

# Le Club Vidéo de la dernière chance

Chronique #6 (Septembre 2024)

## L'essence de l'action



### Indy vs Ethan

Une comparaison entre *Indiana Jones and the dial of destiny* (le cinquième de la série, mais le premier réalisé par un autre que Spielberg) et *Mission Impossible 7, Dead Reckoning, 1<sup>ère</sup> partie*, permet d'attirer l'attention sur une certaine méprise concernant le traitement

cinématographique et esthétique de l'action dans les films. Pour une frange du public, moins celle des critiques et des cinéphiles que celle des spectateurs cultivés, mais non spécialisés dans le cinéma, les scènes d'action ne relèveraient pas d'une conception artistique, mais seulement d'un effort purement technique et d'un lourd investissement de capitaux.

Or, le dernier *Indiana Jones* et le dernier *Mission Impossible* disposent approximativement du même budget et des mêmes moyens, mais, à l'arrivée, les scènes d'action du premier sont poussives, amorphes et fastidieuses (souvent même proprement désincarnées), tandis que celles du second possèdent une puissance et un dynamisme irrésistibles et enlevants. La différence réside dans l'approche particulière de chacune des deux équipes de créateurs et d'artisans (la notion d'auteur n'apparaissant pas ici pertinente pour aborder la réalisation d'oeuvres qui procèdent manifestement, pour le meilleur et pour le pire, d'une vision collective).

Les scènes d'actions de *The Dial of destiny* sont des morceaux de bravoure à faire, des passages obligés à incorporer dans la trame narrative, des *set-pieces* entièrement autonomes conçus pour singer la grande époque spielbergienne. Elles ne parviennent à duper qu'un instant, à grand renfort de décors exotiques et d'une extravagante effervescence, sensés évoquer les trois grandes aventures classiques. Elles n'émanent pas de l'histoire, de la narration et de la personnalité de leur protagoniste. Un peu plus, elles donneraient raison à ceux qui leur dénie toutes essences artistiques (ce qui, dans l'absolu, bien sûr, est faux).

Une scène d'action ne doit pas constituer une rupture dans la narration, mais une continuité, mieux un développement et une intensification du récit. Les protagonistes ne doivent pas être absorbés et dissous dans le mouvement général à l'écran, mais, au contraire, y être révélés et s'y imposer. Théoriquement, quand la poussière retombe, on devrait mieux les

connaître, autant que les brillants causeurs de Woody Allen ou d'Éric Rohmer après un dialogue.

### **Modulations spielbergiennes**

Prenons la fameuse séquence d'introduction d'*Indiana Jones and the Raiders of the lost ark*. Il ne suffit à Spielberg que d'une douzaine de minutes pour camper un personnage étonnamment complexe. L'on connaît les influences majeures à la source de la création de celui-ci: de James Bond à Tintin en passant, entre autres, par *King Solomon's mines* (autant le roman que certaines de ses adaptations), *Lawrence of Arabia* et *The Treasure of the sierra Madre*. Sans compter, bien sûr, les multiples serials qui ont bercé et imprégné l'enfance de Spielberg et Lucas.

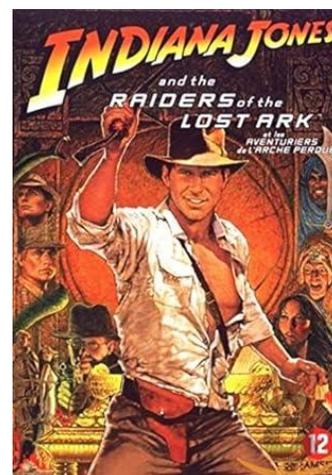
Or, quatre magnifiques illustrations réalisées par Jim Steranko (artiste qui par l'étendue de sa curiosité et la diversité de ses talents évoque une sorte de De Vinci du comic book et de la culture populaire) pour la préproduction du film nous permettent de mesurer l'écart entre le charismatique archéologue que nous connaissons et l'énième avatar de l'aventurier à la puissante mâchoire carrée qu'il aurait pu être. En effet, bien que les deux représentations semblent de prime abord s'apparenter (même costume, même environnement, même contexte historique, même esprit pulp), leurs conceptions esthétiques respectives les distinguent radicalement. Chez Steranko, la composition picturale autant que le trait du dessin tendent à conférer à son héros une rigidité monolithique, tranchante et implacable.

