



HAL
open science

Excès, hybridation et régression : la nouvelle donne générique du film d'action selon John McTiernan

Florian Tréguer

► **To cite this version:**

Florian Tréguer. Excès, hybridation et régression : la nouvelle donne générique du film d'action selon John McTiernan. Éditions du Nouveau Monde. Le Cinéma des années Reagan. Un modèle hollywoodien ?, pp.85-100, 2007, ISBN-10 : 284736224X. <hal-04663139>

HAL Id: hal-04663139

<https://hal.science/hal-04663139v1>

Submitted on 26 Jul 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Copyright - All rights reserved

Excès, hybridation et régression : la nouvelle donne générique du film d'action selon John McTiernan

Florian Tréguer

En l'espace de deux films, John McTiernan a renouvelé, en en redéfinissant l'esthétique ainsi que les codes génériques, le film d'action hollywoodien. Charnières d'une décennie finissante, *Predator* (1987) et *Die Hard* (1988) peuvent être envisagés à la fois comme les derniers avatars du film d'action des années 1980 et, dans une logique de rupture, comme les modèles matriciels de nombre d'*actioners* à venir des années 90, au sens immédiat de « sequels » franchisées mais aussi, plus largement, comme objets de variations multiples (*Die Hard* inspirera ainsi nombre de décalques reprenant avec plus ou moins de bonheur le principe original du huis clos en état de siège terroriste¹).

Produire et filmer l'action autrement : le tandem Joel Silver / John McTiernan

Pour ces deux films, la production de Joel Silver (souvent mesuré à son compatriote Jerry Bruckheimer) et de son partenaire Lawrence Gordon, qui œuvre dans le giron de la 20th Century Fox², rompt sensiblement avec le mode de financement traditionnel du film d'action. Contrairement, par exemple, à la compagnie Cannon Films des cousins Menahem Golan et Yoram Globus (qui justement dans cet intervalle, entre 1987 et 1988 va s'effondrer brutalement, passant de la prospérité à la quasi-banqueroute), il ne s'agit plus de produire à l'économie une trentaine de films à l'année, mais de concentrer ses efforts sur un seul projet à la fois. Les budgets de *Predator* et de *Die Hard* s'élèvent ainsi respectivement à 15 et 28 millions de dollars. Joel Silver a déjà fait ses preuves en renouvelant le *buddie movie* au cours des années 80, mêlant avec succès comédie et intrigue policière dans des films comme *48 Hrs.* (Walter Hill, 1982) et *Lethal Weapon* (Richard Donner, 1987). Il a aussi produit *Commando* de Mark L. Lester (1985) avec Arnold Schwarzenegger, qui joue déjà le mélange des genres et introduit la parodie, trait proprement définitoire de l'esthétique hollywoodienne de cette décennie, dans le film de guerre. Le projet de *Predator* qu'il se voit confier en 1986 naît avant tout de la volonté de la Fox de décliner le succès commercial d'*Alien* (1979) dont elle possède la franchise. Le

¹ On songe, entre autres références, à *Under Siege* (Andrew Davis, 1992), *Passenger 57* (Kevin Hooks, 1992), *Under Siege 2: Dark Territory* (Geoff Murphy, 1995), *Sudden Death* (Peter Hyams, 1995), *Executive Decision* (Stuart Baird, 1996), *The Rock* (Michael Bay, 1996) *Air Force One* (Wolfgang Petersen, 1997), *Con Air* (Simon West, 1997).

² Après avoir travaillé au début des années 80 pour Lawrence Gordon Pictures, Joel Silver crée sa propre compagnie, Silver Pictures, en 1985, avec laquelle il produira la série des *Lethal Weapon* (1987 – 1998) puis celle des *Matrix* (1999 – 2003).

principe que défend alors Joel Silver est simple : adapter un script minimaliste de série B, avec si possible une unité de lieu et de temps, mais en lui réservant un traitement de série A, en investissant largement dans la pyrotechnie (« I want an explosion the size of Cleveland! », aurait-il lâché sur le tournage de *Die Hard*), les effets spéciaux et la postproduction. À défaut de briller par l'originalité de son intrigue, le film doit trancher par sa réalisation nerveuse, son rythme haletant, son impact visuel, la qualité de ses effets et le soin porté à la sonorisation et à la musique. Rupture esthétique donc, formelle avant tout, qui conduit naturellement au choix d'un cinéaste propre à renouveler le langage visuel et à promouvoir une telle efficacité graphique à l'écran.

John McTiernan, diplômé du prestigieux American Film Institute, n'a alors réalisé qu'un seul long métrage, *Nomads* (1986), qu'il a aussi écrit lui-même, un thriller surnaturel dont l'intrigue se fonde sur un mixte d'horreur et d'*urban fantasy*, et qui a eu l'heur d'impressionner plusieurs dirigeants d'Hollywood³. Il accepte le tournage de *Predator* qui a lieu au Mexique, à Puerto Vallarta et près du célèbre site archéologique maya de Palenque, au cœur de la forêt tropicale du Chiapas, dans des conditions de travail très pénibles (intempéries, chaleur étouffante, humidité, maladies exotiques) auxquelles s'ajoutent divers déboires logistiques (transport du matériel dans la jungle, problèmes mécaniques avec le *predator* qu'il a fallu remodeler). À sa sortie, le film est un succès tant critique que public, et il assoit instantanément la réputation de son réalisateur, un an avant l'ample confirmation de *Die Hard*. L'esthétique du film est résolument nouvelle et s'inscrit dans le droit fil de cette double percée effectuée un peu plus tôt par James Cameron, dans le genre de la science-fiction, avec successivement *Terminator* (1984) et *Aliens* (1986).

