du numérique qui nous propulse dans les années 80, au coeur d'un tournoi de programmes de jeu d'échecs. D'un abord abscons, ce huis-clos virtuose est en passe de devenir culte.

Peu connu dans nos contrées, le réalisateur deComputer Chess est considéré comme le parrain du mouvement dit «numblecore». Parti d'une simple blague avec son complice mixeur, ce courant a depuis fait des émules. Ce symbole d'un cinéma indépendant qui repose selon son auteur sur

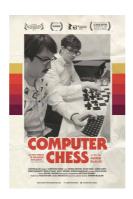
l'idée «back to basics» se positionne en résistance, et en rejet au cinéma autoréférencé. Andrew Bujalski a ainsi signé trois oeuvres exemplaires : Funny Ha Ha, Mutual Appreciation et Beeswax. Ces trois films ont été tellement appréciés par la critique américaine que le New York Times n'hésitera pas à classer son auteur comme «l'un des dix réalisateurs les plus importants des années 2000». À la vision de Computer chess, on comprend cet enthousiasme, tant la forme trouvée ici relève presque du génie.



Afin de mieux coller à cette immersion dans la sphère numérique, Andrew Bujalski a choisi de filmer en noir et blanc avec une caméra datant du début des années 70, la Sony ATC 32-16 pour les fins connaisseurs. D'où ces images tremblantes, quasifantomatiques, voire erratiques qui viennent percuter avec une séquence en couleurs, plus contrastée et intimiste. Une fois la forme choisie, le huis-clos peut prendre place avec cette vaste galerie de programmeurs vivant dans la hantise d'une troisième guerre mondiale («Je préfère jouer aux échecs plutôt qu'aller au combat»). Prenant place dans

un hôtel aux accents kubrickiens, Computer Chess regorge de thèmes transversaux comme l'intelligence artificielle, la prédominance de la machine sur l'humain, mais également la place de la femme dans la culture nerd et ce qu'il en restera une fois que l'humanité sera vaincue. D'un abord abscons pour un geek moyen, Computer Chess recèle différents niveaux de lectures. Parfaitement documenté pour tout nerd qui se respecte, le film n'en reste pas moins un divertissement pur, jalonné de grandes scènes de comédies et d'une mise en scène tellement ingénieuse qu'on se rêverait tous programmeur en échange de quelques verres de whisky (s'il fallait respecter l'usage avec modération). Mais attention, la vision de Computer Chess peut en irriter plus d'un et donner lieu à de vifs débats.

CRITIKATJosué Morel



Computer Chess

réalisé par Andrew Bujalski

Auteur ultra-confidentiel en France (Computer Chess est son premier long-métrage à trouver un distributeur), Andrew Bujalski s'est forgé un nom outre-Atlantique par son rôle moteur au sein du mouvement « mumblecore », étiquette un brin nébuleuse pour un cinéma indépendant low cost adepte des sacro-saints fondements du film sans le sou : acteurs amateurs et profusion de dialogues. Les premières images de Computer Chess appellent dans ce sens à une certaine méfiance, ou du moins à une certaine prudence, face au risque d'un film potentiellement trop conscient de son astuce à contourner le peu de moyens mis à sa disposition.

Que laissent entrevoir ces images? Un pitch conceptuel (à l'aube des 80's, des ordinateurs s'affrontent lors d'un tournoi d'échecs tenu dans un hôtel), des figures habituelles du cinéma américain indé des années 2000 (nerdstrentenaires), et une esthétisation sur un noir et blanc dont la texture renvoie à l'image d'une VHS un peu usée [1]. Le film dépasse pourtant la simple fascination rétro, tant il exploite pleinement le potentiel d'étrangeté d'une époque navigant entre révolution technologique et fin des mouvements hippies et New-Age par la conversion de chaque élément (drogue, libération sexuelle, ordinateur, masculinité de la communauté) en scène comique. CarComputer Chess est bel et bien une comédie – désopilante, peut-être la plus drôle de ces dernières années –, où la douceur du regard porté sur ces geeks déjà obnubilés par leurs machines et si mal à l'aise dans leur capacité à interagir avec autrui se marie à la frénésie bizarre d'une époque acidulée.

Comique inquiet

Mais surtout, et c'est là que le film décolle, la vitalité comique du film tient au goût prononcé de Bujalski pour les ruptures de ton - cf l'irruption récurrente de félins envahissants, lointains ancêtres des LOL-cats qui peuplent aujourd'hui Internet. *Computer Chess* frôle ce titre la perfection rythmique et trouve un équilibre presque miraculeux dans la construction de son montage et sa gestion des différentes sous-intrigues et groupes qui gravitent autour du tournoi. Équilibre d'autant plus fort que si l'humour de *Computer Chess* ne renie jamais son penchant pour la légèreté et la fantaisie bizarre, il n'en demeure pas moins couplé à une sourde inquiétude et un vertige existentiel face à l'émergence possible d'une intelligence artificielle.

En cela, *Computer Chess* peut être considéré comme le fils prodigue de *Docteur Folamour* (l'angoisse d'un monde au bord du précipice) et de *A Serious Man* des frères Coen (monde dans lequel rien ne fait de toute façon plus sens). C'est dans l'articulation de ces deux forces contraires (l'humour et la profonde inquiétude) qui nourrissent tout un cinéma comique de l'angoisse métaphysique (*Crimes et Délits, After Hours*, et plus récemment *A Serious Man*) que Bujalski ouvre une brèche en assumant jusqu'au bout, et plus ouvertement que ses illustres prédécesseurs, une suprématie de l'absurde : ni hasard ni destin ne sont à l'œuvre ici, mais seulement l'expression des névroses, mâtinée de fragments fantastiques et psychédéliques. En conférant à la source de l'angoisse (et par extension de la rupture de ton – et donc du rire) une dimension plus modeste et sauvage, *Computer Chess* dépasse ainsi la simple révélation d'un style ou d'un auteur : en filigrane, le film formule une proposition comique d'une audace rare.

TIME OUT Alexandre Prouvèze

Computer Chess

4/5

L'avis de Time Out

Publié le: Lun avr 7

Une ironique et bienveillante archéologie du geek : voilà comment on pourrait résumer ce 'Computer Chess' drôle, ludique et malin. A l'aube des années 1980, plusieurs équipes de programmeurs se retrouvent dans un hôtel de luxe, autour d'un tournoi d'échecs où leurs ordinateurs s'affrontent. Cheveux gras, lunettes épaisses, moustaches à la Tom Selleck et soirées codage : on s'y croirait! Filmé à la manière d'un reportage d'époque (noir et blanc, caméra analogique, incrustations primitives de textes à l'écran...), le film d'Andrew Bujalski, 36 ans, ressemble ainsi à une plongée immersive dans la préhistoire de l'informatique et de l'intelligence artificielle. Original, pince-sans-rire et décalé, le thème de 'Computer Chess' suffit d'ailleurs à le rendre immédiatement sympathique.

Oui, bon, d'accord, il y a quand même plus sexy qu'une soirée entre informaticiens, vous direz-vous sans doute. Certes. Heureusement, Andrew Bujalski n'hésite pas à faire sortir son film des clous et ses personnages de leur histoire principale, que ce soit à travers les pérégrinations d'un programmeur zonant d'une chambre d'hôtel à une autre (en piquant de la drogue au passage), ou la présence dans le même hôtel d'un groupe de méditation transcendantale vaguement néo-hippie – avec une tendance latente assez affirmée pour la sexualité de groupe. Largement improvisé (le script d'origine ne faisant qu'une huitaine de pages), 'Computer Chess' ressemble ainsi à une jolie fantaisie rétro-futuriste, légère et facétieuse – qui, d'une certaine façon, n'est pas sans faire écho au récent 'Her' de Spike Jonze, notamment pour les questions qu'il soulève, avec humour, vis-à-vis de l'intelligence artificielle. A la fois inattendu et complètement dans l'air du temps (au moins depuis l'émergence de la figure du geek type 'Big Bang Theory' dans la culture populaire), 'Computer Chess' réussit à mêler l'excentrique au pathétique, le ridicule à l'héroïsme, le vintage à la technologie. Un film humble, intelligent et fin, qui ne manquera pas de ravir tous les aficionados de Sheldon Cooper. Mais pas qu'eux.

CHRONIC'ART

Jérôme Momcilovic



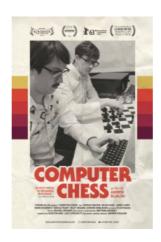
Voilà un film qui, en dépit de son évidente modestie, invitait naturellement à se méfier. Pas tant de son auteur, Andrew Bujalski, distribué pour la première fois chez nous après trois films qui lui ont valu outre-Atlantique un certain succès critique, et auxquels on ne saurait faire de grands reproches sinon celui de ne pas être tout à fait passionnants. Ces trois films, Funny Haha, Mutual appreciation et Beeswax, l'ont intronisé un peu malgré lui chef de file d'un micro-mouvement, le « mumblecore », ainsi baptisé parce qu'on y marmonne beaucoup. On souhaite bon courage à qui s'attèlera chez nous, avec quelques années de retard, à la défense de cette vaguelette dont l'ébouriffante modernité aura consisté en une énième sanctification de l'art pauvre, redécouvert en même temps que l'eau chaude dans des deux-pièces où de jeunes Américains amorphes s'emploient, sous une lumière plate, à leur malhabile éducation sentimentale. Les premiers films de Bujalski ne manquent certes pas de qualités (dont certaines ont circulé jusqu'à Computer Chess), mais on ne peut pas dire que, même à leur meilleur (le rohmerisme lymphatique de Funny haha), ils aient provoqué une grande secousse dans l'histoire du cinéma. Cependant c'est autre chose qui inquiétait, dans Computer Chess : situé à l'orée des années 80 parmi une communauté denerds à lunettes carrées, et filmé avec une caméra vidéo d'époque, le film laissait craindre de devoir renifler encore ce fumet de fétichisme rétro et d'harassante connivence culturelle qui commence à donner de sérieux haut-le-coeur. À tort, puisque Computer Chess est à la fois beaucoup plus intelligent et beaucoup plus étrange que ça.

C'est que Bujalski prend en fait très au sérieux, en même temps qu'avec une idéale légèreté, son ambition d'archéologie du contemporain (voire notre interview). S'il met un soin notable dans la reconstitution, c'est moins pour courtiser les nostalgiques de War games que pour tenter de filmer quelque chose comme l'épiphanie d'un imaginaire qui serait aujourd'hui le nôtre. À cet égard, le film vaut surtout pour les parenthèses de conversation très drôles pendant lesquelles un groupe de programmateurs, réunis pour un championnat d'échecs entre hommes et machines, devisent sur l'avenir dont ils sont les architectes indolents. Un avenir où, imaginent-ils, les enfants progresseront en jouant contre des ordinateurs, à moins que ce ne soit l'inverse. Un avenir où, selon la boutade prophétique de l'un des nerds, la fonction ultime de l'ordinateur sera peut-être la drague. Si bien que le vrai sujet de Computer Chess n'est au fond ni les années 80, ni ce qu'il en reste aujourd'hui, mais l'écart constamment interrogé entre deux imaginaires : l'un (celui des personnages du film) pour lequel il paraissait inconcevable qu'un ordinateur puisse un jour battre un homme aux échecs ; l'autre (le nôtre, avec lequel le film engage un dialogue constant mais invisible) pour lequel il est impensable que l'ordinateur ait pu perdre un jour. En cela, le carbone 14 est inutile pour décrire la réussite de Computer Chess, dont la matière est beaucoup plus volatile qu'une simple nostalgie. C'est une matière faite de rêves croisés – à la fois nos souvenirs d'une époque révolue, et les fantasmes qu'on y projetait alors sur la nôtre. Une matière qui n'est pas loin, en définitive, des recherches sonores (régulièrement saluées ici-même) menées par un James Ferraro ou un Daniel Lopatin. Et l'utilisation que fait Bujalski de sa caméra vintage dit bien combien le film se tient loin de tout fétichisme. Parce que le noir et blanc bizarre et baveux dont ses images sont faites ne rappelle au fond aucune image connue : l'outil est d'époque, mais le résultat sans âge.

