Holliwood, fin de siècle !

Le spectacle de la société technicienne

Franck Bousquet

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/161>

DOI : 10.4000/entrelacs.161

ISSN : 2261-5482

Éditeur

Éditions Téraèdre

Édition imprimée

Date de publication : 1 novembre 2005

Pagination : 15-20

ISBN : 978-2-912868-70-1

ISSN : 1266-7188

Référence électronique

Franck Bousquet, « Holliwood, fin de siècle ! », *Entrelacs* [En ligne], 5 | 2005, mis en ligne le 01 août 2012, consulté le 07 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/161> ; DOI : 10.4000/entrelacs.161

Ce document a été généré automatiquement le 7 mai 2019.

Tous droits réservés

Hollywood, fin de siècle !

Le spectacle de la société technicienne

Franck Bousquet

- 1 Dans la solitude des grands champs de cocons, seuls quelques robots se déplacent. Ils sont là pour cultiver des êtres humains, enfermés dans des enveloppes nourricières, afin de se nourrir de leur énergie. Ces robots ne sont pas des esclaves, ce sont les maîtres de l'avenir que promettent les frères Wachowsky dans *Matrix*, grand succès mondial de l'année 1999. Le cinéma hollywoodien répond ainsi, une nouvelle fois, à l'une des interrogations récurrentes du vingtième siècle : « Quel avenir pour l'humanité dans un monde de plus en plus dominé par la technologie ? ».
- 2 Cette question n'est pas nouvelle, elle hante l'imaginaire des sociétés industrielles depuis que l'homme fabrique des machines. Déjà, au début des années trente, les intellectuels modernistes nous promettaient « *La fin d'une civilisation* »¹.
- 3 Le premier mars 1933, Lucien Vogel, directeur du magazine *VU*, écrivait ainsi dans son éditorial : « *L'homme ne domine pas la machine. Il découvre avec stupeur, avec effroi, qu'il est écrasé par elle. Beau paradis technique, où l'homme est enchaîné à l'arbre de la science et regarde, impuissant, tourner la machine folle !* ».
- 4 Aujourd'hui encore, la réflexion sur le devenir humain dans un environnement technologique de plus en plus prégnant fait partie des inquiétudes majeures. Se nourrissant des imaginaires contemporains et œuvrant à leur fabrication, le cinéma hollywoodien majoritaire va reprendre ce questionnement à son compte, en le vulgarisant et en en devenant une incarnation parfaite. En effet, dérivant vers une spectacularisation ne privilégiant que les effets spéciaux, bénéficiaire par excellence de toutes les innovations, et se rapprochant de plus en plus d'un générateur de grandes émotions, ce cinéma est au cœur du royaume de la technologie. Ainsi, lorsqu'il interroge le futur d'une société dominée par les innovations scientifiques, il porte un regard sur lui-même et sur son devenir.
- 5 Fruit d'un processus dont les films catastrophes constituent les fondations et dont la génération des Lucas, Spielberg ou Coppola, est l'accoucheuse, le cinéma des *blockbusters*²

entérine la disparition de l'individu dans les représentations dominantes du cinéma commercial. Ainsi, la problématique générale du cinéma américain contemporain est-elle la disparition de l'humain. Ce constat, illustré par les réflexions de cinéastes majeurs, s'applique à l'ensemble de la production commerciale. Les scénarios de jeux vidéo adaptés en longs métrages ne sont qu'un exemple de la disparition du personnage comme élément central du récit au profit de l'effet pyrotechnique. La reprogrammation du personnage passe par sa transformation en expert, chargé de toutes les compétences nécessaires à un triomphe final. Inapte au changement ou à l'apprentissage, le héros du *blockbuster* surmonte des épreuves qui ne font que l'effleurer. Profondément technocrate, il ne doit rien à l'expérience mais tout à ses compétences.