Die Hard est d'abord un roman de Roderick Thorp, *Nothing Lasts Forever*, écrit en 1979 et exhumé des archives de la Fox par Joel Silver. Transposé à l'écran, il offre la possibilité d'un huis clos policier en temps réel. Le lieu unique, repéré à l'occasion par Jeb Stuart, responsable de l'adaptation, n'est autre que le Fox Plaza à Los Angeles, la tour des studios, alors encore en construction. C'est un cadre propice à la mise en scène dynamique de McTiernan qui filme cet espace confiné et étagé avec de complexes mouvements d'appareil, alternant longs travellings coulés à ras du sol et plans

³ *Nomads* est un exemple de fantastique urbain, baignant dans une ambiance délétère de déliquescence et de violence de gangs qui rappelle *Assault on Precinct 13* de John Carpenter (1976) mais aussi la vague des *vigilante films*. Construit entièrement sur un flash-back elliptique, le film raconte les derniers jours d'un anthropologue français (joué par Pierce Brosnan) qui, avant de mourir dans un hôpital de Los Angeles, transmet à un docteur (Lesley-Anne Down) le secret de son combat contre les *Nomads* éponymes. Derrière l'apparence de vulgaires délinquants, ces derniers sont des créatures démoniaques, sortes d'esprits anciens et errants qui ont envahi les banlieues de Los Angeles. Vu sous l'angle du fantastique, le film traite du retour de la barbarie dans la civilisation contemporaine, un des motifs majeurs du cinéma de John McTiernan.

serrés à la Steadycam pour saisir au plus près fusillades, poursuites et cascades chorégraphiées. Le film semble codifier une grammaire inédite du film d'action : angles de caméra étonnants, sens du rythme toujours proche du thriller, efficacité et fluidité du découpage, une esthétique high-tech qui doit aussi à la photographie de Jan De Bont, le futur réalisateur de *Speed* et de *Twister*⁴.

Le casting avancé par la production introduit de nouveaux visages dans le genre. Le rôle du *baddie* est confié à Alan Rickman, inconnu à Hollywood (il a d'abord fait carrière au théâtre et à la télévision britanniques). Son « lieutenant » est interprété par Alexandre Godounov, le danseur étoile du Bolchoï russe, transfuge politique passé à l'ouest comme son célèbre ami Mikhail Baryshnikov. Surtout, McTiernan appuie la candidature décalée de Bruce Willis pour incarner le rôle principal. Le choix d'un acteur venu de la comédie – il a tourné deux films de Blake Edwards, *Blind Date* (1987) et *Sunset* (1988), et s'est fait connaître avec la série télévisée *Moonlighting* (1985-1989) – brouille *a priori* les cartes, car il ne s'agit pas d'adopter une posture parodique ni d'introduire vraiment de second degré (la violence reste au contraire très réaliste). John McClane, le policier incarné par Willis, est un antihéros, capable de détachement, de cynisme et aussi d'humour. De fait, il demeure sensible et vulnérable, ce qui lui permet d'échapper au stéréotypage et de rompre avec la psychologie fruste et sommaire du héros d'action reaganien, régulièrement campé par Stallone, Schwarzenegger ou Norris. Tourné en six mois et programmé sur les écrans à l'été 1988, *Die Hard* transforme pour McTiernan l'essai prometteur de *Predator* et rapporte au final 80 millions de dollars au seul box-office américain.

***Predator* et les outrances du genre : excès, parodie, critique**

Sorti la même année que *Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick) et *Platoon* (Oliver Stone), *Predator* reprend l'iconographie familière du commando en mission. L'action n'est plus située au Vietnam mais en plein cœur de la forêt amazonienne, dans un pays d'Amérique centrale dont l'identité n'est à aucun moment précisée, marquant d'emblée une dépolitisation du propos. Le major Dutch Schaeffer (joué par Arnold Schwarzenegger) se voit confier une mission par le général Philips et son ami Dillon de la CIA (joué par Carl Weathers). Il est dépêché dans la jungle avec un petit groupe de mercenaires afin de délivrer

⁴ Tournant le dos à la réalisation fluide et parfaitement maîtrisée de *Die Hard*, McTiernan change radicalement la donne lorsqu'il tourne le troisième volet de la série, *Die Hard : With a Vengeance* (1995). Estimant dans l'intervalle que ce type de mise en scène a fait son temps, il cherche à imprimer un nouveau style au filmage de l'action, plus brusque et heurté, en multipliant à la caméra saccades et effets de tremblé. Dans le chaos qu'est devenue la ville de New York, en proie aux attentats terroristes, il filme les affres d'une guerre urbaine en caméra portée, saisissant l'action à la volée à la faveur de cadrages souvent imprécis.

un ministre et son adjoint pris en otage par la guérilla locale. Sur place, ils tombent sur les corps atrocement écorchés et mutilés de soldats américains. Après avoir pris d'assaut le camp des guérilleros, ils découvrent que les deux otages ont été exécutés. Parmi les victimes de l'assaut, se trouvent aussi des conseillers soviétiques. Dutch comprend qu'il a été manipulé par la CIA et qu'on lui a caché la vraie nature de sa mission, soit la destruction d'une base communiste. Il tente alors avec ses hommes de rallier le point de rendez-vous où un hélicoptère doit les évacuer, mais le commando est bientôt la cible d'un ennemi invisible, tapi dans les arbres, qui les traque et les élimine un à un. L'identité extraterrestre du poursuivant n'est établie que par degrés successifs. Au terme d'une lutte acharnée, véritable duel à mort, seul le major Dutch en réchappe en parvenant à piéger la créature. Il regagne l'hélicoptère quelques minutes avant l'explosion que déclenche l'*alien* en s'autodétruisant.

Le film peut se découper en trois parties : la mission qui conduit à la prise du camp, la fuite en avant du commando dans la jungle, enfin l'affrontement duel entre le major Dutch et le *predator*. Si on excepte la séquence pré-générique qui montre un engin spatial se dirigeant vers la terre (comme au début de *The Thing* de John Carpenter), la première partie relève d'un genre dûment codifié et se développe suivant un schéma classique et éprouvé : manœuvres d'approche, puis infiltration, assaut et évacuation du camp. Il s'agit littéralement d'un film dans le film, véritable condensé d'un « *prisoners of war movie* » type, une citation longue d'une demi-heure de tout ce que le cinéma américain a produit en la matière depuis *Objective, Burma !* de Raoul Walsh (1945). En particulier, *Predator* emprunte très largement ses postures et ses tropes aux films de guerre Reaganiens, épousant *a priori* cette idéologie révisionniste qui veut racheter symboliquement les errements du Vietnam et réclame une victoire rétrospective. On songe bien évidemment à *Uncommon Valor* de Ted Kotcheff (1983), à *Rambo : First Blood, Part Two* (1985) de George P. Cosmatos et à *Missing in Action* de Joseph Zito (1984).

