

Document Citation

Title Messidor

Author(s)

Source Publisher name not available

Date

Type flyer

Language French

German

English

Pagination

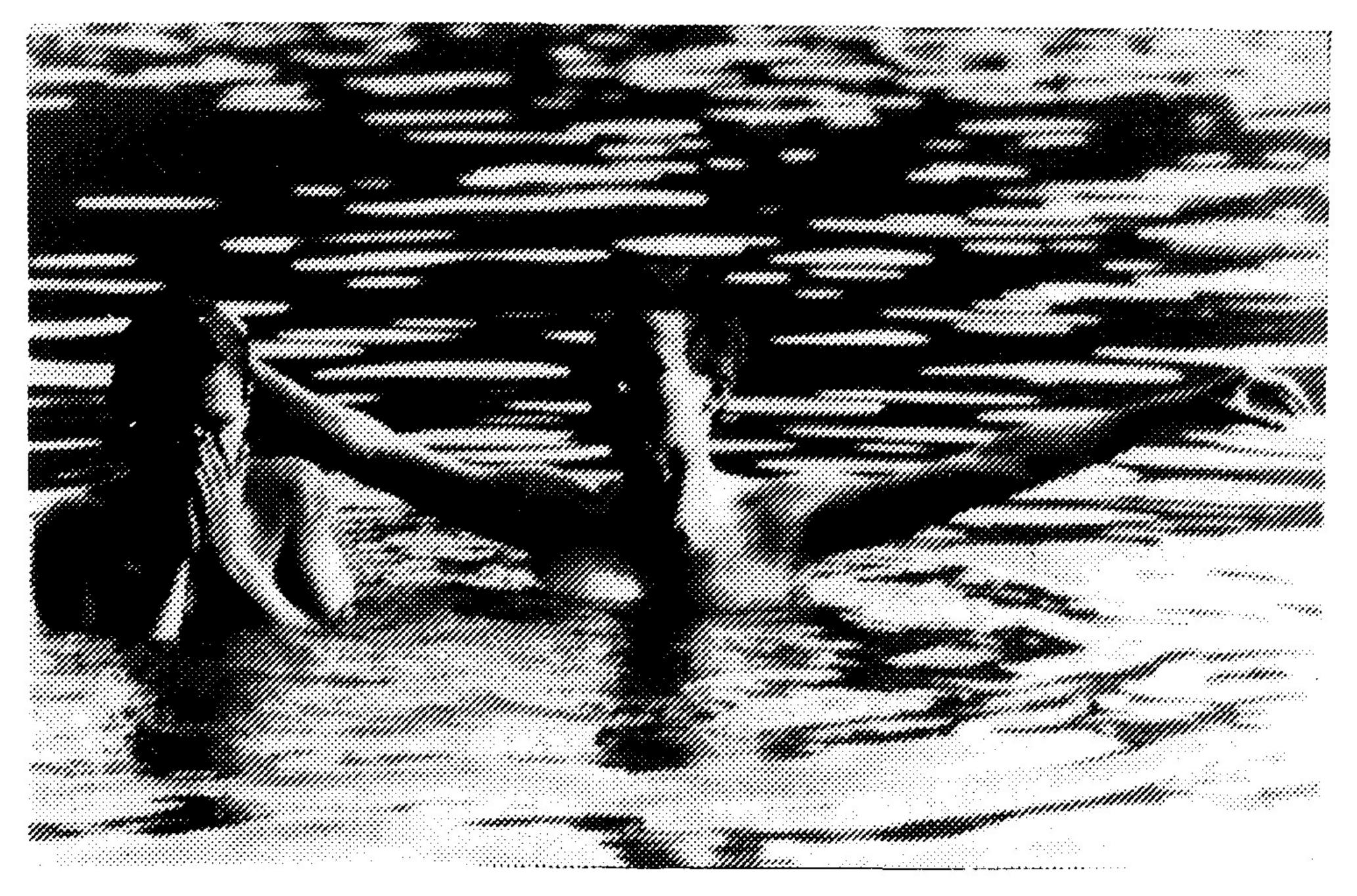
No. of Pages 2

Subjects Tanner, Alain (1929), Geneva, Switzerland

Film Subjects Messidor, Tanner, Alain, 1979

Messidor









Directed by: Alain Tanner
Script: Alain Tanner
Camera: Renato Berta
Editing: Brigitte Sousselier
Sound: Pierre Gamey
Music: Arie Dzierlatka

Players: Clementine Amouroux, Catherine Retore

Original Version: French, color, 35 mm, 130 min.

