

Article

« La construction du récit de "Death Wish" et la manipulation du spectateur »

Paul Warren

Études littéraires, vol. 13, n° 1, 1980, p. 179-209.

Pour citer cet article, utiliser l'information suivante :

URI: <http://id.erudit.org/iderudit/500513ar>

DOI: 10.7202/500513ar

Note : les règles d'écriture des références bibliographiques peuvent varier selon les différents domaines du savoir.

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter à l'URI <https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. Érudit offre des services d'édition numérique de documents scientifiques depuis 1998.

Pour communiquer avec les responsables d'Érudit : info@erudit.org

LA CONSTRUCTION DU RÉCIT DE *DEATH WISH* ET LA MANIPULATION DU SPECTATEUR

paul warren

Les auteurs américains qui étudient le film populaire ont tendance à observer le phénomène du seul point de vue psycho-sociologique. Ce qui intéresse des chercheurs comme John G. Cawelti¹, John Baxter², Philip French³, William Johnson⁴, Robert Sklar⁵, David Thomson⁶, James Monaco⁷, ce sont les thèmes, les mythes, les personnages, les courants culturels et sociaux, les valeurs traditionnelles et les déterminants économiques qui sous-tendent le cinéma populaire américain. La revue américaine, *Journal of Popular Film and Television* exprime bien cette orientation sociologique de la critique cinématographique américaine qui, en définitive, reprend à son compte le fameux «5 W's» de Harold D. Lasswell : «*Who says what, in which channel, to whom, with what effect.*»

Cette façon pragmatique de pointer le filmique populaire vient d'une conviction de plus en plus enracinée dans les milieux universitaires américains que le cinéma qui existe depuis plus de trois-quarts de siècle, en Amérique, est le miroir fidèle de la nation. Le livre, *Movie-Made America*, de Sklar est une histoire culturelle de l'Amérique cinématographiée. Pour un Américain, étudier le cinéma commercial et populaire des États-Unis, c'est se mettre en contact direct avec 75 ans d'histoire américaine. Les critiques américains les plus célèbres, Andrew Sarris, John Simon, Richard Schickel, Stanley Kauffmann, Jack Kroll, ont vis-à-vis le film américain une distance directement proportionnelle à celle qu'ils ont vis-à-vis les États-Unis. Pour James Monaco, l'industrie du film commercial américain fonctionne selon des patterns identiques à ceux de l'industrie de l'automobile : «De même que cette dernière s'est implantée à Détroit afin d'être plus proche des sources de son matériel brut et de sa main-d'œuvre, ainsi l'industrie du film a quitté New York et Chicago pour Los Angeles qui lui fournissait un matériel brut (soleil,

paysages diversifiés, main-d'œuvre) plus favorable à l'installation de ses studios-manufactures⁸». Stuart M. Kaminsky, auteur d'un ouvrage important sur les genres dans le cinéma américain⁹, et dont le sous-titre se lit ainsi : *Approches pour une théorie critique du film populaire*, considère, à juste titre, que le cinéma commercial est essentiellement le cinéma des genres (Western, comédie, aventure, etc.). Or, selon Kaminsky, l'étude d'un genre cinématographique n'est pas l'étude d'une œuvre artistique d'un auteur-artiste ou d'une personnalité créatrice. Ce ne peut être l'étude des formes en tant que telles, des structures savamment articulées. «L'étude d'un genre cinématographique est l'étude descriptive des formes populaires qui doivent, pour être comprises, s'orienter vers le milieu dans lequel elles s'engrènent vraiment, qui doivent faire appel à la mythologie, la religion, la sociologie, la politique¹⁰.»

L'orientation des travaux de recherche sur le film populaire américain tend à la description du phénomène. Et ce phénomène est perçu à la fois comme le révélateur, le produit et, dans un certain sens, la cause et le renforcement de la culture populaire américaine. Le filmique commercial américain devient ainsi un réservoir inépuisable de données qu'utilisent un nombre croissant de chercheurs en sciences humaines pour décoder le Way of life des U.S.A.

Cette approche du cinéma populaire qui paraît se généraliser chez les chercheurs américains permet d'inventorier et d'éclairer de façon précise et scientifique les rapports entre le cinéma et la société, l'impact du film sur le public, la mise en place et l'évolution des genres filmiques à même l'histoire récente des États-Unis, ainsi que la spécificité du cinéma américain... Il reste pourtant que cette approche demeure incomplète, en ce sens qu'elle met l'accent sur les contenus et les significations que véhiculent les films et non sur les formes et les structures qui les façonnent en profondeur. En général, les ouvrages américains sur le cinéma populaire reprennent à leur compte la perspective réaliste de la production cinématographique hollywoodienne. Si l'écran américain est le reflet de la réalité américaine, les livres américains qui traitent de cinéma commercial tendent à se faire le reflet littéraire de cet écran¹¹.

Dans les pages qui vont suivre, je voudrais montrer comment fonctionne la structure narrative d'un film populaire. Le

but que je poursuis n'est pas différent, en définitive, de celui recherché par les auteurs précités qui s'interrogent sur le film commercial, notamment Cawelti et Kaminsky. Cependant la démarche est autre. En cherchant à dégager (et à identifier) les thèmes et les stéréotypes, mieux, certains « mythes fondateurs de la nation américaine¹² » qui circulent dans le film à l'étude, je veux tenter d'expliquer comment ces contenus mythiques sont véhiculés cinématographiquement et comment, par le pouvoir même du discours cinématographique, ils sont, de fait, occultés et, dès lors, réinstallés dans l'inconscient populaire.