C'est un brouillard poétique qui évoque lui-même le rêve qu'aurait pu faire un ordinateur affligé d'une grosse gueule de bois. Image fragile (qu'un soleil filmé de face, apprend-on dans une très belle scène, suffirait à détruire), image instable qui est aussi l'image idéale pour filmer cette communauté de génies maladroits sur le point de révolutionner le monde tandis qu'ils peinent au quotidien à se regarder dans les veux. L'autre belle intuition de Bujalski, ici, est de suivre sans retenue la pente onirique désignée naturellement par son image comme par son sujet, jusqu'à laisser éclore de beaux bourgeons lynchiens (l'errance absurde de Papageorge, personnage extraordinaire poursuivi par un chat qui est, après celui de Llewyn Davis, une nouvelle incarnation dérisoire du même fatum). Un mot enfin du décor, qui offre au film un dispositif idéal. Le concours d'échecs se joue dans une sorte de Novotel américain qui lui donne un air de séminaire d'entreprise houellebecquien. Ce goût pour l'ordinaire déprimant des cols blancs n'est pas neuf chez Bujalski (l'héroïne de Funny hahatravaillait pour une boîte appelée « Intellitech »), mais le huis clos offert par l'hôtel l'augmente du potentiel burlesque qui lui faisait à l'évidence défaut jusqu'ici. Parce qu'en même temps qu'un laboratoire ringard où s'invente le futur, cet hôtel bercé par le ronflement glauque de la climatisation est un petit théâtre idéal pour faire encore (puisque c'était le sujet des trois précédents films), mais mieux, le portrait d'une petite humanité marmonnante et terrifiée par l'intimité, condamnée ici à un week-end d'insoutenable promiscuité – il faut voir par exemple les rencontres, géniales, entre les nerds et la communauté new age réunie parallèlement dans l'hôtel pour un séminaire zen. Avec ses humains qui rêveraient d'être des machines (pour s'abstraire enfin des ratés de la communication), et ses machines qui rêvent d'être humaines, ce 2001 de poche est l'une des plus belles surprises de ce début d'année

ARTISTIK REZO

Lucile Walther



"Can you try to do your own move? On your own...", demande avec insistance Peter à Shelly. Cette simple question résume très justement Computer Chess, véritable ovni du cinéaste américain.

A l'aube des années 80, le temps d'un tournoi de programmes d'échecs, des génies de l'informatique s'affrontent dans un hôtel. Ces derniers se dévouent corps et âme afin que les ordinateurs battent l'homme à son propre jeu. Mais une présence féminine inédite et la proximité d'un étrange séminaire de thérapie de couple vont perturber la compétition.

Selon Andrew Bujalski, cette mouvance du cinéma américain indépendant se caractérise par un retour aux principes fondamentaux dits "back to basics". En effet, le mumblecore s'apparente à un cinéma de la communication faisant fi des références. Ce cinéma bavard aux dialogues improvisés et acteurs non professionnels ne parle pas de cinéma en lui-même.

L'originalité de la réalisation réside en l'utilisation du noir et blanc afin de retranscrire le monde moderne. A l'extérieur de l'hôtel, il existe un autre monde. Ce dernier aux couleurs chaudes symbolise le passé voire même l'enfance. Ici, Andrew Bujalski joue avec les contrastes afin de dépeindre le choc des mondes. Le passé coloré s'oppose au monde terne de l'innovation. Tourné en noir et blanc à l'aide d'une caméra datant du début des années 70, le modèle ATC 32-16 de Sony, le film traite des prémices du numérique et plus particulièrement de l'effrayante addiction des humains aux ordinateurs. A l'instar de ces programmateurs eighties, le monde contemporain dépend de l'intelligence artificielle de nombreuses technologies. De plus, les questions philosophiques de l'époque sont toujours d'actualité: Sommes-nous toujours maîtres de nous-mêmes? Est-il toujours possible de faire quelque chose sans se rendre au préalable sur un moteur de recherche?

A la manière de ce groupe en thérapie de couple, ce tournoi se révèle être une expérience quasi religieuse. Quant à la partie d'échecs, analysable à l'infini, elle demeure difficile à décoder dans sa totalité. A la fois bizarroïde, drôle et très tendre, ce film est une ode aux chercheurs et surtout à ceux tentant de comprendre davantage l'intelligence humaine.

ECRAN NOIR

Marie-Pauline Mollaret

ECHECS ET MATHS



"Avec trois whiskys, tout homme peut programmer n'importe quoi."

Computer chess porte sur notre passé récent un regard à la fois amusé, inquiétant et métaphysique. Dans ce qui ressemble à de la science fiction à rebours (on retrouve à l'écran les croyances, les espoirs et les peurs liés à l'informatique des années 80, toutes choses balayées et/ou renforcées par les progrès réels de la discipline, devenue une composante essentielle de notre vie de tous les jours), l'ordinateur est encore cette machine complexe et sournoise qui pourrait être douée de personnalité propre, avide de prendre le contrôle de l'Humanité. Mais c'est aussi une pile de composants grossiers qui ne fonctionne jamais comme l'espérait celui qui l'a créé. De cette ambivalence nait un climat sans cesse sur le fil, entre portrait ironique de la communauté des nerds et conte surnaturel sur le degré de conscience des intelligences artificielles.

S'inscrivant dans le courant "Mumblecore" qu'Andrew Bujalski contribua lui-même à créer (le mot désigne globalement des productions souvent fauchées et en partie improvisées du cinéma américain indépendant), le film ne se laisse toutefois enfermer dans aucun genre. Ni comédie potache, ni drame métaphysique, ni même film de génération, il multiplie les sous-intrigues liées au championnat d'échecs, mais sans s'attacher à une équipe ou un personnage en particulier. On suit ainsi tour à tour le nonchalant Papageorge qui erre dans les couloirs de l'hôtel, le mystérieux ordinateur Tsar qui a une stratégie de jeu suicidaire, l'unique femme ingénieur présente, qui semble bien malgré elle affoler certains participants, les deux spectateurs venus assister en toute sincérité aux prémisses de la 3e guerre mondiale, ou encore un étrange groupe de méditation de couples new age. Boosté par l'étrangeté intrinsèque du milieu qu'il présente, le scénario se permet toutes les audaces stylistiques, des plans ultra cut aux séquences montées en boucle, du jargon informatique aux considérations philosophiques, le tout si déconstruit qu'il en devient souvent abscons, et donc hilarant.

On rit en effet beaucoup face à ce détournement permanent de la réalité qu'opère le film. Cela tient à la fois à l'aspect décalé du sujet (tous ces informaticiens réunis pour regarder leurs ordinateurs jouer aux échecs, devenus incapables de penser un mouvement par eux-mêmes) et au regard très intérieur qu'Andrew Bujalski porte sur ce milieu. Il ne cherche en effet jamais à expliquer ce qui se passe à l'écran, ni à accompagner le spectateur dans sa découverte des enjeux et des rouages du championnat, ce qui crée une impression persistante d'incompréhension se muant peu à peu en la certitude que quelque chose d'imprévisible et d'effrayant va se produire.

D'autant que le film, assez référencé (de 2001, odyssée de l'espaceà War Games), joue avec les attentes et les angoisses du spectateur sans jamais tomber dans la facilité de les satisfaire. Seule demeure alors l'étrangeté de comportements et de situations qui font écho aux mythes fondateurs d'un certain cinéma d'anticipation dont ils convoquent aussitôt les fantômes. On peut se sentir floué par ces promesses de mystères qui n'aboutissent pas vraiment, mais elles sont pourtant une composante primordiale de l'immense jeu de pistes qu'est le film. Comme une manière pour Andrew Bujalski d'entamer avec son spectateur une partie d'échecs tout aussi déroutante et cocasse que celles où il perd brillamment ses protagonistes.

MpM

MÉDIAPART

Emmanuel Burdeau

« Computer Chess » : entendre le babil technologique

Sortie de *Computer Chess*, du cinéaste américain Andrew Bujalski. Un retour ironique et savant, en noir et blanc, sur la préhistoire de l'informatique contemporaine.

mercredi 9 avril sort en salle le quatrième long métrage d'Andrew Bujalski. Minces sont les chances que ce nom soit connu du lecteur : *Computer Chess* est en effet le premier film du cinéaste américain à connaître une distribution française. Cette comédie aussi étrange que belle vient de loin. Elle a eu une brillante carrière dans les festivals internationaux, où Bujalski s'est fait une place au fil des années, notamment comme leader d'un mouvement né au sein du cinéma indépendant et baptisé*mumblecore*.

Je dois au critique et producteur Jordan Mintzer d'avoir appris l'origine, au moins supposée, de l'expression. Le mixeur son de Bujalski aurait constaté que les personnages de maintes comédies réalisées par la jeune garde américaine, Bujalski mais aussi le prolifique Joe Swanberg ou les frères Mark & Jay Duplass, tous révélés ou passés par le festival texan South by South West, avaient tendance à ne pas articuler leurs dialogues. Tendance à parler dans leur barbe de trois jours, à balbutier de timides déclarations d'amour, à bafouiller un début de profession de foi à l'orée du passage à l'âge adulte... C'est le sens du verbe anglais to mumble: marmonner, marmotter, articuler peu ou pas. Le mouvement comporte d'autres traits, des budgets réduits, une esthétique minimale -lo-fi-, l'influence croisée de la Nouvelle Vague et de John Cassavetes, des histoires de trentenaires maladroits... Mais cet art ou cet anti-art du mumble pourrait être son aspect le plus singulier.

Le *mumblecore* a fait du chemin depuis ses premiers titres, *Funny Ha Ha* de Bujalski en 2002 ou *Hannah Takes the Stairs* de Swanberg en 2007. Il s'est popularisé et élargi, au point qu'il est possible de considérer que le succès surprise de l'été 2013, *Frances Ha* de Noah Baumbach, avec son égérie dans le rôle titre, l'actrice blonde Greta Gerwig, a signé à la fois son triomphe et sa transformation.

Bujalski narre la tenue dans un hôtel, le temps d'un week-end, d'un tournoi de jeu d'échecs électroniques. L'année ? 1982, 1983. *Computer Chess* abandonne donc les déboires sympathiques des trentenaires désœuvrés. L'empreinte du *mumble* y demeure pourtant. Elle s'y imprime même avec plus d'intelligence et d'efficace que dans les titres



estampillés tels. Voici en effet un film bizarre, tourné en noir et blanc, à la fois comique et grave, désinvolte et fabriqué avec science, qui nous dit que l'homme ne sait décidément pas quelle langue il parle. Il faut prévenir les adeptes : ce n'est pas du tout un film sur les échecs. C'est un film sur les langues étrangères et maternelles de l'humanité, sur la technologie comme énigme et comme préhistoire, hier et sans doute encore aujourd'hui.

L'homme ne sait plus articuler, et peut-être ne l'a-t-il jamais su. Il l'avait déjà oublié à l'aube des années 1980, lorsque des *nerds* binoclards et moustachus, que Bujalski compare plaisamment à des moines, planchaient sur l'invention d'un programme capable de le battre aux échecs. C'est en ce temps lointain que se sont marmonnés les débuts de l'intelligence artificielle et de l'informatique contemporaine, dans un mélange délicieux de sophistication et d'innocence potache. Les apôtres du progrès étaient alors de grands enfants gauches, tantôt errant dans des couloirs d'hôtel, tantôt préparant l'avenir avec dévouement, tandis qu'à deux pas, dans le même hôtel, un gourou prétendument venu d'Afrique invitait des couples à régresser, jusqu'à les faire rejouer dans la joie et les cris l'expulsion hors du ventre de la mère.

Machin ou machine, progresser ou régresser, quelle différence au fond ? Ce sont autant d'affaires de début : commencer, recommencer... Computer Chess est un merveilleux poème de balbutiements. Au babil technologique correspond le son lourd des touches enfoncées sur des ordis gigantesques, qu'il fallait alors porter à bout de bras, comme un radiateur, mais aussi la musique douce d'une ballade jouée à la guitare. À la question posée depuis la tribune sur le langage inconnu dans lequel a été codé un programme, la réponse n'est pas fournie par un docte informaticien mais, à la faveur d'une légère anticipation sonore, par le vagissement d'un bébé dans les langes. Tout est ainsi, dans Computer Chess, à la fois natif et chiffré. On peut y voir surgir, au détour d'une conversation au comptoir et d'un flash-back inopiné, l'image pour le moins incongrue d'une échographie, avec le poum-poum du petit cœur qui bat, sur l'écran bombé d'une antique bécane qui n'en fait plus qu'à sa tête.

Bujalski semble avoir pris à la lettre le projet de revenir aux prémices de notre époque, aux débuts de cette informatique dans laquelle nous baignons aujourd'hui. Il s'est confié pour tâche de ne mettre en scène que des états d'enfance. Parvenant par là à incarner la technologie, à l'inscrire dans l'ordre des hésitations humaines. Et parvenant aussi, à l'inverse, à suggérer que le langage des affects n'est pas moins exotique ni ardu à articuler que celui de programmes mystérieusement nommés Tsar ou Stasia.

Arte

Andrew Bujalski nous explique qui sont vraiment les geeks

Le réalisateur indépendantAndrew Bujalski est connu pour ses films créatifs à très petit budget qui ont été présentés aux festivals Sundance et SXSW. Pour les besoins de son film Computer Chess, Andrew Bujalski a mené des recherches pendant plusieurs années dans le cosmos des Geeks. Au final, il leur a découvert des similitudes dérangeantes avec sa propre personnalité.