Tandis que dans les premières minutes de son film, Spielberg ne pose successivement pas moins de six facettes de son personnage, facettes constitutives de son aura à la fois profondément humaine et décidément légendaire. Indy commence par être une silhouette

iconique et évasive se mouvant avec aisance à travers une jungle sublime et menaçante; puis se révèle, en émergeant seulement à moitié de l'ombre, être un aventurier « à la puissante mâchoire carrée », alerte et mystérieux; tout juste avant que ne se manifeste l'archéologue prudent, réfléchi et déterminé (et un tantinet « espiègle comme un écolier ») qui, ne s'effarouchant de rien et décelant les pièges mortels, s'engouffre avec intrépidité dans un tunnel énigmatique; archéologue qui, sans perdre son lustre de noblesse, laisse malgré tout poindre fugitivement, en face de l'artéfact convoité, l'exultation d'un piller de tombe et d'un chasseur de trésor; mais qui, presque aussitôt, bascule en cancre maladroit et dépassé, artisan d'une catastrophe et de sa cascade de conséquences effrénées contre lesquelles il se débat tant bien que mal pour en réchapper, et finir par être vaincu et perdre piteusement l'objet de tous ses efforts, au moment même où il gagne l'indéfectible sympathie, pour ne pas dire l'affection, du spectateur. Une analyse du travail de la caméra, de la gestion de l'espace, de la distribution de la lumière, des effets de montage, de la direction d'acteur, de l'instauration du rythme, des apports de la bande-son et des affects de la musique démontrerait comment le personnage est engendré par la mise en scène d'une séquence d'action. Sans le génie de Spielberg, sur la seule base du scénario, ces quelques minutes de métrage n'auraient dépeint que les péripéties typiques d'un simple héros de serials.

Le développement de la nature d'Indy dans *The Raiders of the lost ark* est loin de s'arrêter là, mais cela est suffisant dans le cadre de cette étude pour cerner l'irréparable lacune de *The Dial of destiny*.

Jamais, en plus de 2h30, on y croise Indiana Jones, cette inimitable créature de fiction issue d'un style cinématographique plus que d'une construction scénaristique, mais seulement



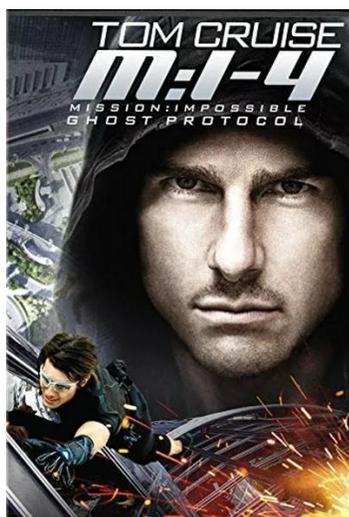
Harrison Ford, attifé d'un Fedora et maniant le fouet. Ce qui est d'autant plus malheureux que le comédien octogénaire possède incontestablement encore la vitalité et le charisme nécessaires pour faire revivre Indy. Si *The Dial of destiny* avait été pensé telle une véritable suite et non comme un remake déguisé (refaire *The Raiders of the lost Ark*, un peu à la manière où *Star Wars The Forces Awakens* était une refonte sans inspiration de *The New Hope*), il aurait pris en compte la mythologie de la série. L'homme qui a trouvé l'Arche d'Alliance et possédait l'humble sagesse qui préserve de son divin éblouissement; l'homme qui, après avoir été confronté à sa part de ténèbres intérieures et avoir appréhendé la force mystique du polythéisme, a restitué les pierres de Sankara à un petit village de l'Inde; l'homme qui a consacré des décennies à retrouver la croix de Coronado, parce que : « ça place est dans un musée! »; l'homme qui a découvert le Graal en accomplissant le saut de la foi, pour sauver son père au cours d'une quête profondément œdipienne (je passe sous silence, bien évidemment, l'homme qui a trouvé le crâne de cristal!?!); ne devrait pas avoir vieilli aussi misérablement que tel qu'on le retrouve au début du film. Si, dans la vie, on ne sait jamais comment 30 ou 40 ans d'existence peuvent altérer le caractère et la personnalité d'un individu, au cinéma, dans la fiction, il est bon d'extrapoler, en construisant un personnage, *a fortiori* un héros, dans le sens de la destinée suggérée par sa mythologie. Indiana Jones a toujours parachevé les recherches archéologiques des autres: l'Arche d'Alliance, après la mort d'Abner Ravenwood, les pierres perdues de Sankara pour les villageois hindous, le Graal pour son père, et même le crâne de cristal pour Harold Oxley. Il aurait fallu, cette fois (qui risque fort d'être la dernière avec Harison Ford) qu'il parte en quête de l'artéfact sacré sur lequel aurait porté ses propres recherches, celui que l'on pressentait en filigrane de toutes ses aventures, tant celles que nous connaissons que celles que l'on n'a pas pu s'empêcher de rêver. Pour imaginer et réaliser