Le film de Michael Winner, *Death Wish* (1974), distribué dans sa version française sous le titre, *Un justicier dans la ville*, a eu un impact énorme sur des millions de spectateurs. Les salles populaires de la 42^e rue, à New York, ont vibré à l'unisson tout au long de sa projection et certaines de ses séquences ont provoqué des hurrahs et des applaudissements. Ce film de violence populiste et démagogique éclate comme une bombe aux pires moments de l'escalade au Vietnam et de la crise du Watergate. Il est dans la trajectoire de *Dirty Harry* (1971), *Magnum Force* (1974) et de la série Universal des *Airport*. Sa structure est aussi efficace que celle de *Jaws* (1975), de *Rollerball* (1975) et il s'engrène directement dans le Western américain.

Le réalisateur de *Death Wish*, Michael Winner, est inconnu des analystes de Robbe-Grillet, d'Ingmar Bergman, d'Alain Resnais ou de Robert Altman. Ce n'est pas un créateur de formes. Il se situe au niveau de la manipulation professionnelle des patterns conventionnels et, dès lors, son impact sur la majorité silencieuse qui s'engouffre dans les salles populaires est phénoménal. Michael Winner est un Anglais. Il a réalisé, à ce jour, vingt-cinq films¹³. De ce nombre, quatorze ont été produits en Angleterre, dont plusieurs sont des coproductions anglo-américaines. Installé à Hollywood depuis 1970, Winner, qui est une valeur sûre pour les grands studios de Los Angeles, a déjà à son actif onze films américains. Comme de nombreux transfuges allemands, français, mais surtout anglais, Winner possède un sens inné de l'adaptation aux situations de l'heure. Il fait du cinéma qui arrive à temps et qui remporte à tout coup un succès de « box office ». Il a touché à tous les genres, le western, la comédie, le drame

psychologique, le film de gangster, le film historique, le thriller d'espionnage, le mélodrame musical.

Il a réussi à asseoir ses films sur la renommée de vedettes masculines prestigieuses et typiquement américaines, Orson Welles, Ryan O'Neal, Robert Ryan, Marlon Brando, Jack Palance, Lee C. Cobb, Burt Lancaster, Robert Mitchum, Arthur Kennedy, Jimmy Stuart, et surtout Charles Bronson qu'il privilégie entre tous.

Voici un bref synopsis du film *Death Wish* qui permettra au lecteur de suivre l'analyse qui constituera la seconde partie de cette étude. Le film s'ouvre sur un couple, Paul Kersey (Charles Bronson) et sa femme Johanna. Ils terminent leurs vacances à Hawaii. De retour à New York, Paul reprend son travail d'architecte-consultant pendant que Johanna, accompagnée de sa fille Carol, fait le marché. Trois jeunes voyous suivent les deux femmes à leur sortie du supermarché. Ils réussissent à forcer la porte de leur appartement, violent la fille et frappent à mort la mère. Paul Kersey, informé par son genre de l'incident, se retrouve avec ce dernier à l'hôpital et apprend que sa femme vient de mourir et que sa fille est sous l'effet d'un choc nerveux. Paul s'enquiert auprès de la police du déroulement de l'enquête et se rend compte du piétinement et de l'inefficacité du système policier. L'architecte décide alors de se protéger contre les assaillants potentiels qui, selon lui, pullulent dans les rues de New York, en se fabriquant une matraque qu'il garde en poche. Une première rencontre avec un malfaiteur l'amène à se servir de son arme. Puis, après un voyage d'affaires en Arizona où il reçoit en cadeau un revolver, il passe progressivement à l'offensive. Empruntant des rues sombres et désertes, il appâte les voyous qu'il descend de sang-froid. Consacré justicier par les media, il émeut le public qui tend à imiter son initiative. Traqué par la police, il est capturé au terme d'une poursuite finale. Le procureur de la ville craignant de provoquer le public, décide de ne pas écrouer le justicier. Celui-ci est sommé de quitter New York incognito. La dernière séquence du film nous montre le justicier arrivant à la gare de Chicago, accueilli officiellement par des architectes de sa firme qui ignorent totalement sa profession officieuse. «Watch out Chicago!»

***Death Wish* et le mythe de la frontière**

Death Wish qui se déroule vers l'avant, comme un bulldozer, tout au long de ses 67 séquences, est l'expression cinématographique de l'« iron horse », le chemin (cheval) de fer qui fonce en avant de façon implacable, écrasant le « wilderness », ouvrant l'Amérique à la civilisation¹⁴. *Death Wish* manifeste, dans sa structure narrative fondamentale, le mouvement vers l'Ouest ou le mythe de la frontière qui, selon la thèse de F. J. Turner, constitue l'élément le plus important du paysage mental de l'Américain. « C'est par le besoin de transgresser la frontière que les émigrants se sont américanisés¹⁵ ». Le livre de Thomas Francek¹⁶, racontant l'histoire de vingt-sept pionniers américains, de Daniel Boone à William F. Cody (Buffalo Bill), qui ont traversé l'espace américain d'est en ouest, sur une période de cent quinze ans, de 1755 à 1870, « Go West Young man », s'il concrétise la thèse de Turner, apporte un éclairage nouveau sur les origines psychologiques et culturelles de la structure narrative du filmique populaire américain¹⁷.