« De nos jours, les geeks vont très bien, merci pour eux. Ce sont les maîtres du monde! »

Andrew Bujalski

« Je suis un passionné de films, un nerd. Je l'ai toujours été. Mais je suis un nerd des plus banals : Mère Nature ne m'a pas doté d'un corps astral. Ça me laissait tout loisir de réfléchir à la lecture ou au cinéma, ni à la manière de regarder les films. »

En toute logique, Andrew Bujalski a tourné Computer Chess sur une caméra Sony analogique noir et blanc, l'a commercialisé en faisant croire qu'il s'agissait d'un faux documentaire, et plongé le téléspectateur dans l'univers étrange d'un championnat du monde d'échecs sur PC. On voit des geeks hardcore s'affronter par



© Andrew Buialski

Andrew Bujalski pendant le tournage du film Computer Chess

équipes sur leurs ordinateurs dernier cri pour décrocher le titre du logiciel le plus intelligent. Ils n'ont qu'une idée en tête : développer un logiciel qui puisse gagner contre un homme.

Andrew Bujalski

« Dans le film, nous montrons des cinglés de l'informatique à la fin des années 1970 et au début des années 1980 – ils formaient une sorte de secte monacale. Ce qu'ils faisaient était tellement pointu, tellement hors normes qu'il fallait beaucoup d'abnégation pour tenir le coup. Et je les aime pour ça! »

Même si on ne comprend que la moitié des explications techniques dans le film, cela ne gâche en rien le plaisir. Au contraire ! Rarement le caractère à la fois génial et extravagant des premiers geeks aura été mis en scène avec autant d'affection.

Andrew Bujalski

« Mais la vérité, c'est qu'on s'est moqué de ces jeunes jusqu'à ce que quelqu'un comprenne enfin qu'ils allaient faire fortune un beau jour. Du coup, plus personne n'a attaqué les geeks. Tout le monde voulait être comme eux. Comme Bill Gates. Les choses ont donc évolué au fil du temps. De nos jours, les geeks vont très bien, merci pour eux. Ce sont les maîtres du monde! »

Envie d'en savoir plus ? Outre-Rhin, Computer Chess paraîtra bientôt en DVD. En France, il est passé récemment au Festival International du Film de La Roche-sur-Yon et sortira, on l'espère, bientôt dans les salles.

Le "Mumblecore"... mais encore?

Le « Mumblecore » est un sous-genre du film indépendant. On doit le terme à Eric Masunaga, un ingénieur du son qui a travaillé avec Andrew Bujalski. Il désigne le style initié par le réalisateur avec le film Funny Ha Ha, un film à l'esthétique improvisée et volontairement imparfaite, qui influencera d'autres réalisateurs comme l'Américain Aaron Katz ou l'Allemand Axel Ranisch.

Ce style fut baptisé « Mumblecore » en raison de la qualité médiocre du son. Il consiste à restituer la réalité de la manière la plus naturelle possible. Des caméras numériques, des comédiens amateurs et l'improvisation en sont les principaux ingrédients. Qui plus est, ce genre se distingue par son look petit budget. Il est donc possible de le rapprocher du mouvement DIY.

CULTUREBOX

Jacky Bornet

"Computer Chess" : l'homme face la machine en équation



Le réalisateur de "Computer Chess", Andrew Bujalski, est identifié au mouvement américain de cinéastes indépendants "mamblecore" qui rassemble des films à la facture "brute", avec des acteurs inconnus sur des sujets iconoclastes. "Computer Chess" s'inscrit dans la mouvance avec des revendications historiques et philosophiques sur les comportements humains face à l'ordinateur à un moment charnière

De Andrew Bujalski (Etas-Unis), avec : Patrick Riester, Wiley Wiggins, Robin Schwartz - 1h32 - Sortie : 9 avril 2014

Synopsis:

Placé au cœur d'un week-end de compétition de programmateurs de logiciels d'échecs vers 1980, des programmateurs un peu excentriques et zélés participent à la préparation des ordinateurs, afin que ces derniers puissent battre l'homme à son propre jeu...

Forme et sens

Dire que "Computer Chess" relève d'une style "brut de décoffrage" serait une aberration, tant sa forme est calculée, peaufinée. Situé à l'aube des années 80, alors que les magnétoscopes étaient balbutiants dans les foyers, et les caméras vidéos encore plus, Andrew Bujalski a choisi de tourner avec une "vieille" Sony des années 70 en noir et blanc pour mieux témoigner de ces balbutiements. L'image n'est pas très nette, le son idoine, les ordinateurs aussi, comme les costards : tout est raccord. Bienvenue dans les années 80 !

Quant au sujet, qui met en lutte durant une convention concepteurs de programmes et joueurs d'échecs, l'on se souvient qu'à l'époque cela fit grand bruit, avec les meilleurs mis face à un tel challenge. Mais l'on se rappelle aussi que le sujet était déjà suggéré en 1968 dans "2001, l'Odyssée de l'espace" de Stanley Kubrick (grand joueur d'échecs devant l'éternel) lors de la partie au sein du vaisseau Discovery entre l'astronaute Bowman et l'ordinateur Hal 9000, que ce dernier gagnait. "Computer Chess" se situe dans cette continuité qui interroge toujours les rapports entre l'humain et la machine.



CULTUREBOX

Partie d'échecs

Au-delà de la forme et de la confrontation entre l'homme et la machine, le film d'Andrew Bujalski confronte l'humanité face à elle-même. D'abord entre l'homme et la femme, une seule représentante de la gent féminine faisant partie du tournoi, ce qui déstabilise les participants, concepteurs, ingénieurs, joueurs, et démontre encore aujourd'hui, qu'il y a du chemin à faire. Mais plus profondément, "Computer Chess" fait s'affronter la convention cybernétique, avec une autre, consacrée au renouvellement du mental par des exercices physiques, à laquelle elle se trouve constamment confrontée dans l'occupation des chambres de l'hôtel : drôle et signifiant.

Andrew Bujalski joue pour beaucoup de ces affrontements, et d'autres, comme cet éminent "accrédité", non enregistré par l'hôtel, qui rôde de chambre en chambre, dormant sur le sofa du hall d'entrée, témoin de toutes les interactions entre les deux partis (cybernétique et New Age). Ce regard tout en retrait participe d'une vision pertinente avec nos rapports contemporains entre l'humain et la machine : la surveillance extérieure sur notre intimité, la dominance humaine sur des instruments de plus en plus indépendants, notamment par rapport aux mouvements financiers, et notre rapport, plus intime, au corps.

"Computer Chess" n'est pas alarmiste et aucunement paranoïde, mais pointe avec humour, en se référant à des débuts hésitants - avec ces ordinateurs encombrants, risibles, comparés aux nôtres aujourd'hui -, combien les dérives sont d'actualité et la partie d'échecs toujours engagée.

LIBÉRATION NEXT

Julien Gester

andrew bujalski: rendez-vous manqués



Malgré l'uniformisation des programmations, l'inextinguible essor des multiplexes, ou encore l'explosion depuis dix ans de la production nationale qui inonde le marché, la France demeure, avec ses quelque 5 500 écrans, le pays au monde où la plus grande variété de films est accessible en salles. Une inclination ancienne qui fait de certaines villes moyennes des territoires plus propices à la cinéphilie que bien des métropoles internationales.

Et, où ailleurs qu'à Paris, imprenable point d'observation sur la création cinématographique mondiale, peut-on accéder, au même moment, à tant de films de nationalités, formes et couleurs diverses ? Une tradition qui a pourtant toujours eu ses inévitables ratés. En effet, la liste est longue des grands cinéastes et des mouvances passionnantes célébrés ailleurs qui nous parvinrent avec dix, quinze ou vingt ans de retard, telles les nouvelles vagues asiatiques ou cette génération de cinéastes brésiliens éclos dans les années 70 dont on nous souffle que l'on n'en aurait toujours pas pris la mesure.

Mais pareils rendez-vous manqués apparaissent plus troublants encore lorsqu'ils impliquent le cinéma américain, le plus visible de cette époque mondialisée et ultraconnectée, et le plus massif exportateur de films au monde. Ainsi, la plupart des spectateurs français ne découvriront que ces jours-ci les œuvres d'un courant fameux depuis des années aux Etats-Unis, que l'on appelle «mumblecore».

Une constellation de films archifauchés, fabriqués presque en famille par de jeunes gens pressés, sous le régime d'un hyperréalisme séducteur et caressant qui tend vers l'hallucination douce. D'Andrew Bujalski, jeune cinéaste passionnant, désigné comme l'un des fers de lance de cette tendance (et à l'origine de son appellation), le très beau quatrième long-métrage, *Computer Chess*, sera le premier à paraître sur les écrans français ce 9 avril (les trois autres, inédits, paraissent directement en DVD). Quand à Joe Swanberg, une douzaine de films étiquetés mumblecore réalisés en seulement huit ans, seul son dernier, *Drinking Buddies*, sera discrètement paru ici (et encore, en VOD). C'est pourtant avec lui que s'était révélée il y a quelques années Greta Gerwig, avant d'exploser dans *Frances Ha* – un film qui emprunte autant au mumblecore qu'à la nouvelle vague française.

TF1 NEWS Romain Le Vern

Date de sortie : 9 avril 2014 (1h32min)

COMPUTER CHESS ***

Réalisateur : Andrew Bujalski

Avec: Patrick Riester, Wiley Wiggins, Myles Paige...

Genre: Comédie

HISTOIRE. Un groupe d'excentriques programmateurs de logiciels d'échecs se réunie dans un hôtel pour discuter de l'intelligence artificielle et pour participer à une compétition opposant l'homme à la machine.

CRITIQUE. Tourné à la manière d'un documenteur avec une caméra Sony AVC 3260, **Computer Chess** montre à quoi ressemblait le monde avant Internet et donc tous ces réseaux sociaux qui nous "connectent". Non sans tendresse, Andrew Bujalski, chantre du mumblecore, s'amuse du malaise de ses personnages dépassés, assume le mauvais goût et la laideur des années 80 et raconte sur un mode minimal, avec un humour ésotérique, comment la machine nous a bouffés.

IL ÉTAIT UNE FOIS LE CINÉMA

Pauline Labadie

« Le véritable avenir de l'informatique ? La drague. »



L'ambiance est « awkward »*, littéralement. Le mot anglais exprime bien le sentiment d'embarras doublé de curiosité ressenti devant Computer Chess. Dans les couloirs au sol moquetté d'un hôtel américain se prépare l'annuelle compétition de jeux d'échecs, dont les participants sont des programmes informatiques. Ce genre de rendez-vous, ici restitué par Andrew Bujalski dans une fiction, a bien eu lieu au début des années 80.

Réalisé en noir et blanc avec une caméra vidéo datant d'avant la VHS, l'image carrée est traversée de zébrures, de sautes, d'inserts étranges au contraste éblouissant (littéralement, on cherche ses lunettes de soleil). On s'y croirait. La tonalité documentaire suit l'événement sur quelques jours, sans jamais quitter les couloirs de l'hôtel, hormis pour une séquence. La plongée dans un milieu et ses protagonistes est effective dès la première scène où le président de la compétition, dernier humain encore invaincu par les programmes, débite un speech de bienvenu ennuyeux à souhait. Entre parties d'échecs et accros à la compétition, machines détraquées et découvertes scientifiques, le film installe un rythme ronronnant, plein de gêne et de petites victoires. L'intelligence artificielle comme sujet du film donne justement à voir combien la quantité d'interactions humaines nécessaires à son développement est le véritable atout du film. Les hommes sont plus fascinants que les machines qu'ils tripotent, et évidemment, les comportements des petits génies de l'informatique dans les années 80 font écho à notre propre gestion des technologies, nouvelles ou prévues pour un futur proche (la tentative, manquée, de Her).



En ce sens, le film offre bien plus que la reconstitution d'un milieu, il appelle à un goût visuel actuel pour les formats de pellicules vintage ainsi qu'au penchant pour la chemise en coton étroite surmontée de cheveux gras, constitutifs de l'univers « nerds ». Tantôt moqués, tantôt adulés, aujourd'hui plutôt en vogue (une série AMC en préparation, Halt & Catch Fire, elle aussi dans les 80's), le nerd et ses déclinaisons - geek, nolife ou gamer subissent les aléas de la culture populaire depuis la fin des années 50 aux Etats-Unis. Personnalité iconique d'un certain type de génie à l'américaine (Steve Jobs, Mark Zuckerberg) forcément incapable de sociabilité, le nerd innerve les productions culturelles, des comics aux séries télés, producteur de contenu autant que de personnages cultes. Ici, le cinéaste en a toute une bande à filmer et inévitablement, le background culturel de ce personnage n'échappera pas au spectateur. De même, plusieurs références à 2001, l'Odyssée...(1968) ou à WarGames (1983) alimentent l'univers geek lui-même, semant des indices de sa propre culture.