cette ultime aventure, il aurait fallu un génie de l'ampleur de Spielberg lui-même (et non Spielberg lui-même, dont le génie, néanmoins toujours vivace, est rendu ailleurs, comme il nous l'a démontré par la négative avec *The Kingdom of the Crystal Skull*) Et peut-être, aussi, aurait-il fallu fouiller dans les arcanes insolites de l'Histoire pour trouver la matière d'un culte voué à un dieu serpent, de sorte à obliger Indy à confronter, au bout de la route, lors de son chant du cygne, sa peur la plus viscérale et, symboliquement, peut-être la plus profonde.

### **Sémantique de l'impossible**

Tournons-nous maintenant vers *Mission Impossible*. Pour saisir le personnage d'Etan Hunt, il est bon de retracer l'évolution du concept de « mission impossible », en partant de la série télé classique des années 60 et 70 jusqu'au 4<sup>e</sup> volet de la série cinématographique, *Ghost Protocol*, là où le sens, jusqu'à preuve du contraire, semble s'y être définitivement cristallisé. Ce qui, en pleine Guerre Froide, était présenté comme étant impossible à Jim Phelps et son équipe était toujours un problème de nature intellectuelle. C'était l'ingéniosité, la logique et la ruse qui caractérisaient les membres de la première force Mission Impossible (ainsi que dans la nouvelle mouture à la fin des années 80). Quand, en 1996, DePalma réalise le premier film, il ne trahit pas l'esprit de la série (bien que le scénario fasse table rase de l'équipe initiale dans la première demi-heure du métrage, comme pour bien établir que le film s'inscrit dorénavant sur de nouvelles bases). Son goût pour la mise en abyme, la mise en scène de la mise en scène, le voyeurisme inhérent à l'espionnage, les faux-semblants, les trompe-l'œil et la substitution et la confusion des identités trouvaient dans ce sujet d'adaptation une profonde et abondante source d'inspiration. Cependant, sa propension à ralentir le temps et à décomposer les divers mouvements du déroulement des scènes d'action, distillant ainsi le