Release Date: February 1979

Production: CITEL FILMS SA, 26, rue Adrien Lachenal, CH - 1207 Geneva World Rights: PANMOVIES SA, 26, rue Adrien Lachenal, CH - 1207 Geneva

ROISSY FILM, 10, av. Georges V, 75008 Paris

Alain Tanner 1929*

1957 "Nice Time" (avec Claude Goretta) / 1961 "Ramuz, passage d'un poète" /

1964 "Les apprentis" / 1966 "Une ville à Chandigarh" / 1969 "Charles mort ou vif?" /

WARNING: This material may be protected by copyright law (Title 17 U.S. Code)

1971 "La salamandre" / 1973 "Le retour d'Afrique" / 1974 "Le milieu du monde" /

1976 "Jonas qui aura 25 ans en l'an 2000" / 1979 "Messidor"

"Messidor" is the story of two young girls who meet by chance and decide to travel through Switzerland together without informing anyone of their plans — and thus disappearing to all intents and purposes. As a challenge to themselves and each other, they decide to continue their travels even when they have used up all their money. Using a weapon which falls into their hands by chance, they commit one or two relatively harmless crimes for self-protection and food, and are denounced on television as possible terrorists. Finally they murder a man who has nothing whatever to do with them. "Messidor" is both dream and nightmare, parable and factual description. Two stories run through the film: the à leur affaire. description of the game and the description of the journey. The main characters, Jeanne and Marie, play the part of poor people in the midst of their prosperous surroundings and appear as nomads without house or home. Then there is the television play. Parallel to these two dramas come the three symbolic sections of the journey: escape, downfall, and death. At the meeting point of the two stories, the dramatic element sets in and the dream falls apart.

"Messidor" raconte l'histoire de deux jeunes filles qui se rencontrent par hasard, partent sans but défini sur les routes de Suisse sans avertir quiconque de leur entourage - disparaissent donc - et, par défi envers elles-mêmes et aussi entre elles, décident de prolonger leur voyage en zigzag après avoir totalement épuisé leurs dernières ressources. Munies d'une arme, tombée entre leurs mains également par hasard, elles commettent un ou deux menus délits, pour se nourrir ou pour se défendre, sont dénoncées comme terroristes — ou terroristes potentielles — dans un jeu télévisé basé sur la délation générale, et en bout de course tuent un homme qui était complètement étranger

Tout à la fois rêve et cauchemar, parabole et description d'un fait divers, "Messidor" suit deux fils de récit qui s'entrecroisent : celui du jeu et celui du voyage. C'est au point nodal où ces fils se croisent que le drame surgit et que le rêve se renverse.

WARNING: This material may be protected by copyright law (Title 17 U.S. Code)

"Messidor" ist die Geschichte zweier junger Mädchen, die einander zufällig begegnen und miteinander wegreisen, ohne jemanden zu benachrichtigen — also verschwinden. Um sich selbst und sich gegenseitig herauszufordern, beschliessen sie, ihre Zickzackreise später auch ohne Geld fortzusetzen. Mit einer zufällig gefundenen Waffe begehen sie ein oder zwei unbedeutende Vergehen, um sich zu ernähren und zu schützen. In einem auf Denunziation beruhenden Fernsehspiel werden sie als Terroristinnen oder potentielle Terroristinnen verdächtigt. Schliesslich bringen sie einen Mann um, der mit ihnen überhaupt nichts zu tun hat. "Messidor" ist sowohl Traum wie Alpdruck, Gleichnis wie Schilderung eines Vorfalls. Zwei Erzählungen durchkreuzen sich : der Bericht über das Spiel und jener über die Reise. Parallel zu diesen beiden Spielen verlaufen die drei symbolischen Abschnitte der Reise: die Flucht, der Untergang und der Tod. Am Schnittpunkt dieser beiden Erzählungen kommt es zum Drama und zur Zerstörung des Traums.