Les scènes les plus réussies mêlent justement le grand sérieux des conversations - incompréhensibles - sur l'avenir de l'informatique avec la gêne physique des jeunes génies en présence de l'unique fille de la compétition. Les interférences humaines laborieuses entre les participants se heurtent dans la seconde partie du film à un groupe de quinquas en plein séminaire New Age. Partageant les salles de conférence de l'hôtel, les deux groupes entrent en collision. En pleine recherche de leur « moi » et de l'expression de toute forme d'énergie vitale, un couple propose au plus jeune des programmateurs, qui est aussi le plus timide, une initiation sexuelle. Gêne et rire embêté, mécanique comique éprouvée du cinéma américain dès lors qu'un nerd a affaire au sexe. Inévitablement, inconsciemment ou non, les personnages de Computer Chess viennent s'ajouter à la longue liste des mythiques figures du genre. Chacun les siennes évidemment. Le réalisateur de Funny Ha Ha regarde ses personnages comme les originaux, les précurseurs ayant ouvert la brèche, suscitant une sincère tendresse.

^{*} gênant, embarrassant.

REVUE ZINZOLIN

Thomas Clolus

BUG HUMAIN ET AUTOMATE SENTIMENTAL, HOMMAGE À MICHAEL PAPAGEORGE

Computer Chess d'Andrew Bujalski (Funny Ha Ha, Mutual Appreciation) a reçu une double récompense (Jury Pro et Jury Presse) au 4ème Festival de La Roche-sur-Yon, édition 2013. Nous savons déjà que le film sortira dans les salles françaises (date encore inconnue), ce qui est une excellente nouvelle. En attendant : un texte - sans bug.



Avec Computer Chess, Andrew Bujalski entreprend le projet de faire en 2010 le récit d'un séminaire de programmeurs d'ordinateurs codés pour concurrencer l'humain dans le cadre d'une compétition de jeu d'échec. Le film fait défiler les moments divers de cette réunion d'ingénieurs et de joueurs, de joueurs codeurs et de programmes de jeux. De la conférence inaugurale dans laquelle se manifestent les ambitieuses intentions et les présomptueuses prophéties de ces scientifiques de compétition, le film nous entraîne dans le sillage d'une petite communauté de personnages vivant leur vie façon colonie de vacances dans un hôtel au sein duquel ils sont invités pour mettre à l'épreuve leur sens du jeu et de la technologie en vue d'obtenir la reconnaissance de leur savoir faire et la consécration.

D'une contemporanéité propre à 2010, année de création du film, que reste t-il? La photographie du film, d'un noir et blanc vidéo au grain voyant, ressemble à s'y méprendre aux manières visibles d'une VHS. Le travail de reconstitution des traits propres à l'époque (objets, surfaces, gestes, visages, vêtements) travaille à ce qu'on s'y croit vraiment, sans que cette pratique de la reconstitution s'accompagne de son habituel apparat où tantôt la nostalgie, tantôt ce qui relève du fantasme de l'époque advenue légende, fait briller un temps historique sur lequel on aurait apposé un tampon d'authentification simultanément d'un discret voile de sublimation. Ici, si reconstitution il y a, c'est par délestage de tous ses attributs, ceux précisément qui témoigneraient de l'effort et du plaisir brillant qu'il y aurait à récrire, à redessiner et à redorer. L'image ici est sèche, c'est le film qui se présente comme document d'époque retrouvé, se retrouvant ainsi évacués des signes de l'époque dont on aurait le projet de faire miroiter les atours et l'éloquence. Cette invisibilité des traces du fier mensonge propre à la reconstitution n'est pas l'apanage d'une fausse modestie. Elle n'existe pas non plus seulement comme manière d'isoler un moment du temps comme pure archive, défaite de la charge de son énonciation au temps présent. Cette mise en silence du retour au passé dont on tait la procédure comme attribut habituel qui signale la grandeur de la sauvegarde et des retrouvailles témoigne d'un projet qui rejoint celui de la fiction.



REVUE ZINZOLIN

Projet ou il s'agirait, en toute innocence, de manière plate, de provoquer la ligne de l' Histoire et de participer de manière décisive aux immensités futures. Ce temps ou l'on appelle, par les actes du présent, à rattraper et à devancer la science- fiction, c'est de fait un temps de l'innocence, c'est-à-dire un temps préhistorique. Si certains ont pu, suite à la vision du film, lui faire le procès de la froideur, de l'impersonnel et de l'inconsistance, c'est parce que l'acte de création et ce qu'il sous-entend comme prise de distance avec le passé, c'est-à-dire comme idée rétroactive faite de rappels, de relectures et de reprises se dissout ici dans la machine film ellemême. Dès lors ce n'est pas qu'une facile métaphore tautologique que de stigmatiser ce film comme film robot, film machine. Une machine reproduit les choses sans que les multiples itérations trouvent à se différencier les unes des autres sous l'angle d'une succession marquée par l'avancée du temps. C'est pourquoi le produit robotique se rapporte à une image innocente, au sens d'une image sans nom, ou la rétribution temporelle s'écrase à la faveur d'une neutralité feutrée du filmage.

Ainsi, l'optimisme aveugle et exacerbé des ingénieurs-compétiteurs est le symptôme d'une innocence préhistorique. De ce qu'on perçoit les fières prédictions des programmeurs comme vaines présomptions procède de ce positionnement de l'image offert par la transparence crue de ce regard-machine. Ces bouts d'humains qui palabrent d'une vanité ridicule en s'attribuant les supposés exploits des machines dans l'horizon de la grandeur pompeuse du progrès humain sont coincés. Coincés dans l'entre-deux des machines dont ils prétendent faire des merveilles par un contrôle souverain, et de la seconde catégorie des machines, les caméras dépositaires du regard que le spectateur aura à porter sur eux. Chaque fois que les personnages du film prétendent prendre de l'avance (sur le temps, sur l'humanité ordinaire, sur la victoire...), ils se retrouvent bloqués au seuil des points d'entrées. Littéralement d'ailleurs, c'est Michael Papageorge, qui erre dans les couloirs de l'hôtel et cherchant une chambre qui puisse l'accueillir, se heurte au refus des portes d'entrée. Les moyens d'accès aux choses deviennent des obstacles insurmontables, les instruments élémentaires de mise à disposition mutent en pages blanches indéchiffrables. L'homme qui prend le pari de tirer le portrait de la cartographie du futur bugue dans un dysfonctionnement moteur fondamental. A chaque action, chaque élan, le balbutiement et l'hébétement est la règle. Littéralement, toujours, puisque un peu avant, l'arrivée de Papageorge au guichet de l'hôtel avait failli se solder par un cuisant échec. Il aura fallu qu'il décompose les lettres de ses noms et prénoms plusieurs fois pour qu'on lui reconnaisse le droit de participer au concours. Au seuil des choses, l'assurance d'une prise de contrôle sur le futur ne s'avère plus d'aucune utilité. Les choses se rétractent, il convient de repartir au commencement, d'épeler les lettres une par une. Si l'extraordinaire des conjectures futures est rassurante, les premières fois sont milles et unes occasions de se prendre les pieds dans le tapis. Une scène très drôle nous montre comment la compétition débute mal pour deux candidats qui se retrouvent tout à fait démunis dès la partie d'ouverture. Une aporie informatique survient, à son préambule, la partie d'échec s'enraye, il convient de reprogrammer le code. Le diagnostique de ce qui pêche se dilatera en fil rouge durant pratiquement toute la durée du film.



Computer Chess est une comédie, bien sûr. Il est donc normal qu'il retourne les valeurs sur elles-mêmes. L'impérieuse volonté de faire échec à l'humain par la machine se retourne en échec de la machine et en échec du progrès humain considéré comme modèle d'accélération de la capacité à calculer et à agir. C'est le caractère noueux, le balbutiement propre au jeu d'échec et son minimalisme redondant de cases et de couloirs qui se répand au sein de tous les motifs du films. Entrer dans telle ou telle chambre mérite de s'y reprendre à plusieurs fois car les conséquences ne sont pas anodines, les rencontres qu'on y fait et les discussions qu'on y entreprend peuvent aisément s'avérer perturbantes à plus d'un titre. Ainsi, un jeune participant se fige d'angoisse et met un temps fou à déterminer la juste réponse à adopter face à un couple qui lui propose manifestement un plan à trois. Derrière les lunettes, rien ne va plus. Les yeux du jeune homme partent dans tous les sens, le regard s'intensifie dans une hantise d'incompréhension de plus en plus affectée. Bouillonnant d'une crispation paralytique, il finira d'un coup soudain par se sauver en courant à toute berzingue. L'humain est une machine sentimentale indéchiffrable dont le calcul du code se perd dans son excès d'ambition et d'intention. Un autre homme, plus âgé, au regard non moins intensément égaré, nous livre le secret d'une disposition optimale pour vaincre aux échecs. Il convient d'absorber deux verres de Whisky, ni un, ni trois. Le calcul informatique ne procède pas d'un contrôle froid. La déprise sentimentale compte tout autant que la préméditation rationnelle.

REVUE ZINZOLIN

La complexité des machines est une affaire d'humeur, la stratégie une question d'ivresse. Ce ne sont pas les prétentions des joueurs informaticiens ni leur incompétence qui se trouvent sanctionnées par le film. Il s'agit plutôt de faire le constat que de l'humain à la machine une semblable fragilité affective s'échange, une même complexité à déchiffrer et à s'y retrouver. Comme aux échecs, la logique des préliminaires stratégiques passant par tel ou tel déplacement peut vite paraître hermétique au non joueur. La ligne de fuite de la finalité ne cesse de décrocher du sens perçu. De fait, il y aura bien un vainqueur, il y aura bien un roi, certains programmes auront bien davantage convaincus que certains de leurs pairs. La déshumanisation de l'homme n'est aucunement la ligne de mire du film. La forme comique du film nous dit simplement que les programmeurs auront joués autant qu'ils se seront fait manipulés par la machine Cinéma qui aura secrètement invité le spectateur à se jouer de ces jeunes prophètes. Hommes vierges, étudiants sur le tard, la prophétie et l'ambition trouve son origine dans l'innocence, dans la préhistoire de ce qui s'annonce et se projette.

Il est nullement anodin que le film mette en scène l'acte de filmer comme la charge partagée des humains et des machines. Au début, le cameraman dont on comprend qu'il va devoir filmer les évènements du concours se fait reprendre par un officiel qui l'interpelle sur les dangers de regarder le soleil face caméra. En coda du film, à partir de ce même point de vue de filmeur humain, irrésistiblement et avec une régularité mécanique, la caméra se recentre sur le soleil, en dépit de l'avertissement inaugural. L'image disparaît au noir jusqu'à extinction des feux. Inutile de mener l'enquête sur les causes et les responsabilités de cette errance. Ce qui importe, c'est l'idée que la psychologie sentimentale partage sa géniale aberration avec le dysfonctionnement de l'automate. L'évènement aveuglant scelle la tendance commune des deux parties à la dérive et à l'hébétude. Le prochain geste peut bien se préméditer longtemps, par le fait de l'ivresse ou l'acte de raison. L'impromptu du bug anonymement arbitraire est une force de Cinéma dont les logiques de déviation et d'insoumission au principe de constance ne s'explique pas. Dans le lot des congratulés, un programme censé calculer les probabilités des déplacements de Papageorge au sein des couloirs et des chambres de l'hôtel et d'identifier le point de chute de ce dernier s'immisce parmi les deux équipes de machines à jouer aux échecs. Dans le pli du film, dans le pli des intermèdes des phases de jeu, un accroc génératif est advenu. Un programme à l'intérieur du programme est né, sans que l'on ait pu s'en apercevoir. L'improbable maladresse de Papageorge à ouvrir les portes et à s'affilier définitivement à une chambre a été sans que nous le sachions le motif de la germination d'un programme de calcul complexe. On se rappelle alors du tressautement de l'image montrant l'infortuné Michael dans ses déambulations nocturnes au sein des couloirs de l'hôtel. Ce hiatus révélait peut-être que l'espace d'un instant, dans un intervalle de temps à la mesure indécise, la caméra se reprogrammait d'ellemême, sans que l'on ne sache pourquoi, ni à quelle fin. On se dit alors que l'allergie du déserteur de nulle part, Papageorge, affecte semblablement l'image. On retrouve Michael Papageorge endormi sous une table au petit matin, des chats envahissent une chambre de l'hôtel à la manière de rats. Bugs et refontes du code programmatique. Surchauffe animale et mécanique. La préhistoire des potentialités futures s'actualise dans un écheveau dont le système et la finalité nous échappent. Qu'importe, puisque le Cinéma lui même ne semble pas comprendre de quoi il retourne.