Par-delà la citation, cette première partie se caractérise par un excès systématique qui culmine avec l'attaque du camp des guérilleros, à grand renfort d'explosions et de violence savamment chorégraphiée. Comme pour cette autre séquence de déforestation à la mitrailleuse lourde Gatling (elle-même anticipation de la scène appuyée de destruction des vitres et parois de verre dans *Die Hard*), s'y lit la volonté zélée du réalisateur de satisfaire au cahier des charges en matière de spectacularité et de *production value*. Ensuite, cette scène d'assaut dont la longueur et l'intensité compromettent jusqu'au réalisme par ailleurs recherché, est doublement critique, marquant une frontière opératoire entre la parodie et l'intention de pousser le genre jusqu'à ses limites. Plus que jamais, pareille scène assoit le film d'action dans une spectacularisation outrancière de la violence, en termes de pure dépense énergétique, de débauche de pyrotechnie et de saturation sonore en

soulignement de la péripétie guerrière. L'exagération et la gratuité revendiquée y deviennent aussi pleinement définitives du genre⁵.

A l'excès de la dépense s'ajoute le typage outré de personnages virils jusqu'à la caricature : attitudes « ramboesques » des soldats, physiques bodybuildés, cigare au coin de la bouche, arsenal démesuré. Le travail iconographique effectué pour ce film de commando rapproche ce dernier de la bande dessinée (le film comporte d'ailleurs une allusion à Sgt. Rock, héros des DC Comics). Les mercenaires y sont aisément identifiables au premier coup d'œil : le chef (barreau de chaise au coin de la bouche), le Noir, l'Hispano, l'Indien (forcément éclaireur), le Texan (qui chique du tabac et porte un Stetson), etc. L'information dérivée des dialogues est quasi nulle, ceux-ci n'allant jamais que dans le sens de ce qui est livré à l'image, tendant à la coïncidence et donc à la redondance. La narration est ici exclusivement portée et véhiculée par l'action, jamais par les dialogues. Les échanges parcimonieux se contentent d'enfiler les clichés machistes, les blagues salaces ou les injures. Le scénario accumule, d'autre part, les poncifs du genre : le briefing de mission avec le général, le défilé des mercenaires au son de la musique martiale d'Alan Silvestri, l'arrivée dans la jungle en hélicoptère sur un vieil air de rock'n'roll. En ce sens où il semble dépolitisé, *Predator* s'inscrit tout à fait dans le fil de cette remarque de Serge Daney sur l'exploitation de « Rambo » en « suites dégénérées », d'où le trauma fondateur ainsi que le ressort moral auraient été pertinemment évacués : « Quand l'Amérique en eut fini avec son deuil vietnamien, Rambo regagna en biscoteaux ce qu'il perdit définitivement en neurones. »⁶.

« *Rambo meets Alien* » : le métissage générique dans *Predator*

La deuxième partie emprunte son intrigue au film de science-fiction et son traitement au film d'horreur, alternant les plans en champ (effroi) et plans hors-champ (peur). Plus exactement, sa logique événementielle est calquée sur *Aliens* de James Cameron (1985), deuxième volet de la série, où une unité de commando envoyée sur une planète hostile se trouve en butte aux attaques d'un monstre extra-terrestre. Suivant une même inversion chasseur-chassé, le film de Cameron procède à l'élimination un à un des *space marines*, traqués dans les galeries obscures de la station spatiale. A cette greffe scénaristique improbable répond, en contrepoint, le réalisme des séquences. *Predator* est un film de commando mâtiné d'horreur, habilement monté comme un thriller,

⁵ Dans *Action Speaks Louder: Violence, Spectacle, and the American Action Movie* (2004), Eric Lichtenfeld définit le film d'action comme un genre qui se concentre sur des « séquences de mouvement physique intense », souvent impliquant des combats chorégraphiés, des poursuites et des explosions, des formes de « violence spectaculaire », mettant en avant des héros charismatiques et puissants physiquement (« *larger than life* »), et qui recourt à des techniques de mise en scène dynamiques visant à maximiser l'impact visuel et cinétique des péripéties.

⁶ Serge Daney, « La dernière tentation du premier Rambo » in *Devant la recrudescence des vols de sacs à main*, p. 26.

suivant une logique oppressante d'affût, où l'environnement que scrutent les regards tendus est susceptible à chaque instant de dissimuler la menace mortelle.

Tout ce qui, dans une première partie très référencée, caractérise dans l'outrance les mercenaires (puissance, efficacité, invulnérabilité affichée) s'inverse bientôt dans la deuxième. Face à un ennemi imperceptible, mystérieux et protéiforme, le doute s'empare des esprits⁷. L'ironie du commando de militaires traqué à son tour par une créature isolée permet alors de déconstruire le mythe du héros et d'articuler une critique du guerrier reaganien, patriote revanchard et droitier, sûr de son bon droit et de la légitimité de son action. Pour autant, les personnages perdent ici en assurance ce qu'ils gagnent en singularité et idiosyncrasie. Le film distingue les mercenaires dans leur peur même et les humanise par leurs faiblesses. L'un d'eux pleure son frère d'armes. Celui qui a trahi (Dillon) se sacrifie dans un combat perdu d'avance pour aider la fuite de ses compagnons. Même le major Dutch qui, à la fin du film, vient de triompher de l'*alien*, n'a plus grand-chose d'héroïque : évacué en hélicoptère, il est en état de choc, dans une posture hébétée, le regard hanté. Dans le même temps, cette critique a ses limites : les meilleurs soldats américains ne cèdent pas ici devant la puissance d'un pays étranger mais sont mis en déroute par une entité extra-terrestre, ce qui reste idéologiquement plus acceptable.