suspense et accentuant des aspects se dérochant d'ordinaire à l'attention du spectateur (la scène de l'escalier dans *The Untouchables* étant le plus emblématique exemple de cette approche esthétique), allait introduire une nouvelle notion dans l'interprétation du terme impossible : le défi physique. La fameuse séquence du vol de la disquette nous présentait un Ethan Hunt accomplissant une suite de prouesses acrobatiques dont l'attrait résidait, entre autres, dans l'efficacité et la justesse de leur exécution, tandis que l'affrontement sur le toit du TGV en pleine course générait une émotion paroxystique sans précédent dans l'œuvre du génial émule d'Hitchcock. Celui-ci entre-bayait ainsi la porte à John Woo, qui allait lui succéder dans la réalisation du second volet. Le virtuose hongkongais orchestra pour l'occasion de vertigineuses et fulgurantes scènes d'actions, projetant et filmant le corps de Tom Cruise à travers l'espace avec une inventivité poétique et hyperbolique digne des comics book et presque comparable à celle qu'il avait déjà démontré dans *Hard Target* avec Jean-Claude Van Damme (ses polars hongkongais ainsi que *Face-Off* étant d'une tout autre trempe, ils n'autorisent pas ici de comparaisons) et achevait ainsi de faire glisser le sens du titre de la série de « impossible à résoudre » à « impossible à faire ». L'oubliable volet de J.J. Abrahams, quant à lui, se contenta de prolonger ce dernier sens, mais en le portant seulement au niveau



d'un thriller ou d'un film d'action moyens. C'est Brad Bird, le prodige du cinéma d'animation, qui imposa le sens le plus noble et le plus beau (qui, cependant, était déjà latent chez De Palma et John Woo): le sens existentiel. Dans *Ghost Protocol*, la force Mission Impossible doit, bien sûr, encore percer des systèmes de sécurité complexe et élaborer d'astucieuses stratégies d'infiltration et d'évasion; Ethan doit à nouveau accomplir d'extraordinaires

prouesses physiques, mais ce qui l'affecte de plus en plus en face d'enjeux de plus en plus colossaux, c'est, au cœur même de l'action, l'impossibilité de ne pas désespérer. Il est vrai que c'est le propre de tout héros de ne jamais désespérer. De fait, en théorie, sur le papier, Ethan Hunt ne diffère en rien sur ce point d'un Jason Bourne, par exemple, personnage issu d'une série de films d'espionnage relativement contemporaine des *Mission Impossible*. Mais la mise en scène de Brad Bird, conjointement à la performance de Tom Cruise, hisse cette pure donnée archétypale au niveau d'une véritable dimension existentielle. La séquence d'action finale, à travers un savant montage alterné, impliquant Ethan et ses trois acolytes s'acharnant, chacun à sa fonction, à désarmer un missile à tête nucléaire lancé sur San Francisco, est, à ce titre, fort éloquente. Au cours de l'affrontement avec Hendriks au sein du garage automatisé en forme de tour, la détermination forcenée d'Ethan se révèle à travers un montage et un filmage cumulant autant les tensions entre des trajectoires et des forces opposées que produisant l'impression d'un écroulement inexorable à travers des enchaînements de chutes de corps. Comme si elle se faisait broyer entre les mouvements et les angles de caméra et ceux de la structure mécanique du garage automatisé, l'humanité combative d'Ethan, tel un principe vital à l'état pur, ressort à l'écran avec un relief frénétique. D'autant que Bird ne manque pas de capter chacune des expressions d'un Tom Cruise habité et halluciné, exhibant magistralement tout ce que cette ultime épreuve physique et psychologique coûte à son personnage. Et c'est bien la même essence que nous retrouvons dans *Rogue Nation*, *Fallout* et *Dead Reckoning* partie 1. Ethan Hunt est prêt à risquer tous les périls et à traverser tous les enfers pour empêcher la Mort. Encore là, répétons-le, il s'agit de la définition classique du héros, mais le traitement cinématographique de l'action nous en

fait ressentir les moindres implications avec une acuité et une intensité qui touchent et rejoignent la part fondamentale de l'être humain qui se révolte contre la Mort.