Un cinéma parc d'attractions

- 6 Lorsqu'en 1972 Ronald Neame réalise *L'Aventure du Poséidon*, il pose les bases d'une nouvelle manière d'envisager le personnage au sein des productions à gros budget. Forts du succès mondial de ce qui est aujourd'hui considéré comme un classique du genre, les producteurs s'attachent par la suite à faire appliquer les règles que l'on peut tirer de ce modèle. Alors que la catastrophe était jusque-là un prétexte utilisé pour révéler les personnalités des protagonistes d'un récit, elle devient peu à peu le sujet principal de la réalisation. Peu importe les personnages, on juge de la qualité du film à la réussite de ses effets spéciaux et à l'audace de ses morceaux de bravoure. Le cinéma a alors la même utilité sociale qu'un parc d'attractions, celle de créer des sensations fortes et de provoquer les hurlements horrifiés de spectateurs cloués à leur fauteuil. Retrouvant là une partie de ses origines, le film redevient cette attraction de fête foraine chargée de donner vie à des féeries visuelles et de faire naître la peur ou l'étonnement.
- 7 Afin de répondre à cette évolution vers la spectacularisation, le cinéma américain développe alors plus que jamais ses recherches technologiques. Durant les années soixante-dix et quatre-vingt, les compagnies spécialisées dans les effets spéciaux connaissent un développement exponentiel. Jusque-là confinées à un rôle de partenaire annexe, elles deviennent bientôt l'interlocuteur obligé de tout réalisateur américain. Georges Lucas, prophète du cinéma parc d'attractions, ne s'y trompe pas, lui qui abandonne la réalisation durant plus de vingt ans pour se consacrer presque exclusivement à son entreprise d'effets spéciaux. « *L'industrie cinématographique américaine n'a, semble-t-il, jamais manqué un seul rendez-vous technologique. Elle s'est transformée plus vite et plus radicalement que ces rivales étrangères* »³.

L'effet spécial, ce héros

- 8 Ainsi, les films pyrotechniques, qui triomphent dans les années quatre-vingt, s'inspirent-ils de la violence exacerbée des productions de la décennie précédente, mais en l'édulcorant et en la déréalisant, avec la volonté évidente d'arrêter la réflexion historique et morale enclenchée par des réalisateurs comme Cimino ou Scorsese. Le John Rambo de 1982, symptôme d'une société américaine refusant d'admettre ses errements historiques, est devenu, en 1985 dans *Rambo II : La mission*, une attraction de foire dont la seule mission est d'être l'artificier d'un son et lumière sanglant.

- 9 Il est communément admis que les défaites de l'histoire américaine, anciennes ou immédiates, sont transformées en victoires par le cinéma hollywoodien. Mais le vrai sujet des mises en scène des *blockbusters* est la puissance de l'Amérique et sa capacité à produire le plus grand spectacle du monde. Les héros de ce cinéma ne possèdent pas de psychologie, mais des qualités et des compétences que leurs apparences physiques suffisent souvent à identifier. Jeff Goldblum, grand, dégingandé, l'air distrait derrière ses lunettes d'intellectuel, mais finalement capable d'exploits physiques, interprète ainsi régulièrement le rôle d'un professeur Nimbus culturiste, dont les connaissances scientifiques et le courage finissent par triompher de la menace justifiant le scénario.
- 10 Stéréotype par excellence, ce type de héros est le fruit d'un visuel publicitaire, d'une fiction pure qui ne cherche aucun ancrage sociologique ou historique. Techniquement, le héros "*bigger than life*" est caractérisé par une lumière de carte postale, des effets de montage de vidéo-clip et un cadre valorisant ; divers éléments qui s'opposent au visuel du méchant (lumière sombre, cadre déstructuré...). De plus, le déroulement du récit s'accompagne de plusieurs développements emphatiques de séquences d'action pure, tout à fait inutiles à sa progression.
- 11 Le constat de la disparition du récit au profit de l'action s'impose *in fine* au spectateur attentif. Ce n'est plus un enjeu dramatique qui justifie le film, mais uniquement des séquences spectaculaires. La dramaturgie s'accélère, et la mise en scène fait de plus en plus de place à la tension, à l'instant, et aux morceaux de bravoure techniques. Elle devient informatisée, froide et dure comme les personnages qu'elle anime.
- 12 L'individu s'affaisse sous la performance technologique comme il s'effaçait derrière les machines dans la ville futuriste de *Métropolis*. Le masque inexpressif de la plupart des acteurs de films d'action, assimilable à un visage mécanique, rend bien compte de la dépersonnalisation du héros. Peter Weller, en 1987 dans le dossier de presse de *Robocop*, exprime ce sentiment : « Jadis le public s'identifiait à Gary Cooper et James Stewart. Aujourd'hui il s'investit dans les super-héros qui sont de pures abstractions ».