A partir de deux genres dûment répertoriés – le film de guerre (et plus précisément, le P.O.W) et le film d'extra-terrestres (« *alien film* ») – *Predator* de John McTiernan ne se contente pas d'alterner, dans un saisissant mouvement de bascule, deux types de récit. Il travaille plutôt les possibilités de continuité entre les registres abordés, s'essaie à une hybridation des péripéties qui leur sont propres et invente des zones d'empiètement, ménageant des moments d'entre-contamination des milieux mis en présence⁸. La démarche est ouvertement postmoderne : jeux sur les codes, dispositifs combinatoires, parodie et citations. Surtout, elle marque l'amalgame de deux univers visuels et registres iconographiques : le commando dans la jungle et la science-fiction. Le *predator* se présente ainsi comme une machine de guerre hétérogène, agencement d'organique et de technologique, un corps éminemment adaptable à chaque théâtre d'opérations, qui se prolonge mécaniquement pour accroître ses prouesses. En même temps, il figure un mal indifférencié et pluriel, une somme synthétique de toutes les menaces possibles. Selon Nicole Brenez, il a cette particularité d'empiler dans la diversité de ses manifestations « tout l'Autre de l'homme blanc : le non-humain, le non-corporel, l'animal, le végétal,

⁷ Le doute est justement exclu par le manichéisme exacerbé du film d'action. Si on en croit Yannick Dahan, ce dernier se définit sur la base suivante : un héros mythique, un combat entre le bien et le mal, un discours guerrier, une légitimation de la mort par le danger, une mise en scène chorégraphiée de la mort (in « Le film d'action : Idéologie 'ramboesque' et violence chorégraphiée » p. 72)

⁸ *Predator 2* (Stephen Hopkins, 1990), suite franchisée de moindre intérêt, joue aussi la carte du métissage en mêlant extraterrestres et guerre des gangs à Los Angeles.

le minéral, la machine (robot, tableau de bord), la lumière (rayons, étincelles, faisceaux), la couleur (phosphorescence du sang-chlorophylle, vision thermique du monde qui constitue à ce jour la plus belle *analyse* possible du film d'action), le Noir (ses dreadlocks jamaïcaines), et bien sûr la femme (le *vagina dentata* exacerbé que se révèle être sa face). »⁹

***Die Hard* : une nouvelle esthétique du film de siège**

Die Hard procède de même au croisement et à la refonte de sous-genres du policier (en l'occurrence, le « *heist movie* » ou « *caper movie* » et le « *hostage film* »), tout en jouant avec des références explicites aux films-catastrophes des années 1970, notamment à *Towering Inferno* (John Guillermin, 1974). Sur la base de ce canevas scénaristique combinant braquage et prise d'otages, on peut incidemment voir en *The Taking of Pelham 123* de Joseph Sargent (1974) un précédent sinon un prototype générique. Ce thriller associe l'assaut d'un train avec otages et demande de rançon, à l'occasion d'un huis-clos dans une station du métro de New York. Dans les années 80, *Delta Force* de Menahem Golan (1986), avec Chuck Norris et Lee Marvin, met également en scène, avec nettement moins de brio, une attaque terroriste (en l'occurrence, il s'agit de pirates de l'air) avec également une prise d'otages. Dans *Die Hard*, McTiernan tire à nouveau parti des possibilités inédites et originales d'un tel métissage intergénérique avant de dépasser ce stade à la faveur d'un recentrage graduel autour du « *survival film* ». Comme pour *Predator*, le film d'action n'émerge ici, à proprement parler, que dans l'éclipse progressive de ses prémices génériques : *Die Hard*, œuvre prototypique, se révèle *in fine* aussi loin du film policier que du film catastrophe.

John McClane (Bruce Willis), policier new yorkais, vient à Los Angeles rejoindre sa femme Holly, dont il est séparé depuis plusieurs mois, pour passer Noël en famille. Il est conduit au siège de la Nakatomi Corporation, une puissante multinationale japonaise où sa femme travaille comme cadre. Une réception a lieu en l'honneur des employés au trentième étage de la tour quand une douzaine de terroristes allemands font irruption, après avoir méthodiquement investi l'immeuble et coupé toute communication avec l'extérieur. Le commando mené par Hans Gruber veut s'emparer des 600 millions de dollars en titres dans le coffre-fort de la compagnie et retient les employés en otage. Seul John McClane s'est échappé par un escalier de secours. Il parvient à alerter les forces de l'ordre. Avec l'aide d'un policier isolé, le sergent Powell, avec qui il communique par talkie-walkie, il est tenu au courant des vaines tentatives du LAPD et du FBI de prendre d'assaut le *skyscraper*. Tour à tour traqueur et traqué, il mène une guérilla solitaire dans les derniers étages de la tour et tient en échec les terroristes. Alors que la tour menace de s'effondrer sous l'effet des explosions, il sauve finalement les otages et sa femme des mains de Gruber.

⁹ Nicole Brenez, *De la figure en général et du corps en particulier, l'invention figurative au cinéma*, p. 109.

L'efficace du film tient beaucoup à son unité de lieu et d'action (un huis-clos essentiellement, si on excepte l'arrivée du héros à l'aéroport de Los Angeles) et de temps (l'espace d'une soirée). Personnage à part entière, le bâtiment de la Fox dans le quartier de Century City à Los Angeles, présente une dimension duelle dont se sert le film. D'un côté, c'est un imposant monument de marbre et de verre, un temple capitaliste équipé de la dernière technologie, symbole des *Eighties* triomphantes. En particulier, le hall et le trentième étage où sont les otages, avec son bassin et ses rochers, sa chute d'eau artificielle et ses palmiers, reflètent cet éclectisme clinquant de l'architecture postmoderne. D'un autre côté, dans les derniers étages encore en travaux, le film investit la coulisse et exhibe telles quelles les infrastructures du gratte-ciel : galeries de service, cage d'ascenseur, escaliers de secours, conduits d'aération, toit-terrasse, câblage électrique, etc. Dans une esthétique de chantier, jouant des éclairages blafards, le film dessine une aire de jeu mortelle où, au fil des déplacements et fusillades, des renversements entre poursuivants et poursuivis, les corps s'engagent dans une terrible partie de cache-cache. Au sein du Nakatomi Plaza, transformé en une jungle de béton, de verre et d'acier, évocatrice du chaotique roman *High-Rise* (*IGH*, en français) de J. G. Ballard, la relation au lieu est d'ordre symbiotique. Le héros infiltre au mieux l'espace intérieur, en épouse chaque recoin, au point de faire corps avec la tour. Une interaction et une fusion que le film prolonge d'ailleurs symboliquement dans la concomitance des blessures infligées *crescendo* au corps héroïque et des dégâts subis par le bâtiment, évoquant à l'occasion « l'enfer vertical » de *Towering Inferno*.