L'homme de la nature sauvage, « The Man of the Wilderness » fut le premier type de héros américain. En conquérant, morceau par morceau, l'espace sauvage qui s'étendait devant lui, il se libérait des traditions de la vieille Europe et, du même coup, façonnait les traits essentiels de son identité. Ce qui frappe dans la psychologie des pionniers du « wilderness », ces bédouins américains (si différents des nomades du désert), c'est la fascination de l'espace non encore occupé et le désir incoercible de l'occuper, le besoin inassouvi de franchir les bornes, de sauter la clôture et le cadre de la frontière (une nécessité d'autant plus impérative qu'elle était source d'identité et de cohésion¹⁸), de juguler le plan d'ensemble encore « sauvage » en lui fichant dedans en « travelling in » le gros plan de l'occupation définitive. La structure narrative du cinéma populaire américain perpétue sur les écrans ce besoin d'atteindre et d'occuper l'espace. Et s'il est vrai qu'il est de la nature du Pouvoir d'occuper de plus en plus d'espace et de n'en laisser la moindre parcelle inoccupée comme l'écrit Christian Zimmer¹⁹, l'invasion de plus en plus massive des écrans du monde par le cinéma américain n'a rien d'étonnant. Il n'y a pas dans l'histoire du cinéma une

production nationale aussi obstinément et allègrement propulsée vers l'avant au rythme du galopement obsessionnel d'un espace à un autre espace indéfiniment. Ce que McLuhan appelle dans *La Galaxie Gutenberg*, le « step-by-step de la story line » du roman occidental, ce médium chaud par excellence, s'est transféré *in toto* et avec une puissance de fascination inconnue jusque-là dans le filmique populaire américain, depuis *The Birth of a Nation* de Griffith jusqu'à *Apocalypse Now* de Coppola. Alain Robbe-Grillet, le 14 novembre 1976, devant un auditoire de plus d'un millier de personnes qui remplissaient l'auditorium de U.C.L.A. à Los Angeles, a tenté d'expliquer son film *L'Éden et après* qui venait d'être projeté. L'incompréhension, l'agressivité et le refus systématique devant l'éclatement de la linéarité filmique que constitue l'essai de Robbe-Grillet étaient manifestes. L'auditoire américain de l'auditorium — pourtant formé d'un grand nombre d'universitaires et d'étudiants en cinéma — se sentait menacé dans les assises mêmes de sa culture. Il est hautement significatif que des hommes de cinéma comme Walt Disney, Frank Capra, John Wayne aient été reçus à la Maison Blanche, décorés au même titre que les généraux du Pentagone, acclamés par l'establishment hollywoodien et élevés par la nation au rang de « real americans ». C'est que les films de Disney et ceux de nombreux cinéastes américains, dans leur structure narrative — et cela est infiniment plus important que les contenus qu'ils véhiculent —, sont l'expression la plus parfaite qui soit des « mythes fondateurs de la nation américaine » : le mouvement vers l'ouest, la frontière, l'égalité des chances, le succès, la bénédiction divine.

***Death Wish* de Michael Winner**

Death Wish dont j'ai décrit brièvement le scénario est constitué de soixante-sept séquences qui s'emboîtent les unes dans les autres de façon parfaitement claire, logique, définitive et sans bavure, selon un déroulement linéaire qui se propulse de lui-même vers l'avant, scandé de multiples coupures (cuts) aussi péremptoires et définitives qu'un éditorial du magazine *Time* d'où les fondus (points-virgules) sont absents ou que le geste de la main des businessmen ou le hochement de tête à la Walter Cronkite qui rythment le discours de l'establishment. Le halètement linéaire de *Death*

Wish inscrit sur la pellicule le mouvement vers l'avant du pionnier (du « frontiersman »), du cow-boy, du gangster et du détective privé. Quatre types de héros américains qui s'inscrivent eux-mêmes dans le déroulement traditionnel de l'histoire américaine. Charles Bronson, le héros de *Death Wish*, passe progressivement, de séquences en séquences, du citoyen pacifique au justicier professionnel et convaincu. La montée chez cet ingénieur-architecte, dont on prend soin de dire, au départ, qu'il est un « libéral » de la violence et des pulsions meurtrières qui se manifestent à travers des actes criminels de mieux en mieux concertés et maîtrisés, est remarquablement dosée par l'étagement de six segments privilégiés qui constituent les grandes charnières structurales du film.

Ce qui me paraît important de noter pour le moment, c'est que plus le citoyen Bronson devient maître dans l'art de traquer et d'éliminer les voyous de la ville, autrement dit, et ici l'on rejoint le mythe de la frontière, plus il s'avance sur la voie de la reconquête de l'espace new-yorkais occupé par le vandalisme et l'anarchie, plus simultanément il s'arrime par en arrière aux vertus traditionnelles de l'Amérique. C'est ce double mouvement simultané vers l'avant et vers l'arrière — cet avant qui ne se développe inexorablement par sauts successifs que pour retrouver ses « arrières » rassurants et mobilisateurs — qui assure le pouvoir de fascination de *Death Wish* et de la majorité des films populaires américains des années 70. C'est par là que s'explique au fond (et bien au-delà de l'engouement pour les effets techniques spéciaux du type de *Star War*) le succès sans précédent de box office des films de survie (disaster film) qui occupent majestueusement l'espace écranique des U.S.A. depuis dix ans. Tous ces films, la série des six *Airport*, *The Towering Inferno*, *The Poseidon Adventure*, *Jaws*, *Earthquake*, *Rollerball*, *Alien*, *The China Syndrome*, etc... et leurs pendants télévisonnels, *The \$6 000 000 Man*, *The Bionic Woman*, *The Incredible Hulk...*, constituent l'opération, sans doute la plus gigantesque et la mieux concertée des producteurs-packagers de l'industrie du film, pour remettre sur pied les valeurs traditionnelles du capitalisme américain menacé. Les héros de ces films réussissent à se déployer vers l'avant, à vaincre l'un après l'autre les obstacles et à détruire le monstre, le mal qui menace la communauté,