Le personnage face à la technologie : intégration et combat

- 13 David Cronenberg réfléchit à cette problématique depuis plus de vingt ans, en faisant de ses personnages des êtres de plus en plus dépendants de la technologie et des machines. Ainsi, dans *Crash*, les humains qu'il nous présente ne peuvent-ils plus entrer en relation avec leurs contemporains sans passer par la médiation d'une machine ou d'un objet. Leurs fantasmes intègrent totalement la mécanique, tant et si bien que toute relation, sexuelle mais aussi simplement humaine, ne peut être envisagée hors du biais d'un élément exogène. Le couple formé par James Spader et Deborah Unger se régénère durant tout le film à travers ses relations à l'automobile et à l'outil. Cronenberg met en image l'intuition de Mac Luhan qui, dans *Comprendre les médias*⁴, analysait les technologies comme des prolongements de nos organes physiques et de notre système nerveux, destinées à en accroître la force et la rapidité.
- 14 Cinéma des attractions par excellence et questionneur, par définition, du futur de la société, le film de science-fiction est par conséquent au centre même de nos interrogations. Maître de ce type de récit et grand créateur de sensations fortes, Paul Verhoeven illustre et interpelle le genre. De *Robocop* à *L'Homme sans ombre*, le réalisateur

s'est intéressé au devenir du héros de fiction américain, à la mémoire duquel il finit par ériger un mausolée pyrotechnique après avoir fait le constat de sa disparition.

- 15 Verhoeven, dans la grande tradition des auteurs américains issus de l'immigration, s'interroge donc sur les statuts du récit et sur le processus d'évolution du cinéma dans lequel il essaye de s'intégrer. Appliquant à la lettre les recettes en œuvre dans le film commercial américain des années quatre-vingt, il les soumet à la question dans le même mouvement où il en extrait l'essence. Se rendant compte de la stéréotypisation du personnage dans les productions cinématographiques majeures, il pousse cette logique à l'extrême, acceptant de mettre en scène, en guise de héros, un robot totalement programmé. Son film raconte donc la longue quête initiatique menant celui-ci du stéréotype au personnage. Il nous donne une version picaresque personnelle de la formation d'un individu évoluant peu à peu vers la complexité, vers la participation à un modèle démocratique de la société. À la différence du personnage classique en quête d'identité, *Robocop-Murphy* est d'abord un humain que l'on transforme en robot et qui décide de revenir à son état initial. Il ne s'agit pas donc simplement d'une quête d'humanité, mais bien d'une reconquête.
- 16 Si, en 1987, Paul Verhoeven constate que le personnage du cinéma américain est en train de se transformer en un robot dépourvu d'histoire et de sentiments, il tente pourtant de lui faire recouvrir son humanité. Il met ainsi en scène le mouvement d'aller-retour, qui voit d'abord la métamorphose de l'humain en robot par son asservissement à la technologie, puis son combat contre les différents éléments de cette société mécanique pour retrouver une parcelle d'humanité. À la fin du film, le héros reste une chimère mécanique, mais il a retrouvé le droit de porter un nom, caractère primordial du statut de Sujet. Néanmoins, comme nous le verrons plus loin, l'optimisme de *Robocop* ne prend tout son sens que comparé aux dernières réalisations du cinéaste, qui semblent répondre aux interrogations esquissées au tournant des années quatre-vingt en constatant la disparition définitive de l'individu.