L'action est littéralement étagée, et du sous-sol (perçage du coffre) au toit-terrasse (tentative d'évacuation des otages par hélicoptère), chaque niveau de la tour correspond à une phase de l'action terroriste ou à une riposte de McClane, avec circulation corollaire des corps et des matériels, mouvements de navette verticaux que permet l'ascenseur, axe central de communication entre les étages et véritable pivot du scénario. *Die Hard* exploite au mieux la verticalité du lieu (« 40 storeys of sheer adventure! », annonce fièrement l'affiche américaine du film : « 40 étages de pure aventure ») comme sa nature labyrinthique, jouant habilement sur un sentiment graduel de claustrophobie. Le film de siège croise ici le thriller technologique : les terroristes prennent soin de bloquer les issues, de neutraliser les systèmes d'alarme, de déconnecter les communications avec le dehors¹⁰. Ils disposent d'un matériel informatique qui leur permet de contrôler, en les reprogrammant, l'ensemble des réseaux de l'immeuble et d'y traquer aussi les mouvements intrus. A l'inverse, McClane doit souvent progresser à l'aveugle, coupé de l'extérieur (où sont tenus en échec la police et le FBI), en se guidant à des signes (témoins lumineux de

¹⁰ De *Rio Bravo* de Howard Hawks (1959) à *Assault on Precinct 13* de John Carpenter (1976) ou encore *Dawn of the Dead* de George Romero (1978), tout film de siège s'attache à marquer visuellement avec insistance la frontière séparant un espace intérieur menacé et un espace extérieur menaçant.

l'ascenseur), en établissant de nouvelles voies de communication (utilisation du système incendie, talkie-walkie volé à l'ennemi), en détournant aussi les équipements et éléments du décor (cage d'ascenseur, lance à incendie). Pieds nus et armé de son seul Beretta de service, il doit se repérer dans un espace confiné et étroitement surveillé pour échapper à ses poursuivants. Le film tient alors de l'expérience comportementaliste où, pour apprendre et progresser, le héros fuyard doit réagir sans cesse à un environnement piégé et déroutant.

Espace, corps, action : un cinéma de l'environnement

D'une jungle à l'autre : sous l'angle commun de « la survie en milieu hostile », les deux films exploitent toutes les possibilités d'invention (narrative et esthétique) qu'autorisent la richesse et l'originalité d'un tel environnement-écran, dissimulant la menace mais offrant aussi simultanément au héros les moyens de sa survie – qu'il s'agisse du dédale vertical de la tour dans *Die Hard* ou bien de la densité végétale de la jungle amazonienne dans *Predator*. Dans ce dernier, les longs travellings fluides donnent l'illusion de pénétrer l'épaisseur d'un piège de végétation, étouffant et oppressant, paradoxalement clos et claustrophobique. Dans la majorité des plans, la caméra capte un enchevêtrement luxuriant de branches et de lianes, comme autant de verticales qui semblent enserrer les protagonistes et les retenir dans un opaque camaïeu de verts. L'omniprésence de fougères hautes au premier plan, systématiquement filmés en contre-plongée, alimente une angoisse qui tient d'autre part aux rumeurs inquiétantes d'une faune hors champ¹¹.

Comme dans *Alien* de Ridley Scott (1979) ou dans *The Thing* de John Carpenter (1982), le monstre extraterrestre est longuement suggéré. Avant d'être pleinement livré à la vue du spectateur dans un contrechamp tardif, et d'être ce que Nicole Brenez appelle justement « une formalisation de l'apparaître éprouvé comme angoissante étrangeté », il n'est qu'un point de vue furtif, une subjectivité anonyme et désoriginée, un regard dominateur, en surplomb depuis la cime des arbres, interrompant à intervalles réguliers le fil humain de la narration. Contrepoint menaçant à la progression du commando, le monstre est donné et filmé comme une émanation du milieu (il est, selon un des personnages, « la forêt qui marche »), un esprit malveillant qui anime la jungle. Il n'est d'ailleurs jusqu'à son sang vert phosphorescent qui ne suggère la sève végétale. Et ce n'est finalement qu'en usant des mêmes pouvoirs mimétiques que son ennemi que le major Dutch saura le vaincre, en fusionnant à son tour avec l'environnement – telle cette scène où recouvert de vase, immobile et tapi entre les racines d'un palétuvier, il découvre incidemment qu'il peut échapper à la détection thermique de l'extraterrestre.

¹¹ McTiernan retrouvera la forêt amazonienne cinq ans plus tard pour le tournage de *Medicine Man* (1992), à la fois une fable écologiste et un film d'aventures jouant sur un registre proche de *The African Queen* (John Houston, 1951).