dans la mesure où ils re-découvrent et ré-installent progressivement en eux les valeurs et les vertus des pionniers. Ils ne franchissent victorieusement l'espace extérieur qu'au fur et à mesure qu'ils ré-intègrent l'espace intérieur de leur identité originelle. Charlton Heston ne réussit à maîtriser le tremblement de ses mains et à redresser le Boeing en folie que parce qu'il a renoué avec sa femme des liens matrimoniaux qui s'affaiblissaient (*Airport 75*). Charles Bronson, dans *Death Wish*, vaincra sa passivité et ses craintes de citoyen devant le vandalisme en retrouvant les vertus viriles de l'Arizona.

Le cinéma de survie des années 70 plaît au public parce que, par vedettes interposées, il réinstalle dans l'inconscient populaire les grands mythes américains. C'est le cinéma du recouvrement de la bonne conscience américaine, profondément ébranlée par la guerre injuste du Vietnam et l'humiliation du Watergate. C'est le cinéma qui vire carrément à droite et prend la contrepartie de la production des années 60 qui s'engrenait dangereusement dans l'univers trouble de la contestation étudiante, du conflit des générations et de la remise en question des valeurs traditionnelles. Des films de anti-héros, comme *The Graduate*, *Easy Rider*, *Jo*, *Five Easy Pieces* étaient perçus, au début des années 70, par les producteurs des films de survie, William Frye, Mark Robson et Jennings Lang, comme « unamerican ».

Le film de Michael Winner, *Death Wish*, se situe en plein dans la trajectoire des films de survie. Il redresse et remet en selle l'homme jeffersonnien désarçonné, une brève décennie durant, par l'anti-héros nomade qu'exprimaient les Dustin Hoffman, les Jack Nicholson et les Peter Fonda. Du même coup, les vieux codes cinématographiques qui brident et fascinent la narrativité se remettent en place.

Death Wish est arrimé, par tous les segments qui le structurent, aux grands principes de l'initiative privée, de l'individualisme, du law and order qui alimentent les mythes américains et que la nation a un besoin urgent de retrouver intacts.

C'est pour cette raison que le film de Winner a fasciné le public américain. S'il revenait aujourd'hui sur les écrans, en cette période de la crise iranienne et afghane, son impact sans aucun doute serait décuplé. Et pourtant, *Death Wish* est un film fasciste. Le public a été manipulé de façon éminemment perverse.

La manipulation du spectateur

Dans les pages qui vont suivre, la première partie de *Death Wish* sera analysée, soit trente-quatre séquences sur les soixante-sept qui composent la totalité du film. Ces trente-quatre séquences sont divisées en deux blocs complémentaires dont chacun constitue une montée vers une rencontre brutale et meurtrière entre le héros et un voyou de la ville. Les deux rencontres, la première se situant à la séquence 19 et la seconde à la séquence 34, déterminent de fond en comble la structure narrative de chaque bloc de séquences. Le but que se propose l'analyse de la première partie de *Death Wish* est de pointer les mythes qui y circulent en filigrane et de montrer comment, par la structure de la diégèse, le spectateur est amené subrepticement à les réactualiser.

Voici un tableau qui situe les six rencontres par rapport au déroulement des séquences qui composent *Death Wish*, générique inclus.

Les 6 rencontres entre Paul Kersey et les voyous	Situation des séquences à l'intérieur du film	Nombre de séquences qui précèdent les rencontres
1 ^{re} rencontre	19 ^e séquence	18 séquences
2 ^e rencontre	34 ^e séquence	15 séquences
3 ^e rencontre	38 ^e séquence	4 séquences
4 ^e rencontre	43 ^e séquence	5 séquences
5 ^e rencontre	49 ^e séquence	6 séquences
6 ^e rencontre	63 ^e séquence	14 séquences

Vers la première rencontre

La première rencontre du héros du film avec un voyou de New York tarde à venir. Dix-huit séquences ne seront pas de trop pour préparer le spectateur à l'accueillir. L'harmonie du couple Paul-Johanna est clairement établie au générique par des images-clichés qui fonctionnent comme des signaux publicitaires et amènent la reconnaissance immédiate : silhouettes enlacées au clair de lune sur une plage des Îles Hawaii, souper à la bougie dans un club de nuit, baiser matrimonial dans la chambre de New York, au retour de

vacances. Le travail de Paul est décrit au moyen d'un agencement progressif de plans et de phrases aussi clairs et définitifs que les images de ses vacances : c'est un ingénieur-architecte compétent, il s'acharne à harmoniser les édifices en hauteur et à protéger l'espace vert pour les ébats des enfants ; c'est un pacifiste qui refuse les méthodes dures pour enrayer le vandalisme croissant dans la ville.