La destruction finale

- 17 Désormais, dans la fiction hollywoodienne, la technologie a pris la mesure de l'humain ; elle le commande et le modèle à son image. Le héros-type du *blockbuster* est un technicien réagissant mécaniquement aux stimuli que lui envoient les dangers qu'il doit affronter. C'est la conclusion à laquelle parvient Cronenberg dans *eXistenZ*, où les personnages doivent passer par la technologie pour exister. La problématique de ce film est un peu différente de celle des précédents opus du réalisateur, puisqu'elle traite directement du cinéma. Il nous présente le processus de construction de chimères cinématographiques, et nous indique qu'aujourd'hui les règles sont les mêmes dans le cinéma et les jeux vidéo. Les personnages traversent un certain nombre d'épreuves, ou de tableaux, selon les points de vue, sans jamais rien apprendre et en restant toujours incapables d'analyser ce qui leur arrive. Ils doivent se contenter de trouver les solutions aux problèmes qu'ils affrontent grâce à leurs compétences professionnelles. Les héros hollywoodiens sont toujours des experts, dans des domaines allant de la paléontologie et de l'archéologie⁵ jusqu'aux rapports avec les civilisations extra-terrestres⁶. Comme ils ne sont caractérisés que par leurs réactions aux stimuli du danger, les héros hollywoodiens peuvent devenir des marionnettes aisément manipulables par la volonté du réalisateur, à l'image des personnages d'*eXistenZ*.

- 18 Douze ans après *Robocop*, le constat de Verhoeven en ce qui concerne la dissolution du sujet dans le visuel reste le même, néanmoins son optimisme a disparu. Pour lui, le cinéma d'aujourd'hui et de demain est voué au totalitarisme, comme le prouve *Starship Troopers*, œuvre dont l'unique sujet est la disparition de l'individu et de la culture démocratique dans le cinéma américain.
- 19 Dans ce film, le personnage est introuvable, il est remplacé par le stéréotype publicitaire et propagandiste. En ce sens, le recours à l'esthétique de Leni Riefenstahl, dans de nombreuses scènes relatant l'embrigadement des jeunes soldats, est un avertissement au spectateur. Verhoeven décrit un cinéma qui n'a plus de but autre que d'emporter l'adhésion d'adolescents *sitcommisés*, en utilisant une surenchère de moyens techniques. Le film est d'ailleurs construit comme une œuvre de propagande militariste produite par la société décrite dans le récit. Le cinéaste s'amuse donc à porter un regard malsain de publicitaire fasciste sur ces jeunes Américains de Buenos-Aires (désormais le monde entier est américain), et à les ballotter dans une succession d'épreuves simplistes durant lesquelles ils n'apprennent rien, mais qui, comble de la perversité, les conduisent jusqu'au statut de citoyen. La production de *Starship Troopers* et sa distribution à l'intérieur du circuit commercial américain démontrent que les effets spéciaux et les morceaux de bravoure suffisent à justifier l'existence d'un film. Le premier degré ouvertement totalitaire, ainsi que la mise en abîme, violemment critique envers le reste de la production contemporaine, semblent avoir été invisibles au studio producteur et distributeur, uniquement préoccupé de spectaculaire.
- 20 Le type de personnages peuplant ce long métrage témoigne donc du vide absolu qui se cache derrière le visage poli des principaux héros des fictions télévisuelles pour adolescents. De plus, la plastique du *sitcom*, idéal de beauté énergique et d'absolue propreté, est une plastique militaire relevant d'une logique normalisatrice.