A l'instar du *predator* venu d'une autre planète, McClane est d'abord un *outsider* : une présence intrusive, un corps étranger au système de la tour Nakatomi comme un obstacle imprévu dans le scénario terroriste (le film insiste aussi sur son identité de New-Yorkais exilé à Los Angeles). Il devient ensuite un *insider*, luttant contre le commando depuis les entrailles du bâtiment assiégé, ayant appris à interagir avec son milieu et à en infiltrer les infrastructures intimes, sa silhouette noire de fumée épousant jusqu'aux tonalités industrielles du décor. A partir du thème inversé de l'intrusion, de la menace infiltrée, les deux films développent une logique de piège et d'enfermement, introduisant ce qui apparaît comme un des thèmes privilégiés de l'œuvre de McTiernan : l'invisibilité. Alternativement menace imperceptible et moyen de survie, l'homochromie ou capacité à se fondre dans son environnement sera tout aussi centrale aux stratégies et manœuvres sous-marines de *The Hunt for Red October* (1990), aux raids nocturnes des Wendols, les « envahisseurs » barbares de *The 13th Warrior* (1999)¹², aux cambriolages audacieux de *The Thomas Crown Affair* (1999), remake du film de Norman Jewison (1968).

Le mimétisme détermine aussi une redéfinition de la subjectivité à l'écran. Le *predator* est à la fois doué d'une vision thermique qui déforme et décompose ce qu'il perçoit en taches lumineuses d'intensité variable, et d'une vision fantôme (« ghost vision »), contrechamp littéral de la première, un camouflage optique destiné à le masquer à ses adversaires, sorte d'effet miroir et jeu trompeur sur la transparence (on le voit sans vraiment le voir), qui lui permet de se fondre avec un effet de léger décalage dans la végétation. Par ailleurs, cette double construction du regard (vision fantôme et vision thermique) anticipe largement l'avènement du jeu vidéo, en exploitant déjà toute l'angoisse qui tient à la limitation du point de vue, conjuguée à l'oppression d'une menace qui a le don de s'évanouir dans l'environnement. C'est là tout le principe du FPS (*first person shooter*) que de simuler, sur un mode subjectif, le flux d'un regard aux aguets et sa progression fébrile dans un décor anxigène. Outre qu'ils ont fait l'objet de maintes adaptations, les deux films de McTiernan ont inspiré aux concepteurs de jeux vidéo certaines idées de mise en scène, d'angles de caméra et de *gameplay*.

Le film d'action quintessencié (traque, survie, régression)

La traque devient bientôt le trope majeur et la dynamique d'un film d'action dont la logique événementielle se trouve « élémentarisée » et réduite à l'essentiel¹³. *Predator* reprend ainsi, en les poussant à leur extrême, certains

¹² Comme dans *Predator*, l'identité réelle de l'ennemi n'est ici révélée que dans le dernier tiers du film. Entre-temps, la nature des sinistres Wendols que combattent les guerriers vikings repose sur une ambiguïté inquiétante qui les maintient entre l'humain et l'animal, le monstrueux et le normal, le réalisme et le fantastique.

¹³ James M. Welsh distingue au sein du film d'action deux catégories, « *action-adventure* » et « *pure action* » (in « Action films : The Serious, the Ironic, the Postmodern », p. 161) : on peut dire des films de McTiernan qu'ils effectuent

développements d'un film comme *First Blood* de Kotcheff (1982), en radicalisant le mouvement de fuite dans une nature inhospitalière, et en reprenant le jeu croisé de chasseur-chassé, prédateur-proie. Comme dans *Die Hard*, le héros est d'abord une victime, subissant l'action sans en être jamais l'instigateur et se contentant de fuir devant le danger. Plus avant, il est pris ici dans une forme de devenir-animal, destiné à n'être plus que le gibier sous la menace prédatrice, usant de stratégies de fuite et de dissimulation, acculé à des mouvements de reptation et d'enfouissement dans la terre, de confinement dans des cachettes « naturelles » de plus en plus exigües : la tranchée-terrier dans laquelle finit le major Dutch dans *Predator* fait étrangement écho à la gaine d'aération où se glisse McClane dans *Die Hard*. Dans les deux cas, l'espace à mesure qu'il se restreint, contraint toujours davantage les corps, les force à la contorsion et à la compression, voire à la quasi-paralysie. La claustrophobie dont témoigne la mise en scène de McTiernan vise à épouser au plus près les mouvements empêchés de ses personnages dans une proximité et une confusion extrêmes avec leur environnement. Redéfinition corollaire du héros ou de l'antihéros (Dutch ou John McClane) dans le sens d'une minoration graduelle et suivant un schéma inexorable de dépouillement : perte d'alliés, abandon de l'arsenal technologique (armes de plus en plus rudimentaires : couteau, arc, pieux, troncs d'arbres dans *Predator*), échappatoires limitées, mobilité réduite, corps épuisé, diminué et blessé. Si *Die Hard* est ainsi programmatique jusque dans son titre, il pointe aussi très clairement le sous-genre dont il relève finalement : le *survival film*. Le film promet de la sorte un glissement sémantique manifeste de « hard boiled » à « die-hard » : le *tough guy* traditionnel, le dur à cuire devient ici littéralement le survivant, celui qui n'a plus qu'à vendre chèrement sa peau, qui régressant vers un état de nature (basculant par nécessité de l'*institution* à l'*instinct*) doit triompher d'une mort assurée.

Visuellement, tout participe de cette régression primitive. La dernière partie de *Predator*, qui s'articule autour du combat singulier avec l'*alien*, rompt avec le monochrome vert de la jungle pour imposer une suite de tableaux primitifs plus sombres, aux tonalités de terre, de pierre et de plomb. Le ciel n'est plus fermé par la canopée mais il s'ouvre et laisse passer la grisaille du crépuscule puis la nuit tombée. Une puissance mythologique se dégage dès lors de cette longue séquence muette et sublunaire, qui précipite le héros dans une infra-humanité immémoriale, à l'horizon d'un duel épique et acharné, d'une âpreté barbare, point d'orgue d'une longue descente en enfer. Une atmosphère primitive que John McTiernan retrouvera à l'occasion de *The 13th Warrior*¹⁴, épopée crépusculaire qui revisite la saga nordique de *Beowulf*, avec

régulièrement le passage de l'un à l'autre, dans une démarche de constant resserrement.

¹⁴ *The 13th Warrior* est sans nul doute l'œuvre la plus ambitieuse de son auteur sur un plan esthétique et narratif. Le film néanmoins n'a jamais été édité dans sa version intégrale et n'existe que dans le montage tronqué et lacunaire, imposé par Michael Crichton, scénariste et producteur.

ses paysages de brumes filmées à la lumière naturelle et ses séquences nocturnes éclairées à la torche.