L'activité de la filouterie new-yorkaise nous est présentée dans un montré immédiat aussi péremptoire que l'est le travail de Paul, car nous sommes en montage parallèle. Pendant que Paul travaille à la construction d'un habitat humain, trois voyous s'amuse à détruire l'ordre établi. En plein supermarché, où la femme de Paul, Johanna, et sa fille, Carol, font leurs emplettes, ils se livrent à un comportement ludique et terrorisant : ils renversent l'ordonnance des produits bien en place sur les tablettes, se poursuivent dans les allées en rigolant et en poussant devant eux les chariots de provisions, font les pitres devant un agent de l'ordre en uniforme qui demeure passif et terrorisent les clients. La juxtaposition en montage parallèle de ces deux séquences oriente dès le départ la narrativité filmique dans une direction précise et unique qui sera maintenue jusqu'à la fin, qui rejoint de plein fouet la configuration idéologique du public et dont il importe de dégager les niveaux de signification.

Le montage parallèle est utilisé dans un but unique : amener le spectateur à désirer l'élimination du vandalisme et de l'anarchie, et cela, avant même que le héros, déjà reconnu et installé dans l'espace écranique (Charles Bronson), ne se mette en branle pour l'opération (la séquence du supermarché de *Death Wish* joue dans le sens contraire à celle, révolutionnaire, unique et complète en elle-même, du film de Godard, *Tout va bien*). Les trois vandales ont une tenue vestimentaire et un comportement qui contrastent parfaitement avec ceux de l'ingénieur-architecte et de ses deux collègues de bureau. Une grande brute tout en muscles, au crâne chauve et à la gueule bestiale ; un jeune homme de type portoricain, au regard vicieux, aux cheveux noirs emprisonnés sur le front par un bandeau rouge à l'indienne et qui semble le chef du groupe ; un troisième larron de type italien, moins campé que les deux autres et qui n'est là, semble-t-il, que pour ouvrir le stéréotype sur le vandalisme généralisé de la ville. La caméra

sur le trio épouse l'instabilité de leur comportement et leur irruption dans l'espace civilisé de la place publique : la professeur de champ est privilégiée et les mouvements d'appareils déséquilibrent le cadre de l'écran. Dans le bureau de la firme d'architectes, Paul Kersey, son patron et son collègue sont de véritables américains : leur comportement, leurs regards et leur discours sont aussi civilisés, maîtrisés et « cravatés » que la chemise blanche qu'ils portent tous les trois ; les maquettes du complexe de Tucson en Arizona qu'ils étudient en professionnels sont constituées d'éléments miniatures aussi harmonieusement agencés que la structure de leurs propos et le montage de leurs gestes. Et la caméra cadre les trois hommes en plans successifs de demi-ensemble qui expriment une maîtrise parfaite de leur espace.

Le montage parallèle — et il nous faut, encore un coup insister sur ce point — entre les trois voyous du supermarché et les trois architectes-ingénieurs de la firme fait surgir un certain *McCarthyisme* latent chez le spectateur américain. Le typage des trois voyous ramène à la surface le concept de « unamerican » qui a rendu possible la grande « chasse aux sorcières » du temps de McCarthy, laquelle s'engrène dans le passé des Américains où les raids des Indiens terrorisaient la communauté. La destruction de l'ordonnance des boîtes de conserve du supermarché vient mettre en danger l'avenir de la cité, en ce sens qu'elle rejoint, par le montage parallèle, l'ordonnance des éléments constitutifs du nouveau complexe de Tucson que les architectes s'appliquent à structurer. Par ailleurs, le montage parallèle fait jouer dans l'esprit du spectateur l'opposition travail/jeu, en ramenant à la mémoire le générique du film. Paul Kersey, alias Charles Bronson, est un vrai Américain, il quitte la ville quand c'est le temps de prendre des vacances et de s'amuser. Les voyous sont en vacances perpétuelles. Cependant que les vrais Américains travaillent en ville, eux demeurent dans un état de ludisme et de désœuvrement qui accroît le « unamericanisme » de leur terrorisme. L'un des trois apaches est parfois secoué d'un rire hystérique qui est devenu un cliché dans le comportement des vilains des films de western et qui cristallise pour la société américaine axée sur le « melting pot » la grande peur de l'anarchie.

Si j'ai voulu m'étendre sur ces premières séquences de *Death Wish*, c'est que pour le réalisateur elles sont d'une importance capitale. Avant que Bronson n'entre activement en scène et n'occupe tout l'espace, il fallait, de toute nécessité, amener le spectateur à l'appeler de tous ses vœux. Par ailleurs, parce que le héros-sauveur sera amené, progressivement, à jouer le rôle d'un assassin, il faut absolument — et c'est là où réside la perversité du film — que son comportement criminel soit occulté et accueilli par le récepteur comme des actes moraux et nécessaires.

Après ce montage parallèle qui ouvre le film et embraye le spectateur dans la trajectoire du héros qui pointe à l'horizon et qui va venir le rejoindre dans l'espace qu'il désire déjà le voir occuper, pour le maîtriser, survient la séquence charnière du film, celle qui va balayer les réticences du public pour l'installer dans la déambulation vengeresse du héros-sauveur.