Computer Chess d'Andrew Bujalski (États-Unis ; 2013 ; 1h35)

Avec: Robin Schwartz, Wiley Wiggins, Myles Paige...

Date de sortie : prochainement

Accréds

Nathan Reneaud

COMPUTER CHESS: Kubrick es-tu là?

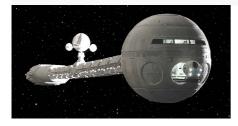
A l'orée des années 80, des programmeurs informatique se réunissent pour participer à un tournoi d'échecs. C'est désormais la machine qui dicte la stratégie à adopter, le geste à faire. Une entrée dans l'ère digitale hantée par le spectre de Kubrick. Hilarant et brillant.

Intelligence artificielle et années 80 : avant même de voir *Computer Chess*, on se dit que le passage à l'ère informatique évoqué par Bujalski devra bien quelque chose à *Wargames*. Chez Badham, un jeune hacker interprété par Mathew Broderick pirate le réseau informatique de l'armée et manque de déclencher la troisième guerre mondiale. Internet semble déjà là, sous une forme encore archaïque. Mark Zuckerberg n'est pas loin non plus. Le « whiz kid » David Lightman entre en contact avec un avatar du HAL de *2001*, *l'odyssée de l'espace*, un HALvatar.



Bricolées, reconstituées avec l'aide des internautes via le site de crowfunding Usa Projects, les années 80 de*Computer Chess* pourraient être vues depuis l'écran d'ordinateur de Lightman : police d'époque pour informer le spectateur de l'évolution du tournoi, noir et blanc de la première télévision, format 4:3, image de VHS usée. Rien d'affecté ou d'artificiel, plutôt un rapport organique entre la forme et le sujet. Si Computer Chess s'ouvre comme un méta-film tourné en caméra subjective, Bujalski délaisse vite ce procédé pour une mise en scène plus premier degré.

Ce qu'il y a de commun avec le film de Badham, c'est moins la nerditude que la hantise du cinéma de Kubrick. Son fantôme est partout : dans le jeu d'échecs comme passe-temps favori du cinéaste et ancêtre du wargamevidéoludique, dans les couloirs déserts de l'hôtel où se déroulent, en parallèle de la convention, d'hilarantes séances de thérapie collective (voir la scène où un couple d'illuminés propose à un jeune programmateur de faire une partie à trois). Le spectre de Kubrick est dans cette échographie obstétricale apparue sur un écran comme par magie, qui serait la version suédée du fœtus flottant dans le cosmos à la fin de 2001. Il est encore dans l'oeil grand ouvert et voyeuriste de la machine qui observe un élève et son maître sur le point de perdre la partie (le dernier mouvement de 2001 n'est après tout qu'une histoire d'œil). Ultime exemple : une certaine chambre 217 dans laquelle échoue le personnage le plus loufoque de Computer Chess, un certain Michael Papageorge. La chambre 217 est d'abord la pièce maléfique du Shining de Stephen King. Elle deviendra la fameuse « Room 237 » du documentaire de Rodney Ascher – à la demande des propriétaires de l'hôtel, Kubrick change le numéro. Il ne faut pas effrayer la clientèle.



La forme oculaire du Discovery

Computer Chess pourrait aussi un être un nouveau Docteur Folamour, une farce de fin du monde dans laquelle on aurait remplacé les officiers par des nerds, la guerre froide par une guerre mentale, purement intérieure, entre l'homme et sa dépendance à la machine. « Make a move on your own » se disent les joueurs qui font avancer leurs pièces sans faire appel à un deuxième cerveau. Comme si désormais ça n'allait plus de soi. Quand vient le moment de tirer sa révérence, un informaticien enroule le long câble qui pendouille de son unité centrale, un peu comme ces soldats du cinéma américain qui remettent leurs viscères en place avant de mourir sur le champ de bataille. Et si la troisième guerre mondiale avait eu lieu ?

TOUTE LA CULTURE

Eugénie Belier

LA SÉLECTION CINÉMA DU 9 AVRIL

Computer Chess de **Andrew Bujalski** le film qui va ravir les geeks! Retraçant un moment historique de l'informatique, les années 80, quand les chercheurs essayent de développer une intelligence artificielle dans l'ordinateur. Un groupe se retrouve alors dans une chambre d'hôtel cherchant à créer un logiciel de jeu d'échec, mais le processus est long et sinueux...

Ovni du cinéma qui en réjouira certains, et plongera les autres dans un long coma.

A VOIR À LIRE Virgile Dumez

COMPUTER CHESS - LA CRITIQUE DU FILM

Echec et maths

Faux documentaire sur la création des logiciels de jeu d'échecs, *Computer chess* bénéficie d'une crédible reconstitution du début des années 80, tout en explorant des territoires narratifs originaux. Mais tout ceci ne reste qu'à l'état de pistes.

L'argument: Placé au cœur d'un week-end de compétition de programmateurs de logiciels d'échecs vers 1980, Computer Chess va faire revivre aux spectateurs cette époque où l'esprit humain testait ses limites face à la machine lors de parties d'échecs. Des programmateurs un peu excentriques participent à la préparation des ordinateurs, afin que ces derniers puissent battre l'homme à son propre jeu.

Notre avis: Depuis quelques années déjà, un nouveau cinéma indépendant américain émerge depuis la côte Est des Etats-Unis. En rupture avec ces soi-disant films *indé* qui sont en réalité financés par des grands studios via des filiales cherchant à dominer cette niche périphérique, le mouvement appelé Mumblecore commence à faire parler de lui dans les différents festivals, tandis que certaines œuvres parviennent au compte-goutte sur notre territoire. Nous avons ainsi découvert *The Color Wheel* d'Alex Ross Perry en août 2012, et voici que débarquent les films d'Andrew Bujalski grâce au distributeur La Contre-allée (ils éditent parallèlement à la sortie de *Computer chess* au cinéma, les trois premiers longsmétrages de Bujalski en DVD). La particularité de ces œuvres est d'avoir été conçues en totale indépendance, dans des conditions spartiates, avec pour unique but de se faire plaisir.

Computer chess ressemble d'ailleurs esthétiquement au travail effectué par Alex Ross Perry sur The Color Wheel par l'utilisation d'un format carré plutôt inhabituel. Toutefois, cet artifice formel est davantage justifié ici puisque le cinéaste a utilisé une caméra Sony AVC 3260 qui date du début des années 80 et qui donne au film un rendu vidéo assez laid, mais en accord avec son sujet. Effectivement, Andrew Bujalski nous plonge dans la protohistoire des ordinateurs et de l'Intelligence Artificielle en nous conviant à une convention de programmateurs cherchant à créer un logiciel de jeu d'échecs qui permettrait de battre l'esprit humain. Ce qui frappe dès les premières minutes de Computer chess, c'est sa capacité à nous plonger la tête la première dans une époque révolue (les années 80, donc) avec un réalisme rarement atteint, à tel point qu'on se demande à plusieurs reprises si l'on n'a pas devant les yeux un document d'archives. Avec peu de moyens, le cinéaste nous invite donc à suivre cette convention de passionnés qui vont peu à peu révéler leurs caractères et leurs motivations profondes. Si certains sont de purs geeks incapables de s'ouvrir aux autres, la confrontation avec un autre groupe adepte de la thérapie de couples présent dans le même hôtel donne lieu à quelques beaux moments de comédie.

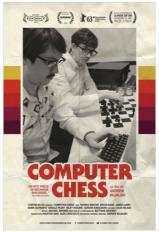
Souvent drôle, *Computer chess* est également traversé de quelques notations appartenant au domaine du fantastique ou de l'étrange. Ainsi évoque-t-on sans cesse la possibilité d'une troisième guerre mondiale, tandis que les ordinateurs semblent se doter peu à peu d'une volonté propre. L'intrusion de ces éléments fictionnels dans une oeuvre au style essentiellement documentaire permet au long-métrage de se doter d'une dimension universelle supplémentaire. Malheureusement, ces fulgurances ne restent qu'à l'état de pistes non explorées et *Computer chess* retombe trop souvent dans une rationalité finalement frustrante. Et puis, les discussions techniques entre ces passionnés d'informatique et de mathématiques risque bien de laisser de marbre une grande partie du public qui ne goûte guère ces sujets réservés au geeks purs et durs. Mais si vous adorez les ordinateurs et les échecs, ce long-métrage vous est assurément destiné.

LE PASSEUR CRITIQUE

Cyrille Falisse

COMPUTER CHESS





Le pitch: Années 80. Compétition de programmeurs informatiques, plus précisément de logiciels d'échec. Dans le même hôtel bas de gamme où la convention geek a pris ses appartements, un groupe de thérapie de couples cherche à cohabiter en bonne intelligence avec les excités du clavier tout en essayant de les sortir de leurs lignes de code.

A la frontière du documentaire

Presque entièrement tourné en noir et blanc avec une caméra d'époque, la Sony AVC 3260, Computer Chess a les aspects et la couleur du documentaire sans en être un. C'est bien un long métrage de fiction dont la bobine semble pourtant avoir été ressortie d'une boîte en carton rangée dans le grenier d'un des précurseurs de la programmation. Ces geeks ultra convaincants sont bien des acteurs! Et si internet était né de l'incapacité à communiquer, à aller physiquement vers l'autre. « Quel est le futur de la programmation » demande l'un deux lors d'une des conversations improvisées qui rythment la pellicule : « Ca servira plus tard à rencontrer des filles » répond un autre. Sous des airs foutraques et expérimentaux, Computer Chess glisse des pistes de lectures et sonde en profondeur les origines des rapports humains et de la fascination pour la machine en tant que moyen ou substitut.

Immersion garantie

La troupe de comédiens, des amateurs pour la plupart, est assez géniale. Ils sont tous furieusement tapés. Tenues improbables entre les Deschiens et la nouvelle marque de vêtements de Stromae, les corps maladroits et rigides, mais l'esprit en mouvement. Bujalski passe d'une phase du tournoi à des conversations de chambres, il investit les couloirs de l'hôtel, embrasse les détresses sociales et ouvre des arcs narratifs multiples. Le risque de planter le spectateur dans une de ses chambres au beau milieu d'une discussion technique sur la programmation existe. On a souvent l'impression de se retrouver dans une soirée où l'on ne connaît personne et où soudainement notre voisin de canapé nous questionne avec une attitude de psychopathe sur nos connaissances des environnements de développement intégrés.

LE PASSEUR CRITIQUE



Mise en scène fourmillante et expérimentale

Visuellement, le film est assez fascinant. D'une laideur assumée, la mise en scène au format carré explore toutefois les balbutiements chaotiques du montage, sauts de plans, son qui n'est plus synchronisé sur les lèvres, aspect bricolé dans une mode vintage poussée à l'extrême qui lui donne des allures parfois mystérieuses. Sous son air maladroit mais maîtrisé, Computer Chess redéfinit les codes de la comédie, drôle et surtout très pertinent, le film est bien plus profond qu'il n'en a l'air et surtout absolument original pour ne pas dire inédit. On lui promet un bel avenir dans le milieu cinéphile branché qui fera peut-être de lui le Clerks des années 2010. Etre parvenu à recréer l'atmosphère bouillonnante et hiératique de la genèse de l'intelligence artificielle avec autant de finesse et de crédibilité est un sacré tour de force. La reconstitution précise de cette époque est savoureuse, des coiffures aux fringues, des énormes montures de lunettes au matériel informatique imposant... Computer Chess nous ramène aux origines qui ont modifié nos comportements et nos rapports à l'autre. Et si en rêvant de parvenir à communiquer en dehors de leur bulle autistique une bande de geeks avait décidé du sort de l'humanité.

NOVA PLANET

Alex Masson

LES GEEKS AUSSI ONT UN COEUR QUI BAT

Aujourd'hui en salles, "Computer Chess".

Le mumblecore vous connaissez ? Normal, ce genre, équivalent pour le cinéma du Grunge pour la musique dans les années 90 n'a jamais vraiment traversé la frontière des festivals de cinéma américain pour hipsters.

A vrai dire on s'est très bien passé de ces films ultra-minimalistes, ultra-low budget et ultra-bavards. C'est même la base du Mumblecore : des personnages, généralement trentenaires, qui causent entre eux, voire grommellent des dialogues sur leur mal de vivre.

Jusqu'à ce que quelques spécimens aient réussi à franchir l'Atlantique, convainquent que ce cinéma là pouvait bâtir une passerelle entre le <u>Woody Allen</u> de <u>Manhattan</u>, le romantisme à la Rohmer et le naturalisme à la Pialat.

De nombreux cinéastes indépendants américains se sont jetés dans cette brèche. La génération de cinéastes et d'acteurs la plus prometteuse du moment (les frères Duplass, Lena "Girls" Dunham, Greta "Frances Ha" Gerwig, Joe "Drinking buddies" Swanberg...) en est éclose, mais le précurseur officiel reste Andrew Bujalski.