Une définition du héros post-reaganien

Idéologiquement, ces deux films marquent un retour aux vertus américaines primordiales. Ils rompent en cela avec les attributions morales du héros reaganien – glorification de la violence, manichéisme rigide opposant bien et mal, promotion d'un nationalisme étroit, rabaissement dédaigneux de l'ennemi, récusation de la vérité historique, valorisation nostalgique d'un passé idéalisé, croyance dans l'exceptionnalisme américain, ignorance des complexités sociales et politiques, proposition de solutions individualistes à des problèmes systémiques. A une méfiance spontanée à l'égard des institutions (la police est inefficace, le FBI ridicule, l'armée et la CIA mentent et désinforment) s'ajoute un retour aux sources de l'individualisme américain : à la « *self-reliance* » (le fait de ne compter que sur soi-même), théorisée par R. W. Emerson et mise en pratique par Henry Thoreau mais aussi à la « *resourcefulness* », cette débrouillardise et faculté à utiliser au mieux les ressources mises à disposition par le milieu naturel qui définit le héros populaire américain depuis les personnages de Natty Bumppo, le trappeur de James Fenimore Cooper, de Huckleberry Finn, le jeune héros de Mark Twain, ou encore les aventuriers des romans de Jack London comme Elam Harnish (*Radieuse aurore*) ou Smoke Bellew (*Les Aventures de Smoke Bellew*). *Die Hard* a ainsi des allures de néo-western dans lequel John McClane campe un cow-boy individualiste, livré à lui-même dans une situation qui le dépasse, et qui ne peut compter sur la cavalerie (dépêché sur place, le FBI se montre incompetent).

Dans une tension vers l'essentiel, la dernière partie se charge de fabriquer un nouvel héros post-reaganien, au-delà des stéréotypes d'usage, dans le doute, l'effroi et le dépassement de soi. Celui-ci n'a d'autre choix que de régresser en lui-même, d'atteindre à son être le plus primaire (à cet instinct qui commande les fonctions de survie, de défense et d'attaque) pour espérer vaincre et retourner enfin à la civilisation, grandi par l'épreuve. Ahmed Ibn Fadhlán (incarné par Antonio Banderas), le jeune érudit arabe de *The 13th Warrior*, doit de même plonger dans la barbarie la plus noire (voir la symbolique de la descente finale dans la grotte Wendol) pour renaître à lui-même. En corollaire, les films de McTiernan ne sont jamais exempts d'un certain dolorisme héroïque (on songe également ici à *Rollerball*, 2002, autre remake d'un film de Norman Jewison). John McClane claudique ainsi pieds nus sur des éclats de verre, blessé par balle et brûlé par les explosions, alors que, hagard et terrorisé, le major Dutch est déchu de son statut de héros pour être jeté dans un cauchemar de boue et de feu. A mesure que la souffrance physique augmente, que le héros apparaît de plus en plus marqué par les épreuves qu'il affronte, le film libère une énergie farouche pour se transformer enfin en un théâtre d'un vitalisme désespéré.

L'ennemi est à son tour « élémentarisé ». Les mercenaires de *Predator* comprennent progressivement que le terrifiant *alien* n'est que cette tension primaire, reptilienne, vers sa proie – son intelligence, son organisme sophistiqué comme ses facultés multiples ne servent que la seule finalité de la prédation. Il se définit exclusivement par la chasse, en dehors de toute motivation psychologique (*The Hunter* était d'ailleurs le premier titre du film). Dans *Die Hard*, Hans Gruber déchoit de terroriste idéologue (jouant avec les attentes des médias, demandant la libération de frères d'armes de groupuscules libertaires) à vulgaire malfrat, motivé par la seule cupidité, perdant de sa complexité, se simplifiant pour n'être bientôt plus animé que par une pulsion meurtrière à l'égard de John McClane. Idéologiquement, cette réduction de l'ennemi au pulsionnel participe aussi, dans le cas de ces deux films, à une promotion de la terreur (*Predator*) et du terrorisme (*Die Hard*) au cinéma comme menace invisible, indistincte et souvent inassignable à l'environnement, en quoi ils annoncent à l'évidence les films hollywoodiens des années 1990. Le monde y est moins lisible et univoque, et le mal n'est plus clairement identifié comme l'était l'ennemi historique (le Viêt-cong, le soviétique, le communiste). Plus encore que les terroristes européens de *Die Hard*, le *predator* protéiforme figure alors au mieux, dans son altérité radicale, la conjugaison idéale de toutes les peurs américaines.

Pour conclure sur la question du genre

S'interroger sur l'émergence des *actioners* dans les années 1980 revient à se demander comment une composante (l'action) est devenue définitoire d'un genre à part entière (le film d'action), sinon à éclipser les genres premiers dont elle a d'abord procédé (le policier, le film de guerre, le film d'espionnage, la science-fiction). Longtemps considérée comme simple morceau de bravoure dans l'arc narratif, l'action semble s'imposer au détriment de l'intrigue qui la justifie. La mise en valeur de la péripétie guerrière ou violente détermine même par avance un scénario-prétexte, souvent simplifié jusqu'à l'indigence¹⁵. Un bon film de guerre, même très riche en action, reste un film de guerre. Mais quand le traitement du genre est minimaliste (au point de n'être souvent qu'un cadre de référence facilement identifiable par le spectateur), on parle alors de « film d'action » : l'épithète, vaguement déshonorante, à la fois niveleuse et déclassante, semble alors réservée dans les années 80 à un mauvais film de genre.