Les trois apaches, après avoir lu l'adresse des Kersey sur les sacs de provisions qui doivent être livrés à domicile, suivent les deux femmes (Johanna et Carol) dans la rue. La musique qui, pendant la séquence de vandalisme du supermarché, demeurait en arrière-plan, grave et menaçante, saute brusquement dans la rue, au premier plan, et accompagne (au piano) par crescendos la poursuite des deux femmes. Le montage parallèle, utilisé précédemment pour opposer et contraster deux espaces donnés : celui des voyous et celui des architectes, est repris ici pour mettre en opposition l'espace des poursuivis et l'espace des poursuivants : Johanna et sa fille déambulent calmement dans la rue, saluent le portier en uniforme qui leur ouvre en souriant la porte de l'édifice où habite le couple Kersey, pénètrent dans l'appartement cossu où tout est harmonieusement agencé. Toutes ces images sont fixées sur l'écran en plans normaux et de longueur égale, l'espace des deux femmes est maîtrisé. Mais cet espace harmonieux est systématiquement entrecoupé de la série des plans des poursuivants, rapides, aigus, agressifs qui déroulent en espace éclaté et terrorisant : les trois voyous avancent comme des fauves, par bonds successifs dans la rue, se fauillent dans une ruelle, grimpent l'escalier de service en se chamaillant et en maculant les murs de peinture rouge. Ils réussissent à s'introduire dans l'appartement des Kersey en jouant le rôle d'un livreur du supermarché. Et là, le

spectateur assiste à une scène de violence extrême qui dépasse en les imitant certaines séquences de *Straw Dogs* de Peckinpah et de *A Clockwork Orange* de Kubrick. Et pour cause, la menace de la destruction de l'ordre établi que les séquences en montage parallèle laissent planer, que le spectateur-voyeur craignait mais en même temps désirait voir se réaliser afin de pouvoir se venger par Bronson interposé, de fait, se concrétise dans toute sa splendeur. Il n'est plus question ici de réinstaller le montage parallèle, appartement/bureau de Paul. L'ordonnance des tablettes du supermarché qui volent en éclat, la structure scientifiquement agencée des maquettes de la ville de demain qui risque d'être stoppée, l'espace ordonné de New York qui est menacé par le vandalisme, tout cela se matérialise et prend forme comme dans un point d'orgue dans l'appartement des Kersey : la table du salon est renversée, les commodes sont éventrées, les rideaux sont souillés à la peinture rouge de signes obscènes et de la svastika, les vêtements de femmes sont déchirés, la fille est violée et sa mère battue à mort. La séquence est constituée d'un ballet de gros plans et de plans d'ensemble en extrême profondeur de champ qui déforme l'espace. Une séquence terroriste où les trois voyous réussissent à signer leur arrêt de mort. Paul Kersey est absent et il fallait qu'il le soit, pour faire naître dans l'esprit du spectateur une attitude paternaliste vis-à-vis le héros : moi, je sais, toi tu ne sais pas ; si tu savais ce que je vois et ce que tu devrais savoir, tu irais plus loin encore dans ton activité de justicier professionnel.

Dans les séquences qui suivent, avant sa première rencontre avec la filouterie de New York, le film piétine. Ce qui est de bonne guerre, le héros doit vérifier, et nous dans sa foulée, la valeur des institutions américaines au service des citoyens, avant de partir en chasse. Paul Kersey ira à l'hôpital avec son gendre pour s'entendre dire que sa femme vient de mourir des coups reçus et que sa fille est sous l'effet d'un choc nerveux très grave. Avant d'apprendre cette nouvelle, il a noté la pagaille de l'hôpital, un homme couvert de sang, abandonné dans une salle d'attente : « Tout le monde s'en fout, » dit-il entre les dents.

Au cimetière, pour l'enterrement de sa femme, le sol est couvert de neige et, dans ce décor de froid mortuaire où l'institution religieuse ne peut que proférer des paroles de

pardon et d'espérance, la caméra, à trois reprises, isole Paul et l'associe déjà au héros solitaire de la tradition filmique américaine.

Au poste de police, Paul se rend compte que les flics sont débordés et que la pagaille règne comme à l'hôpital. « Les renseignements sont vagues, de dire le chef de brigade, mais avec de la chance... ». « Croyez-vous à cette chance ? », demande Paul. « Vous savez, dans une ville comme New York, c'est difficile », répond le policier. Cette séquence est neutre et banale. Le réalisateur ne caricature pas les flics, pas plus qu'il n'a caricaturé l'Église au cimetière et le corps médical à l'hôpital. Ces séquences en s'alimentant aux stéréotypes que charrient le cinéma et la télévision deviennent du documentaire crédible et honnête.

Chez lui, le soir, Paul est assis devant sa télé. Il écoute une bande publicitaire : « Profitez de la vie. Votre banque peut vous aider à vous préparer un avenir meilleur ». Un bruit venant de la rue attire Paul à sa fenêtre d'où il voit des malfaiteurs casser les vitres d'une voiture. D'un geste brusque, Paul baisse le store et éteint les lumières. Les truands sont de nouveau à sa porte : la mort de sa femme et le viol de sa fille montent de la rue jusque dans son appartement.