Un cinéma de robot pour une société totalitaire

- 21 Produit de la modernité, l'individu-sujet n'est pas détachable du processus de construction de l'Etat. Ainsi, lorsque l'on parle de la crise de la modernité ou de l'éclipse du sujet, il ne faut pas oublier de réfléchir à la remise en cause de la conception du pouvoir politique sous-tendue par ce mouvement. Tautologiquement, une société où le concept d'individu disparaît est une société totalitaire.
- 22 Par conséquent, un cinéma où le personnage en tant qu'individu s'évanouit porte sur lui quantités de soupçons à propos de sa teneur politique. L'esthétique générale, comme nous l'avons déjà souligné, mais aussi la représentation qui est faite du pouvoir politique suggèrent donc une vision quasi totalitaire de la société. Dans *Starship Troopers* on nous décrit clairement un Etat fasciste, mais dans d'autres productions, censées figurer les Etats-Unis contemporains, l'image du pouvoir est tout aussi édifiante. La façon dont le président américain monte à l'assaut des envahisseurs extra-terrestres dans *Independence Day* ressemble ainsi à s'y méprendre aux icônes stalinienne œuvrant à l'édification du mythe du Petit Père des peuples.
- 23 En outre, il suffit d'examiner les processus décisionnels dans les *blockbusters* pour s'apercevoir qu'ils n'ont rien de démocratique. Ils traduisent un point de vue unique, le plus souvent légitimé par la compétence technique d'un héros expert, mais en aucun cas ils ne donnent lieu à un débat ou une négociation. En général, si la contestation émerge,

sa seule utilité est de montrer que le point de vue du héros est le plus sage et que la discussion n'a fait que retarder ou rendre plus difficile la victoire finale.

- 24 Si le recours ultime à la force est souvent présenté comme l'issue la plus raisonnable, il est toujours cautionné par l'expertise scientifique et technologique, censée apporter les réponses à toutes les questions imaginables. Pour chacun des problèmes constituant les nœuds fictionnels du récit, il n'existe qu'une solution et une seule, relevant des compétences d'un spécialiste. Par conséquent, même si le cinéma américain a toujours excellé à représenter des professionnels, et s'ils peuvent être parfois les garants de la démocratie, la confiscation à leur profit de toute parole légitime dénote une idéologie politique typiquement technocratique.
- 25 Le regard porté sur l'être humain conditionne toute vision politique. Nul besoin de démonstration pour comprendre ce que le grand cinéma américain pouvait, et peut encore signifier. L'anecdote rapportée par Martin Scorsese dans son *Voyage à travers le cinéma américain* est à ce propos suffisamment éclairante. Il raconte qu'un jour de tournage dans le désert, alors que les conditions météorologiques étaient affreuses, un collaborateur de John Ford lui demanda ce que l'on pouvait bien filmer dans cet endroit. Ce à quoi Ford répondit : « Qu'est-ce-qu'on peut filmer ? La chose la plus fascinante et la plus intéressante du monde : un visage humain »⁷.

NOTES

1. Il s'agit du titre en couverture du magazine *VU* du 1er mars 1933.
2. L'appellation « blockbuster » trouve son origine dans le nombre très important de copies d'un même film, occupant un maximum d'écrans le jour de sa sortie nationale. Les historiens du cinéma parlent du *Parrain* comme du film ayant inauguré cette stratégie. Aujourd'hui, toutes les grosses productions américaines sont distribuées de cette façon. Le terme « blockbuster » désigne donc les films possédant les budgets les plus importants du cinéma américain et distribués sur plus de trois mille écrans le jour de leur sortie.
3. M. Scorsese et M. H. Wilson, « Voyage à travers le cinéma américain », *Cahiers du cinéma*, Véronne, 1997, p. 68.
4. M. McLuhan, *Comprendre les médias*, Paris, HMH, 1968 (1964 pour l'édition originale).
5. Dans les trois opus de *Jurassic Park*, dans ceux des *Aventuriers de l'Arche Perdue*, mais aussi dans *Tomb Raider* ou *Stargate*.
6. Dans *Contact* de Zemeckis comme dans *X-Files* ou *Men In Black*.
7. *Op. cit.* p. 163.

AUTEUR

FRANCK BOUSQUET

Maître de Conférences - Université de Toulouse III, membre du Lara