Douze ans déjà que cet ancien d'Harvard s'est reconverti en réalisateur, mais c'est seulement aujourd'hui qu'il peut être découvert en France via la sortie simultanée de trois de ses films en DVD et de son dernier Computer chess, en salles.

Finalement ce n'est pas plus mal de faire connaissance avec ce cinéma comme ça: voir successivement Funny haha, Mutual Appreciation et Beeswax, chroniques d'une génération post-estudiantine qui ne sait pas quoi faire de sa vie donnent à la fois une vision d'ensemble du Mumblecore mais aussi de son évolution. Y voir s'esquisser un regard de plus en plus paritaire - les rôles féminins sont parmi les plus incarnés du cinéma américain de ces dernières années- ou constater à quel point la liberté de ton et les sujets rejoignent celles des francs-tireurs du Nouvel Hollywood : on n'est jamais très loin, même si dans des versions plus lo-fi des beaux films existentialistes de Bob Rafelson ou dans la fibre d'un Cassavetes.

<u>Computer Chess</u> marque une nouvelle étape pour Bujalski. Les thèmes - l'instabilité personnelle, les communautés de pensée qui s'effritent, la friabilité de l'amitié sur le long terme...- restent, la forme à changé.

Cette histoire de geeks réunis pour le premier championnat d'échecs mettant en compétition au début des années 80 un ordinateur face à des joueurs humains a des effets de voyage dans le temps. Une sorte de <u>Retour vers le futur</u> par le Jarmusch de Stranger than paradise.

Computer chess rajeunit le mumblecore : ces protagonistes ne sont pas au bord de la trentaine, mais ont dix ans de moins. De quoi aller sur le terrain de la teenage comedy. CarComputer chess sous ses airs arty est drôle. Au sens décalé du terme.

Lorsqu'on lui demande pourquoi il se trouve dans cet hôtel californien, un des personnages répond "Pour voir la fin du monde". Quelque part, il n'a pas tort : Computer chess se situe à la période où tout va changer. Internet n'est pas encore là, mais les ordinateurs sont sur le point d'entrer dans les foyers. Mark Zuckerberg n'est pas encore né, mais l'informatique devient une sorte de réseau social pour les ados qui pratiquent le Basic.

Computer chess est aussi à sa manière un film de S-F. Les programmateurs des machines sont presque moins humains qu'elles. L'une des bécanes, TSAR 3.0 aurait même des propensions au suicide là où son ingénieur est lui catatonique. Bujalski fait même déjà des clins d'oeil aux futurs instincts grégaires de la génération internaute (une invasion de chats dans l'hôtel, évident lien avec les lolcats qui prolifèrent aujourd'hui sur <u>Youtube</u>).

Malgré tout, <u>Computer chess</u> ne capitule pas devant l'avènement de l'ère des machines. Bujalski n'a de cesse de pister les dysfonctionnements chez les humains, ce qui les rend faillibles, donc attachants. Voire émouvants quand ces geeks se retrouvent désemparés comme des puceaux devant la seule fille présente au championnat.

Collection de micro-évènements bizarres ou tordants, observations finaudes des rapports humains et de leurs bugs ordinaires... en questionnant autant l'âme des gens que des ordinateurs (la toute dernière scène est particulièrement éloquente sur ce point), Computer chess laisse entendre que la partie d'échecs entre nous et l'intelligence artificielle est loin d'être terminée.

Abus de ciné

Christophe Brangé

Une convention un peu particulière est organisée dans un hôtel : il s'agit d'une rencontre entre différents programmateurs de logiciels d'échecs. Durant plusieurs jours, les meilleurs programmateurs vont s'affronter autour d'un échiquier, par ordinateur interposé, afin de pouvoir défier le champion de l'époque, Pat Henderson, et prouver que la machine est capable de battre l'homme. Mais outre ces parties endiablées, ce sont de nombreux personnages atypiques que nous allons découvrir...

AVIS ABUS II CINÉ POUR CONTRE -3 -2 -1 0 1 2 3 4



Un week-end des plus drôles et burlesques au pays des intellos

Sous ses faux-airs de documentaire, "Computer Chess" et son style rétro assumé, avec son noir et blanc lumineux et sa caméra d'antan, constituent une œuvre atypique et originale nous plongeant au cœur des années 80. On découvre alors une bande de *nerds*, grosses lunettes et chemise dans le pantalon, titiller leur moustache durant des parties d'échecs un peu particulières, celles-ci voyant des ordinateurs s'affronter.

Le métrage se focalise sur une convention destinée à récompenser le meilleur logiciel d'échecs dans l'optique qu'un jour, l'homme puisse être battu par une machine. Si la plus grande force du film est ce pitch innovant, la reconstitution des *eighties* est également réussie, le réalisateur parvenant parfaitement à capturer cette époque où les ordinateurs étaient encore d'énormes machines et où le cerveau de l'homme était bien plus valorisé que les circuits imprimés des unités centrales.

Mais au lieu de se contenter de nous transporter dans cette atmosphère insolite, Andrew Bujalski s'amuse à nous offrir un défilé de personnalités loufoques, donnant lieu à de nombreuses situations des plus cocasses. Afin de casser la redondance des parties d'échecs, le metteur en scène a intelligemment développé la psychologie de chacun de ses protagonistes, le jeu ne devenant plus qu'un interlude entre toutes les cocasseries auxquelles le spectateur assiste. Et le film réussit plusieurs coups d'éclats, parvenant à disséminer des *running gags* des plus efficaces tout au long de l'intrigue, comme ce programmeur qui essaye de squatter toutes les chambres pour finir par dormir n'importe où.

Comique et plaisant, le film refuse toutefois le pur divertissement et se sert de l'intellect de ses personnages pour conduire l'ensemble vers des sentiers philosophies où des réflexions sur la connaissance, le savoir-humain, le devenir de l'homme ou encore la place des machines dans une société agrémentent les discussions. Aussi caustique qu'intello, "Computer Chess" souffre néanmoins de ce qui est également son atout majeur : son synopsis. Car malgré tout le talent du réalisateur-scénariste, les échecs restent les échecs, et l'ennui finit progressivement par nous gagner, malgré les velléités de Bujalski de transcender son récit.

Même si le rythme s'essouffle, il faut bien reconnaître que réaliser un film qui ne soit pas complètement barbant sur ce jeu ancestral paraissait mission impossible. Et pourtant, le cinéaste américain s'en sort haut la main, osant même différents effets de style et trouvailles visuelles qui viennent renforcer notre bonne impression quant à cet ovni cinématographique. Plus qu'à se mettre aux échecs!

FILMOSPHÈRE

Maxime Solito

2/5

Il est rare que le cinéma indépendant américain sorte de ses thèmes de prédilection, à savoir : la famille dysfonctionnelle, les jeux de l'amour et du hasard ou le mode de vie hipster comme seul corollaire de la condition humaine. Et pourtant, Computer Chess sort de ces sentiers battus pour parler des nerds, et de manière bien plus surprenante, les traitent sans cynisme ni complaisance. Est-ce que cette rencontre du troisième type suffit à renouveler la branche d'un cinéma d'auteur trop souvent vouée à l'inanité ? Pas si sûr.

Parlons un peu du Mumblecore. Non, ce n'est pas le nom d'une nouvelle danse. Le Mumblecore, c'est le nom d'un mouvement né du cinéma indépendant outre-Atlantique pour désigner un certain type de productions fauchées qui pourrait se définir par un « Back to Basics » en opposition au cinéma méta post-moderne issu du début des années 90. Pour être plus clair, plutôt que de viser des thèmes ayant attrait au cinéma ou à la référence au cinéma susceptible de tourner à vide, ces films se construisent sur un style naturaliste, des histoires naturalistes et des personnages naturalistes. Une sorte d'écho moderne à une partie de la Nouvelle Vague, notamment les premiers Chabrol ou Rohmer, avec en plus un parti-pris esthétique particulier, c'est a dire une direction de la photo naturellement immonde, dicté par des choix de matériels de caméras amateurs (la DV), anciens (grain vidéo des années 70), voire préhistoriques (le 16mm). Cette pauvreté technique, elle est revendiquée et portée avec fierté par cette mouvance dite du Mumblecore donc, dont le terme a été surtout relayé par **Andrew Bujalski**, le réalisateur de**Computer Chess**.



Si vous n'avez jamais entendu parler de ce mouvement, de leurs réalisateurs ou de leurs films, c'est bien normal tant leur popularité n'a jamais dépassé le cadre restreint des salles estampillées art et essai ou les festivals. Il est donc d'autant plus étonnant de voir enfin un de ces films sortir de leur zone de confort.

Computer Chess offre ainsi un parti-pris assez original : un tournoi de programmes d'échecs au début des années 80 tourné comme un documentaire institutionnel d'époque avec caméra vidéo au grain rappelant la VHS, un format 1.33 austère, et au noir et blanc désaturé. Le film navigue ainsi à travers le portrait d'une galerie de nerds entre humour par contrastes absurde et poésie amère sur la solitude des êtres mis en parallèle avec l'émergence d'une intelligence artificielle qui pose de nouvelles questions éthiques ou philosophiques.

Rien de très excitant à première vue, et pourtant pendant un bon moment, ça marche. Le film provoque une empathie sincère et naturelle pour ses personnages, est confondant de crédibilité et ne prend jamais de haut son sujet ou ses personnages. L'humour fonctionne, le montage est efficace et le traitement esthétique provoque une certaine nostalgie désarmante.

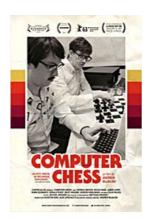
Hélas, le film change dramatiquement de direction à mi-parcours et se fait rattraper par les vieux démons du passé du film d'auteur. Oubliant ses personnages et sa narration au profit de tentatives plastiques arty pas très subtiles, la réalisation se paye des références gratuites à Kubrick ou aux premiers Lynch et se perd en séquences pénibles à la symbolique lourde. Incrustations, fondus multiples, désynchronisation du son, artéfacts vidéo, split-screens, polarisation, passage à la couleur, jump-cuts, tous les vieux trucs du montage devenus clichés il y a déjà longtemps ici empilés sans tenter d'y apporter la moindre autre signification que de surligner maladroitement l'étrangeté de scènes déjà absurdes.

Pire encore, le scénario se plaît à brouiller les pistes entre ses différentes intrigues sans chercher à produire du sens. On comprend bien la note d'intention du réalisateur, partant d'un univers codifié et cartésien des programmeurs et des machines pour aller vers quelque chose d'onirique, sensoriel et mystérieux par le biais de théories new-age s'insinuant petit à petit dans le film. Mais en reprenant des chemins déjà tracés maintes fois, **Computer Chess** s'embourbe dans le syndrome du film de festival d'auteur indépendant, toujours accompagné des mêmes tics de réalisation, des mêmes lacunes techniques et des mêmes errances esthétiques depuis 50 ans.

On passe donc à côté d'un film qui aurait pu devenir un petit bijou d'humour et d'efficacité si seulement il avait eu l'audace de croire assez en son sujet ou ses personnages, et qui donne au final l'impression d'un très bon court-métrage dont on aurait vidé la substance en voulant l'étirer artificiellement pour atteindre les 90 minutes. Ami échéphile, ami nerd, passe ton chemin. Deep Blue est encore loin de Sundance.

FROGGY'S DELIGHT

Philippe Person



Réalisé par Andrew Bujalski. Etats-Unis Comédie. 1h32. (Sortie 9 avril 2014). Avec Patrick Riester, Willey Wiggins, Myles Paige, Robin Schwartz, Gerald Peary et Gordon Kindlmann.

Andrew Bujalski. Retenez ce nom. Soit c'est celui de quelqu'un qui ne restera que pour "*Computer Chess*", un film vraiment culte parce qu'il ne ressemble à rien et l'assume avec l'impassibilité de son humour ravageur. Soit c'est celui d'un réalisateur qu'on n'arrêtera plus.

Tout commence mal dans un noir et blanc crasseux bien digne d'un documentaire vidéo passant tard à la télé avant l'ère de la couleur.

Et puis, on se gratte la tête avec consternation : est-ce qu'il va vraiment falloir suivre pendant 92 minutes une espèce de convention informatique des années 1980 dans laquelle des fabricants d'ordinateur vont proposer des programmes de jeux d'échecs pour qu'une machine gagne enfin contre l'homme sans le trucage du fameux automate qui, en fait, contenait un joueur nain ?

Qui a eu l'idée de retrouver ces images ? À l'ère des tablettes, pourquoi se replonger dans la préhistoire informatique ? Surtout en s'attardant sur des zozos pas très passionnants bidouillant leurs drôles d'engins d'avant le minitel ?