À sa banque, le lendemain matin, Paul change \$20 en pièces de vingt-cinq sous et, une fois à son bureau, se fabrique une matraque en remplissant d'argent une pochette de cuir. Mais, avant de se servir de son arme et d'amener le spectateur à s'identifier à son geste, il doit, encore un coup, prouver qu'il a le sens du devoir professionnel et familial. Au bureau, ses collègues le félicitent de reprendre le boulot malgré ses malheurs et son patron lui offre de se rendre à Tucson, en Arizona pour préparer la mise en place d'un grand centre d'habitations. Chez son gendre, il constate avec émotion l'état de prostration avancée de sa fille. Un seul plan. Paul est debout près du lit de Carol. Il se penche sur elle, mais n'ose pas l'embrasser. Nous savons, par un plan très bref qui a suivi la séquence du poste de police, que Carol ne supporte pas la présence des hommes : Jack a voulu lui toucher l'épaule et elle s'est réveillée en sursaut et en poussant un cri d'horreur. Les visites de Paul à sa fille, cinq en tout, sont d'une importance capitale. Elles précèdent les rencontres de Paul

avec les voyous. Et, plus l'état de Carol ira se détériorant, plus les rencontres deviendront violentes. Dix-huit séquences après le début du film, quinze séquences après le massacre de sa famille, Paul Kersey, alias Charles Bronson, est mûr pour l'action. Quant au spectateur, il est depuis longtemps préparé, c'est à Bronson de le rejoindre. Mais le réalisateur, Michael Winner, est prudent ; la première rencontre se situe carrément au niveau de la défensive. Une séquence d'action constituée de 21 plans très rapides. Paul déambule la nuit, dans une rue qui devient de plus en plus sombre et déserte. Plus il avance, plus les plans sont serrés sur lui, de dos, de face, de profil. Brusquement, il est stoppé par un Noir qui l'interpelle un couteau à la main et, le traitant de « fils de pute », lui ordonne de lui « refiler son pognon ». Paul se retourne et lui balance sa matraque en pleine figure. Le voyou tombe, se relève et s'enfuit. Paul, de son côté, se met à courir dans la nuit. Le plan qui suit est un très gros plan de la main de Paul qui tient en tremblant un verre de whisky. La réaction effrayée de l'ingénieur-architecte qui vient de se livrer à la violence pour défendre sa peau a pour but de gagner l'empathie des spectateurs pacifistes. Elle signifie, en plus profond, la difficulté pour le citoyen civilisé de retrouver les vertus viriles des pionniers. Après avoir bu son verre, Paul redresse le torse, s'empare de la matraque et frappe à coups redoublés le dossier d'un fauteuil. Cette image révèle toute l'idéologie du « self-help » populiste de *Death Wish*.

Vers la deuxième rencontre

S'il a fallu au réalisateur de *Death Wish* quinze séquences, après le massacre de l'appartement, pour mettre en place la première rencontre de son héros avec le vandalisme de la ville, il lui en faut également quinze pour préparer la deuxième rencontre. Mais cette deuxième rencontre est beaucoup plus difficile à faire gober au spectateur que la première. Il ne s'agit plus de matraque, mais de revolver. Aux grands maux les grands remèdes. Paul Kersey pouvait, sans choquer le spectateur, du moins le spectateur américain, se payer le luxe de se fabriquer une matraque pour se protéger et l'utiliser pour se défendre. Son attitude s'inscrit parfaitement dans l'idée que se font les Américains de la jungle des grandes villes, de

New York en particulier. Depuis des années, la télévision encourage les citoyens à se protéger et leur offre des programmes de «self defense» leur proposant divers trucs, comme le sifflet et la lampe de poche pour stopper les agresseurs. Il ne pouvait pas cependant, sans devenir un gangster aux yeux du spectateur, faire un pas de plus et se procurer lui-même un revolver.

Ce pas de plus, c'est l'Arizona qui le fera franchir à Paul Kersey et, à même et à travers lui, au spectateur, lequel ne demande pas mieux et pas plus que de ré-actualiser le mythe du Far West afin d'occulter le gansterisme de son héros et le (se) transformer en justicier. Neuf séquences (de la séquence 21 à la séquence 30) qui se situent dans la ville de Tucson, au cœur de l'Arizona, le dernier des États de l'ouest américain à entrer dans l'Union, le plus proche de l'univers rétro des pionniers, le plus susceptible, par conséquent, de redonner à Paul, alias Charles Bronson, les vertus viriles des hommes de la Frontière. Neuf séquences qui ramènent toute la structure du film sur ses arrières mythiques, qui l'arriment aux valeurs sûres de la nation américaine et qui servent au citoyen-architecte à la fois de retour aux sources et de camp d'entraînement pour la bataille finale.

Ces neuf séquences s'emboîtent les unes dans les autres. Chacune fonctionne selon la technique virile du champ-contrechamp compétitif. Les coupures (cuts) du montage sont rapides et nerveuses, définitives comme le tranchant de la main qui découpe l'espace. Nous sommes dans un monde d'hommes. Pas une seule femme n'apparaît dans ces séquences.