Cette émotion n'est jamais plus saisissante que lorsqu'Ethan court. On le sait, Tom Cruise exécute lui-même les scènes de course dans plusieurs de ses films. Il s'agit un peu de sa marque de commerce. Mais lorsqu'il court contre la montre dans les *Mission Impossible*, il s'opère alors une sorte de transcendance (qui participe assurément de la somme, de la cohérence et de la consistance de chacun des films). Il ne semble plus seulement courir de A jusqu'à B, avant que fatalement C ne survienne. Il court pour tous ceux qui, dans leur course entre la vie et la mort, ont été vaincus par le temps et l'espace, tous ceux qui ont été trahis par leur corps et la matière: la mère n'atteignant pas son enfant à temps, l'amant, son amante, le soldat, son frère d'armes, le policier, la victime d'un crime, l'homme ordinaire, son voisin en danger. Il ne court pas à la vitesse qu'ils ont courue, mais à celle qu'ils croyaient ou aurait aimé courir. Il ne court pas pour nos yeux et notre rationalité, il court pour notre âme et pour la venger dans l'imaginaire ce que la tragique expérience du monde lui a infligé.

Ethan Hunt pourrait en fait être défini un peu comme l'ultime antithèse de James Bond et de sa glaciale indifférence à donner la mort.

### **Les limites métaphysiques**

Lorsque Steve Ditko (l'illustrateur initial et co-créateur avec Stan Lee de Spider-man) s'objecta à la notion d'un Bouffon vert qui serait un démon mythologique sorti d'un cercueil égyptien, il argua avec une pénétrante lucidité que cela ferait « ...du monde de Peter Parker un environnement dénué de limites métaphysiques. » Lorsqu'on réalise une scène d'action, ces dites limites, qu'on les appréhende intuitivement ou intellectuellement, doivent

conditionner la mise en scène. Et plus souvent qu'autrement, elles sont déterminées et posées par la cohérence stylistique des oeuvres. John McClane et Martin Riggs ne pourraient jamais se rencontrer au cours d'une poursuite explosive et tonitruante; Max Rockatanski et Snake Plissken ne pourraient jamais résister, dos à dos, aux assauts des barbares du futur; l'homme sans nom ne pourrait pas chevaucher avec la horde sauvage et John T. Chance ne pourrait pas abattre Liberty Valance. Ils émanent de/et suscitent à la fois des mondes métaphysiquement distincts et singuliers. Des mondes qui reflètent respectivement les psychés de Mctiernan, Donner, Miller, Carpenter, Leone, Peckinpah, Hawks et Ford. Et ces mondes, théâtres de l'épopée et de l'aventure, sont aussi riches et vastes que ceux des Cassavetes, des Bergman et des Tarkovski.

En finissant, voici une liste qui ne peut que stupéfier tout cinéophile: Coppola, Ridley Scott, Tony Scott, Scorsese, Oliver Stone, Neil Jordan, De Palma, Kubrick, John Woo, Spielberg, Michael Mann et Brad Bird. Ces grands cinéastes ont tous en commun d'avoir dirigé, certain plus d'une fois, Tom Cruise. Le fait qu'elle illustre ne vise pas à plaider en faveur du talent de la star (ni contre, non plus), elle vise à souligner son discernement critique (puisqu'elle a choisi, le plus souvent, de tourner avec eux) et sa confiance inébranlable dans le pouvoir de la mise en scène cinématographique. Difficile, sous cet angle, de douter que la qualité des derniers films interprétés (et produits) par Tom Cruise (c'est-à-dire, à quelques exceptions près, de *Jack Reacher* jusqu'à *Dead Reckoning* Partie 1) ne dépende pas, au moins en partie, de sa vision artistique, cette étrange fusion du sens commercial, de la vanité et du jugement esthétique qui, avec son charisme, ont contribué à construire son image, de film en film. Et cette image, semble-t-il, n'est jamais plus lumineuse que lorsqu'elle prête ses traits à Ethan Hunt.

**DVD :** *Indiana Jones and the dial of destiny = Indiana Jones et le cadran de la destinée ;*  
*Mission : impossible. Dead reckoning, part one = Mission : impossible. Bilan mortel, première*  
*partie ; Mission : impossible : Ghost protocol = Mission : impossible : Protocole fantôme ;*  
*Indiana Jones and the raiders of the lost ark = Les aventuriers de l'arche perdue ;*

**Jean Carlo Lavoie**