Soudain, au bout d'un sacré bout de temps si l'on n'a pas eu la chance d'avoir été prévenu par un chroniqueur de Froggy's Delight, on commence à douter : ce documentaire est trop bizarre.

Pourquoi, alors qu'on est censé suivre les préparatifs des informaticiens qui vont devoir faire s'affronter leurs machines, avant que la gagnante ne s'attaque à son tour à un champion d'échecs, la caméra d'Andrew Bujalski s'en désintéresse et se retrouve à filmer une bande de zigotos, genre secte new age, de plus en plus impliquée dans la narration.

Outre ce "groupe de rencontres" à la recherche d'une vérité transcendantale, on découvre aussi régulièrement à l'écran un personnage à la fois en dedans et en dehors du petit monde des programmateurs, un personnage de squatteur qui répond au nom improbable de "Michael Papageorge"...

Allez, on se lance et l'on n'a désormais plus peur de se ridiculiser : "Computer Chess" d'Andrew Bujalski n'est pas un documentaire datant des années 1970-1980, ou même un montage récent d'images d'époque. Non, il s'agit d'une fiction qui prend la forme d'un documentaire télé du siècle dernier, et qui, à la manière de ce qu'on voyait sur les petits écrans quand ils l'étaient encore, s'amuse à recréer une ambiance "vintage" saugrenue.

Dans "Computer Chess", on sera confronté à une vérité que l'on se refusait à formuler : les années 1980 ont plus de trente ans. Tout ce qui faisait modernité à l'époque est désormais kitsch, vieillot, complètement suranné. Les machines qui ont mené au monde d'aujourd'hui sont de la vieille quincaillerie dont on rira et qui feront rejaillir bien des nostalgies.

"Computer Chess" d'Andrew Bujalski peut aussi se voir comme une œuvre originale, bourrée d'effets non spéciaux, qui aurait plu à tous les pinces sans rire pré ou post-surréalistes. Un amateur d'échecs comme Marcel Duchamp ou de machines aberrantes comme Raymond Roussel se retrouverait dans le bébé de Bujalski.

Dans sa catégorie, dont il risque d'être longtemps l'unique prototype, "Computer Chess" est un chef d'œuvre.

CINÉSCRIBE

Nausica Zaballos

Andrew Bujalski est considéré comme le chef de file du cinéma mumblecore. Un mot lancé aux journalistes qui peinaient à définir le style de ses films, devenu maintenant une étiquette qui lui colle à la peau. C'est quoi exactement le mumblecore ? A priori, des films à petit budget, bricolés, avec un rendu pas fini... Un qualificatif devenu péjoratif dans la bouche de bien des critiques... et tout le contraire de Computer Chess, film très intelligent, extrêmement bien construit, pas du tout le produit d'un bidouilleur désinvolte. Mais revenons donc au dernier film d'Andrew Bujalski...



A Harvard, Chantal Akerman fut la directrice de thèse du réalisateur : cela se sent ! Computer Chess raconte la rencontre improbable d'un groupe de couples new age et de nerds -des informaticiens et chercheurs au Massachusetts Institute of Technology (MIT)- réunis dans le même hôtel pour deux congrès aux thématiques -on l'imagine- très différentes.

Bujalski met en scène l'opposition « croyances (entendez stupidités) – logique ». Les jeunes scientifiques s'affrontent lors d'un championnat qui réunit les meilleures équipes de joueurs d'échecs, jeu éminemment tactique qui demande beaucoup de réflexion. Les adeptes d'énergies positives se livrent à toutes sortes d'exercices de développement personnel sous la férule d'un leader charismatique inquiétant, plus gourou que réel thérapeute.

L'action se déroule quelque part à la fin des années 1970 et le début des années 1980 et le réalisateur retranscrit très bien l'ambiance de l'époque, tant d'un point de vue des décors (et du look vestimentaire des personnages!) que des techniques employées. Bujalski a tourné en noir et blanc (à l'exception d'une séquence couleurs hors de l'hôtel) avec un modèle de caméra (la Sony ATC 32-16) sortie en 1969. L'image du film renvoie donc aux vieilles VHS avec un gros grain, qui aurait assez mal vieilli mais elle se laisse regarder sans problème.



Computer Chess va peut-être acquérir le statut de manifeste geek, moins pour sa thématique que pour la manière dont le réalisateur traite ses personnages de scientifiques obsédés par l'intelligence artificielle ou les formules mathématiques. Le « geek » est à la mode mais bien souvent il reste un anti-héros, juste bon à faire rire la galerie (à l'instar du physicien Sheldon Cooper ou de l'ingénieur Howard Wolowitz dans la série à succès The Big Bang Theory) Dans Computer Chess, on ne rit pas des geeks ou des nerds, on voit le monde à travers leurs yeux,

CINÉSCRIBE



C'est un monde incompréhensible, parfois angoissant qui s'offre à nous. Les scientifiques mis en scène par Andrew Bujalski ne comprennent pas les blagues dont ils sont souvent victimes, et vivent finalement dans une petite bulle protectrice pour éviter de se confronter à une société dont il ne maîtrise pas tous les codes. Socialement inapte, le geek made in Bujalski retourne ce handicap à son avantage et le spectateur, certainement étranger au monde de ce groupe d'informaticiens et de chercheurs en intelligence artificielle chevronnés, est pourtant amené à s'identifier à ces drôles de personnages. Car dans Computer Chess, l'intelligence -intellectuelle mais aussi pratique- est bien du côté des geeks. Si certains d'entre eux arborent des comportements quasi autistiques, ils sont finalement plus « normaux » que les couples profondément débiles qui, n'ayant aucune personnalité, se plient à toutes les techniques de développement personnel prôné par leur chef.



Peut-être de manière un peu caricaturale, le réalisateur fait de ses scientifiques des champions de la liberté de pensée et d'action. « Comment on fait pour devenir toi ? » demande avec sarcasme un universitaire un peu don juan à un informaticien balourd... et celui-ci, après avoir compris qu'on se moque de lui, de répondre, avec un calme olympien, « je fais ce qui me passionne. » Pour donner vie à cette galerie de monomaniaques des sciences, Andrew Bujalski a fait appel à de véritables geeks. Gordon Kindlmann qui joue le rôle du professeur Schloesser est chercheur à l'université de Chicago, James Curry qui interprète un programmateur britannique est concepteur de jeux vidéos. Toujours avec un souci de réalisme, le réalisateur a essayé de rendre compte des sous-univers de la programmation avec des personnages qui reflètent différents types d'informaticiens et de chercheurs...



Enfin, Computer Chess cultive son côté vintage avec des clins d'œils cinématographiques à 2001 l'odyssée de l'espace (le bébé dans le monolithe est remplacé par le bébé dans l'écran) et War Games. Les cinéphiles pourront donc s'amuser à repérer ou décoder les multiples références au cinéma des années 1980.

L'INFO TOUT COURT

Thibaut Fleuret

Computer Chess: La Revanche des geeks

Computer Chess est un étrange objet. Les premières images feraient passer le métrage comme un vieux documentaire sorti tout droit des années 1980. Avec son imagerie vidéo où le 4/3 est de sortie et sa thématique sur l'intelligence informatique, **Computer Chess** pourrait se révéler d'époque et s'assurer un statut vintage. Il est, heureusement, bien plus que cela.

Sous couvert de traiter, en apparence, de technologie, le métrage s'intéresse avant tout à des humains qui, derrière leurs machines, se retrouvent souvent isolés. Chacun parle ou part dans son coin ou ne pense qu'à la performance. Les relations sont difficiles et une dose supplémentaire d'humour amère ne manquera pas de le rappeler. Mais cette perte se retrouve, avant tout, magnifiquement dans une mise en scène qui soigne ses cadrages et qui n'oublie pas d'engager quelques figures stylistiques rendant le projet totalement inattendu. **Computer Chess** est, au final, une belle proposition cinématographique qui va souvent décontenancer mais ne manquera jamais de faire réfléchir.

Avis: 8 / 10

Computer Chess sort sur les écrans le 9 avril 2014

SNESFrancis Dubois

Actualité cinématographique - avant-premières, festivals...

Un film d'Andrew Bujalski (Etats-Unis)

"Computer chess"

Sortie en salles le 9 avril 2014.

Dans le début des années 80, au cours d'un week-end, de jeunes passionnés d'informatique s'opposent au cours d'un tournoi de programmes de jeux d'échecs.

Ils sont confrontés, parallèlement aux enjeux et aux rivalités qui sont de rigueur, à des problèmes relationnels à cause entre autres, d'une présence féminine unique dans le groupe.

Dans le local où se déroule le tournoi, se tient un séminaire de thérapie de couples new-age.

De ces activités voisines et contrastées, naîtra une situation plus qu'étrange.



Comment est né, au début du XXIème siècle, le mouvement "mumblecore" auquel on associe le travail d'Andrew Bujalski ?

De façon mystérieuse, peut-être à la suite de la blague d'un technicien qui a été relayée par un journaliste puis par d'autres et qui s'est répandue comme une traînée de poudre. Très vite, la portée du mot a été mondiale.

Mumble signifie marmonner et le Mumblecore est un mouvement qui est associé au nouveau cinéma indépendant américain (peutêtre encore balbutiant).

Ce sont des productions fauchées sur des sujets qui concernent essentiellement des individus entre 20 et 30 ans, aux dialogues improvisés, et interprétées par des comédiens qui sont essentiellement des non-professionnels.

Lynn Shelton, Mark Duplass, Aaron Katz ou Barry Jenkins en sont les figures fortes avec Andrew Bujalski. A l'époque où le cinéaste était enfant c'était les tout débuts de l'ère numérique. Mais même à l'état de balbutiement, les jeunes et très jeunes gens avaient déjà une fascination pour les ordinateurs.

Andrew Bujalski s'en est souvenu et il a voulu réaliser un film situé au début des années 80. La première contrainte qu'il s'est imposée à propos de la réalisation a été d'utiliser une petite caméra vidéo. A partir de là, il a imaginé le film qui ferait sens par rapport à ce choix et l'histoire qui conviendrait le mieux à ces images-là.

Il paraissait pour lui essentiel d'utiliser une technologie du passé pour parler des technologies du passé. Le film d'Andrew Bujalski est-il une comédie qui serait matière à réflexion, un film à thèse qui serait une comédie? Les informaticiens du film sont pour la plupart d'authentiques informaticiens ou possèdent au moins une petite connaissance dans le domaine. Certains sont enseignants-chercheurs ou concepteurs de jeux vidéo. A ces personnages sérieux, il oppose des personnages loufoques qui pratiquent une thérapie de groupe et qu'on pourrait aisément identifier comme appartenant à une secte.

Si le film se situe parfois dans une forme documentaire, il peut très vite s'en échapper et se confronter à des situations et des personnages cocasses. Et Andrew Bujalski peut s'amuser à opposer au monde des ordinateurs un monde qui se place en contraste à tous points de vue tant en âge qu'au point de vue des mentalités.

"Computer chess" est à voir comme une œuvre cinématographique atypique dont les audaces narratives seraient là pour faire évoluer le cinéma traditionnel.

Il se peut que ce film fasse figure de référence et devienne le fer de lance d'un mouvement qui aura forcément une incidence sur des productions traditionnelles futures.

MULDERVILLE

Computer chess



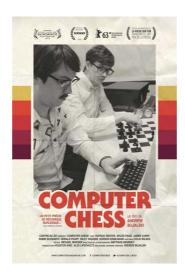
Au début des années 1980, un tournoi de programmes de jeu d'échecs a lieu dans un hôtel aux Etats-Unis. Le temps d'un week-end, les créations des plus brillants programmateurs informatiques du pays vont s'affronter. L'ordinateur qui remportera la compétition aura l'honneur de jouer contre un ancien champion d'échecs, jusque là invaincu, qui organise le séminaire. Pendant que le programme victorieux l'année précédente affiche des tendances suicidaires inquiétantes et que le programmateur indépendant Mike Papageorge ne trouve pas de chambre à l'hôtel, une thérapie de couple new-age s'y déroule en parallèle.

Avant les geeks, il y a eu les nerds. Le quatrième film du réalisateur Andrew Bujalski a beau remonter aux balbutiements de l'âge informatique, il décrit sur un ton joliment décalé des phénomènes sociaux et culturels qui se sont encore amplifiés avec le temps. Désormais, les congrès qui tournent autour de l'informatique attirent des dizaines de milliers de visiteurs et l'utilisation de l'outil informatique sous toutes ses formes rythme pratiquement notre quotidien, s'il n'en est pas déjà devenu le maître. Mais la dynamique de cette coexistence entre l'homme et la machine n'a guère évolué au bout de trente ans. Elle s'est juste démocratisée. L'heure de la fascination est passée, pour laisser la place à un besoin de fonctionnalité et d'assistance dans les tâches les plus basiques. Celui-ci prouve que notre dépendance accrue est peut-être une victoire à mettre sur le compte de la suprématie informatique plus inquiétante que ne le serait l'expression d'une intelligence artificielle, qui supprimerait explicitement notre autonomie de penser et d'agir.