Predator comme *Die Hard* procèdent, de même, à une réduction progressive des genres qu'ils abordent, à leur dépouillement systématique, pour en extraire le canevas élémentaire d'une survie en milieu hostile,

¹⁵ A ce titre, *Last Action Hero* (1993), mal reçu par la critique et mal compris par le public, se présente comme une mise en abyme des lois du genre qui, sur un mode ludique et parodique, en empruntant son procédé métaleptique à *The Purple Rose of Cairo* de Woody Allen (1985), met en parallèle critique les attentes du spectateur et la fabrication de personnages clichés et de situations stéréotypées par Hollywood.

expression générique sommaire du film d'action, sorte de plus petit commun dénominateur. Au terme d'un processus de simplification (régression, survie, duel), l'action devient majoritaire, maîtresse et exclusive, comme débarrassée du prétexte générique sur lequel elle s'est préalablement appuyée. Elle donne alors libre cours à sa plus simple expression, en l'occurrence chez McTiernan, le combat singulier. Rappelons que *Die Hard : With a Vengeance* (1995) se termine aussi en face-à-face dans le *director's cut*. On assiste de fait, sinon à une liquidation, du moins à une neutralisation du genre pluriel dont elle est préalablement issue : dans leur dernière partie, les deux films de McTiernan ne sont plus identifiables en termes de genre, de même que leur esthétique, à l'orée des années 1990, ne s'indexe plus vraiment sur rien de connu.

Bibliographie

- BRENEZ, Nicole. *De la figure en général et du corps en particulier, l'invention figurative au cinéma*. Bruxelles, De Boeck Université, « Arts et Cinéma », 1998.
- DAHAN, Yannick, « Le film d'action : Idéologie 'ramboesque' et violence chorégraphiée », *Positif* n° 443, janvier 1998, 70-81.
- DANEY, Serge, *Devant la recrudescence des vols de sacs à main : cinéma, télévision, information (1988 – 1991)*. Lyon, Aléas Éditeur, 1991.
- LICHTENFELD, Eric. *Action Speaks Louder: Violence, Spectacle, and the American Action Movie*, 2004.
- WELSH James M., « Action films: The Serious, the Ironic, the Postmodern », in *Film Genre 2000: New Critical Essays*, Wheeler Winston Dixon (Ed.), Albany (NY), State University of New York Press, 2000, 161-176.

Films cités

- 13th Warrior, The (Le 13ème Guerrier)*, John McTiernan, 1999 (États-Unis).
- 48 Hrs. (48 Heures)*, Walter Hill, 1982 (États-Unis).
- African Queen, The (L'Odysée de l'African Queen)*, John Houston, 1951 (États-Unis).
- Air Force One*, Wolfgang Petersen, 1997 (États-Unis).
- Alien (Alien, le huitième passager)*, Ridley Scott, 1979 (États-Unis).
- Aliens (Aliens, Le retour)* James Cameron, 1985 (États-Unis).
- Assault on Precinct 13 (Assaut)*, John Carpenter, 1976 (États-Unis).
- Blind Date (Boire et Déboires)*, Blake Edwards, 1987 (États-Unis).
- Commando*, Mark L. Lester, 1985 (États-Unis).
- Con Air (Les Ailes de l'enfer)*, Simon West, 1997 (États-Unis).
- Dawn of the Dead (Zombie)*, George Romero, 1978 (États-Unis, Italie).
- Delta Force, The (Delta Force)*, Menahem Golan, 1986 (États-Unis, Israël).
- Die Hard (Piège de cristal)*, John McTiernan, 1988 (États-Unis).
- Die Hard: With a Vengeance (Une Journée en enfer)*, John McTiernan, 1995 (États-Unis).
- Executive Decision (Ultime décision)*, Stuart Baird, 1996 (États-Unis).
- First Blood (Rambo)*, Ted Kotcheff, 1982 (États-Unis).
- Hunt for Red October, The (À la poursuite d'Octobre rouge)*, John McTiernan, 1990 (États-Unis).
- Last Action Hero*, John McTiernan, 1993 (États-Unis).
- Lethal Weapon (L'Arme fatale)* Richard Donner, 1987 (États-Unis).
- Matrix, The (Matrix)*, Lilly Wachowski & Lana Wachowski, 1999 (États-Unis).
- Medicine Man*, John McTiernan, 1992 (États-Unis).
- Missing in Action (Portés disparus)*, Joseph Zito, 1984 (États-Unis).
- Nomads*, John McTiernan, 1986 (États-Unis).
- Objective, Burma ! (Aventures en Birmanie)*, Raoul Walsh, 1945 (États-Unis).
- Passenger 57 (Passager 57)*, Kevin Hooks, 1992 (États-Unis).
- Predator*, John McTiernan, 1987 (États-Unis).

Predator 2, Stephen Hopkins, 1990 (États-Unis).
Purple Rose of Cairo, The (Rose pourpre du Caire, La), Woody Allen, 1985 (États-Unis).
Rambo: First Blood, Part Two (Rambo 2, La Mission), George P. Cosmatos, 1985 (États-Unis).
Rio Bravo, Howard Hawks, 1959 (États-Unis).
Rock, The (Rock), Michael Bay, 1996 (États-Unis).
Rollerball, Norman Jewison, 1975 (États-Unis).
Rollerball, John McTiernan, 2002 (États-Unis, Allemagne, Japon).
Speed, Jan De Bont, 1994 (États-Unis).
Sudden Death (Mort subite), Peter Hyams, 1995 (États-Unis).
Sunset (Meurtre à Hollywood), Blake Edwards, 1988 (États-Unis).
Taking of Pelham 123, The (Les Pirates du métro), Joseph Sargent, 1974 (États-Unis).
Terminator, The (Terminator), James Cameron, 1984 (États-Unis).
Thing, The, John Carpenter, 1982 (États-Unis).
Thomas Crown Affair, The (L'Affaire Thomas Crown), Norman Jewison, 1968 (États-Unis).
Thomas Crown Affair, The (Thomas Crown), John McTiernan, 1999 (États-Unis).
Towering Inferno (La Tour infernale) John Guillermin, 1974 (États-Unis).
Twister, Jan De Bont, 1996 (États-Unis).
Uncommon Valor (Retour vers l'enfer), Ted Kotcheff, 1983 (États-Unis).
Under Siege (Piège en haute mer), Andrew Davis, 1992 (États-Unis).
Under Siege 2: Dark Territory (Piège à grande vitesse), Geoff Murphy, 1995 (États-Unis).