Computer chess tient compte de ce drôle de dilemme à son état embryonnaire, lorsque les programmes, aussirudimentaires soient-ils, dépassaient déjà les imperfections de leurs créateurs. Ces nouvelles technologies étaient ainsi en avance sur leur temps, calculant des stratégies de jeu auxquelles les experts humains ne comprenaient plus grand-chose, alors que les obstacles les plus anecdotiques de l'existence humaine enrayaient continuellement la machine. L'agitation satirique autour de cet événement, exceptionnel seulement aux yeux de ce microcosme d'initiés, nous rappelle à une échelle plus modeste le ton acerbe des films de Robert Altman en général et de H.E.A.L.T.H. en particulier. Ce n'est pas tant l'effervescence de la réunion d'experts qui intéresse ainsi la narration, et encore moins son résultat, mais les dysfonctionnements curieux de cette manifestation. Plutôt que de jouer un rôle de précurseur, cette dernière tombe rapidement victime des influences extérieures nullement hostiles et surtout de l'infériorité, en termes de compréhension et de maîtrise, de l'homme face à son monstre informatique.

La bataille d'émancipation de cette chose, qu'il est désormais impossible d'arrêter, s'articule en sourdine, tandis que ce sont les rencontres plus ou moins étranges qui font avancer le récit fascinant. Chaque personnage y est l'expression à la fois de son environnement et d'un cahier de charges personnel que personne ou presque n'arrive à respecter. La facture esthétique mi-rétro, mi-amateur du film ne vise alors point à édulcorer le propos et encore moins à se moquer du caractère nébuleux des quêtes individuelles. Elle procède au contraire à une mis en abîme prodigieuse, qui ne devrait pourtant pas priver de quelques pincements au cœur nostalgiques celles et ceux qui ont vécu de première main cette époque si proche, et qui nous paraît en même temps si loin dans son appréciation frileuse d'un monde façonné par l'informatique.

DAILY MARS



Quand il ne se transforme pas en anti-chambre hollywoodienne calibrée jusqu'à l'écœurement (coucou JUNO, HAPINESS THERAPY et tous ces trucs faussement impertinents et 10000000000% artificiels), le cinéma indépendant US est capable de nous balancer à la tronche des objets filmiques à la fois déroutants et passionnants.

Bienvenue en 1984. Un tournoi d'échec étrange se déroule dans une salle minable d'un hôtel pathétique d'un quelconque bled paumé. Un tournoi d'échec entre logiciels. Nous sommes en plein balbutiement de l'intelligence artificielle et les programmes d'échec étaient alors à la pointe de l'informatique. Une faune improbable se croise et s'affronte et picole et discute au cours de cette étrange compétition à geekland, USA. Et, histoire de nous désarçonner encore plus, **Andrew Bujalski** filme cette œuvre chorale avec une caméra vidéo d'époque pour un rendu spectaculairement déstabilisant, à la limite de l'hyperréalisme surréaliste.

COMPUTER CHESS est un vrai-faux documentaire déroutant. Sans la moindre ligne directrice... On suit les aléas furieusement anti-spectaculaires (il ne se passe absolument rien de rein) de ce groupe d'über-nerds informaticiens obsédés par leur travail. En fait on voyage littéralement dans le temps! Et le résultat relève du trip hallucinatoire hermétique et fanatique. À la fois totalement gratuit et profondément envoutant... Une drôle d'expérience toute bizarre dans la tête...

ROM GAME Achille Micral

Computer Chess - Échec et maths

Cinéma - Andrew Bujalski vous fait découvrir une époque où l'esprit humain testait ses limites face à la machine lors de parties d'échecs. Des programmateurs excentriques participent à la préparation des ordinateurs, afin que ces derniers puissent battre l'homme à son propre jeu. Bienvenue au début des années 80...

Je vous parle d'un temps où les magnétoscopes ne régnaient pas encore en maître dans les foyers, où l'informatique n'avait pas encore reçu l'adoubement du grand public et des politiques. En ce temps là, des moines geeks oeuvraient dans l'anonymat le plus complet.

Tourné avec une caméra Sony analogique des années 70, ce faux documentaire tout en noir et blanc témoigne des balbutiements d'une culture et d'un mouvement qui désormais domine le monde en nous montrant les arcanes d'une convention de programmeurs.

Ce monde étrange et méconnu est le théâtre des affrontements de geeks qui n'ont qu'une idée en tête : **développer un logiciel qui puisse gagner contre un homme**.

Nous sommes dans le début des années 80 et l'être humain (de sexe masculin) s'efface déjà derrière ses machines, troublé parfois par la seule présence féminine du film.

Computer Chess trouble tant il montre la génèse de nos temps quasi cybernétiques où l'homme s'est littérallement greffé des outils, pensant dominer le monde, et s'en éloignant du même coup.

Huis clos passionnant, complètement en dehors des sentiers battus, Computer Chess est un film plein d'humour à l'optimisme grave.

BLOG OF TERROR



Computer Chess se déroule en 1983, soit un an après la sortie de Tron, ce film-témoin d'un vertige brusque: le spectre numérisé du pouvoir, tant étatique que militaire, étend son ombre sur la proto-humanité geek. Derrière le jeu et ses plaisirs; la règle, autoritaire. Dans Tron, c'est ce conglomérat militaro-ludique qui prend le contrôle de la sécurité du pays et de ses salles d'arcade, vite dépassé par l'implacable IA du nouveau monde. Dans Computer Chess, les théories d'un complot mettant en cause la CIA et autres surgissent sans doute pour la première fois, chaînon manquant entre certains faits marquants du terrorisme politique 70's et les rêveries sanglantes de la modernité type 'WTC'. Un concours de programmation, donc. Un championnat d'échecs, intelligence artificielle contre intelligence artificielle. Et une question programmatique, une promesse intellectuelle faite d'entrée de scène, la pierre philosophale du film, son point de singularité. à l'affiche, l'homme contre la machine.

Entre ces deux pôles d'entrée/sortie, une autre tribu, sensualiste, elle, et l'interaction territoriale, la porosité culturo-sexuelle, qu'elle amène. Plus un 'Will Ferell-like', boule d'altérité insoluble dans le récit, jeune homme au regard colérique et au nom de pataphysicien, 'Papageorge'. Dit comme ça, Computer Chess a l'intelligence froide d'un film de Kubrick et le premier degré absolu et pince sans rire d'une comédie de Jared Hess. Et c'est bien de ça qu'il s'agit. Moyennant une courbure dans l'espace-temps esthétique.

Tourné avec des caméras vidéo Sony d'époque, Computer Chess s'ouvre en documenteur vintage d'une banalité grisante, avant de vite rompre avec son procédé. La machine narrative déploie ainsi rapidement les fastes du panoptique total, caméras dans le champ et objectifs eruptifs compris; et on se téléporte dans le regard cotonneux d'un vieux téléfilm tourné pour le câble avec ce que l'on n'oserait à peine utiliser aujourd'hui comme matériel de vidéo-surveillance. Si Tron convoquait l'âge d'or d'un certain cinéma muet, Computer Chess appartient bien à cette génération de l'interweb gorgée de souvenirs youtubesques qui ne lui appartient pas, instants vidéos mal encodés d'idées-signes que l'on se fait. Un courant spontané et informel court entre ses images. Et la mécanique kubrickienne se met peu à peu en place, en mode 'spectacularisation de conte de fée kantien'.

Pendant que les ordinateurs s'affrontent, que les hommes opèrent dans l'ombre en badinant et que la secte sensualiste distribue les fessées, l'IA déroule son plan narratif, seulement secouée de brusques montées d'hyperconscience esthétiques caractérisées par des effets de montage disruptif, des associations d'idées accidentées. On ne sait plus bien quand les choses basculent vraiment, mais on repense souvent à la storyline du programme d'échecs devenant plus agressif au contact de l'homme; plus expansif, dominateur. Et le film d'agir ainsi, par déraillements subi(te)s du regard nous rappelant sa nature rétive et malpolie, madeleine jetée dans une mare mémorielle. Patiné à l'esthétique 'retro gamé', il nous transporte sous le voile côtonneux du souvenir, cette image vidéo grise à l'IA préhistorique et visionnaire.

24 FILMS PAR SECONDE

a vu "Computer Chess" (2/5) d'Andrew Bujalski en avant-première au Club Lincoln, sortie le 9 avril 2014. Initiateur du mouvement "Mumblecore" originaire de New York et caractérisé par un style "fauché" et donc direct et sans chichis, Andrew livre ici son 4e opus. Intéressant, précurseur (?) d'un retour à la source, même si le scénario n'est pas la partie la plus forte de cette expérimentation...

Des ingénieurs issus d'universités prestigieuses se retrouvent pour un tournoi d'échecs entre leurs programmes respectifs. Nous sommes au début des années 80, la couleur a été inventée depuis longtemps mais le Noir et Blanc métaphorise l'état de relatif dénuement et d'euphorie des jeunes gens.

Mouvement encore confidentiel, le Mumblecore privilégie des sujets basés sur les relations entre jeunes de vingt à trente ans, avec des dialogues pour la plupart improvisés et des acteurs non professionnels. Ce qui donne un bordel parois assez euphorisant, même si son côté foutraque nuit à l'attention du spectateur. L'intention est patente, l'ambition visible, nous verrons bien où cela nous mènera, la "nouvelle vague" est pas loin, un chouia de construction ne pourra pas nuire.

L'histoire est ici relativement annexe. Les relations entre geeks et ingénieurs aux prémisses d'une évolution majeure de l'informatique grand public fascinent mais lassent. Les références s'accumulent (War Games, 2001 l'odyssée de l'espace), la peur d'une 3e guerre mondiale est dans tous les esprits, l'avenir semble un continent vierge à défricher au plus vite.

La foi dans l'avenir ne semble guère plus d'actualité, les coupes de cheveux des étudiants non plus. La mise à distance, accentuée par un noir et blanc arty, est totale et nos héros semblent tout droits sortis d'une époque révolue.

Les pistes se multiplient, les apartés deviennent la règle. Difficile de résumer un scénario qui part en sucettes au bout de 20 minutes. L'indépendance de la machine face à l'homme, l'incommunicabilité, le sournoiserie, tous ces thèmes sont effleurés mais pas creusés.

Peut-être y aura-til une suite pour savoir ce que sont devenus tous ces personnages après l'avènement d'Internet et l'éclosion d'une bulle Internet propre à ravir tous ces geeks asociaux et passionnés.



Andrew Bujaski aurait-il du s'abstenir en réalisant Computer Chess?

L'histoire porte sur un tournoi d'échec de jeunes génies de l'informatique dans un hôtel. Seulement, un séminaire de thérapie*New-Age* a lieu en même temps, ce qui rend la situation plus qu'étrange.

Le scénario, pourtant original, perd toute cohérence en moins de trente minutes, ce qui est assez gênant pour un film d'une heure et demie. Une prostituée venant de nulle part, des personnages sans véritable identité et des scènes très différentes qui se succèdent sans transition rendent le scénario décousu.

Le noir et blanc accompagné de quelques montages de l'image était une bonne idée... Si elle n'avait pas été d'une si piètre qualité! Floue sans la moindre nuance, on se demande si le film n'a pas été tourné avec une caméra défectueuse.

Le retour a la couleur durant deux minutes n'a aucun sens, d'autant que la qualité est encore moins esthétique qu'en noir et blanc. Peut-être qu'Andrew Bujaski a voulu être original en voulant faire des jeux de filtres, de netteté et de lumières, malheureusement il n'a absolument pas su maîtriser la photographie du film.

Quant à la musique, présente seulement à trois reprises, elle vous détruit les tympans. Quel est l'intérêt de mettre une musique aussi assourdissante dans un film à l'atmosphère aussi calme ?

Les personnages sont si vides, si ennuyeux, si morts dans l'âme que l'on peut saluer la performance de acteurs. S'ils voulaient endormir le public, c'est réussi!

Autre point négatif parmi cet abysse de défauts, le comique. En soi, l'idée de confronter des informaticiens à des couples en pleine thérapie pseudo-hippie pouvait être drôle, mais c'était affligeant. La seule scène un minimum amusante était celle où **PeterBishton** (**Patrick Riester**) manque de faire partie de l'intimité d'un couple car le rapport entre la gêne de l'un et la liberté sexuelle des autres est cocasse.

Adapté à un public évidemment adulte, Computer Chess d'Andrew Bujaski est un film qui aurait pu être bien, mais qui s'est malheureusement auto-détruit. Entre l'incompréhension de certaines scènes et une qualité d'image catastrophique, aucun élément ne le sauve.

Au cinéma le 9 avril