Trois thèmes se dégagent en se renforçant les uns les autres : a) le travail de Paul, dans le ranch le jour et à son bureau, la nuit ; b) l'initiation à la violence de l'Ouest ; c) la reprise en main de l'arme à feu.

a) En pleine nature, Paul prend contact avec le «wilderness» des pionniers. Du même coup, il prend conscience que s'il doit construire un complexe commercial dans la campagne de Tucson, il doit s'acharner à sauver le plus d'espace vert possible, «pour que les hommes puissent respirer». Dans une séquence constituée de trente plans rapides, où l'espace et le temps sont télescopés, Paul fait l'inventaire des dénivellations du terrain, vérifie les distances et prend des

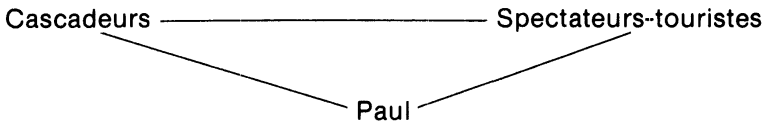
notes. Par les angles de la caméra qui le cadre et par le montage qui démultiplie ses gestes, dans le style classique des séquences américaines qui magnifient l'individualisme de l'initiative privée, de Frank Capra à Sylvester Stallone, Paul est identifié au travail de géant des anciens défricheurs des forêts américaines. Il se livre à l'euphorie du travail qui se termine au coucher du soleil.

Au bureau, le soir et une partie de la nuit, Paul travaille sur les plans du complexe d'habitations. La pièce est plongée dans l'ombre. D'abord, un gros plan d'une photo de Carol, puis la caméra panoramique sur les mains de Paul qui s'affairent sur les plans à l'étude ; enfin, après un bref arrêt, la caméra remonte sur le visage attentif de l'ingénieur au travail et le cadre un long moment.

Tout le boulot de Paul en pleine nature, qui le dépolluait de la cité concentrationnaire et décadente de l'Est et le remettait sur la voie des pionniers, vient se boucler dans cette scène de la table de travail, laquelle reprend et renforce le mythe de l'individualisme de l'Ouest, en l'engrenant dans le mythe complémentaire et rassurant du populisme. En effet, Michael Winner, en remettant son héros au travail, la nuit, dans son bureau et en liant, par le panoramique, sa profession à ses préoccupations familiales (il travaille avec acharnement pour sa fille et, à travers elle, pour la jeunesse américaine en danger), ré-installe dans l'inconscient populaire le grand mythe du populisme qui circule en filigrane dans la production commerciale populaire américaine. Un des motto des mouvements populistes, constamment repris, depuis la Déclaration de l'Indépendance, par les orateurs inspirationalistes, les romanciers du « dime novel » et les cinéastes à succès, est le suivant : Le « aide-toi toi-même » (Self-help) doit être tempéré par l'entraide et la charité chrétienne. Sinon, l'initiative du héros risque sans cesse de basculer dans l'égoïsme et les intérêts particuliers. Les films populaires américains des années 70 ont accentué les traits populistes du héros-sauveur. L'image de l'aventurier Nixon, le « unamerican » dans toute sa splendeur, devait s'effacer de la mémoire américaine. Le seul des trois hommes qui est digne d'éliminer le monstre, le Mal, dans le grand film populaire et populiste de Spielberg, *Jaws*, c'est Brodie, le responsable de la communauté, l'époux aimant et le père de famille exemplaire. Il part en chasse à son corps

défendant poussé par le devoir. Les deux autres hommes échouent lamentablement. Hopper, l'intellectuel océanographe qui part en guerre pour vérifier ses théories, est délesté de ses instruments sophistiqués ; Quint, l'écumeur des mers qui se lance à l'aventure pour prouver sa maîtrise et sa supériorité, est dévoré par le monstre, dans une séquence punitive dont l'horreur est longuement maintenue sur l'écran. Paul Kersey se situe en plein dans la veine du héros populiste des années 70. La brève séquence de la table de travail, qui reprend et renforce des traits déjà notés dans les séquences de New York : amour de sa femme, visites à sa fille, appel à la justice, en fait foi.

b) Paul peut se payer le luxe de s'initier à la violence de l'Ouest. Il a la bénédiction du spectateur. Dans la ville de Tucson, Paul assiste à un spectacle de cow-boys-cascadeurs, le spectacle classique du patrimoine de l'Ouest, archi-connu du public américain. La structure narrative de la séquence consiste essentiellement en la mise en rapports de trois espaces différents : celui des cascadeurs, celui des spectateurs-touristes, celui de Paul, spectateur privilégié.



L'espace des cascadeurs est détaillé et élaboré. Une cinquantaine de plans (plans moyens et plans de demi-ensemble) rapides et définitifs développent la rencontre brutale et meurtrière entre trois vilains détresseurs de banque et un shérif. La scène, à plusieurs niveaux, reprend et recoupe celle de l'appartement des Kersey entre les trois voyous et les deux femmes : le même type de montage qui assure la violence des coups donnés et reçus ; un comportement similaire de la part des protagonistes (corps de Carol qui roule du canapé sur le tapis du salon / corps d'un cascadeur qui roule de la toiture du saloon et qui va choir dans la poussière du sol ; corps de Johanna étendu sur le tapis et qui reçoit à la volée des coups de pieds dans les côtes / corps d'un cascadeur étendu sur le sol et frappé du pied). Une différence essentielle, cependant,

entre les deux séquences : l'invasion de l'espace des cascadeurs de l'Ouest par l'arme à feu. Les coups de poings et les coups de pieds donnent l'avantage aux voyous sur les femmes de l'Est. Ils assurent également la supériorité des vilains sur le shérif de l'Ouest, dans la première partie de la rencontre. Mais subtilement et pernicieusement remplacés par le revolver, puis par le fusil (le spectateur de la salle n'y voit que du feu, fasciné par les coups de hachoir du montage à répétition, il passe insensiblement des coups de poings et des coups de pieds aux coups de feu), la victoire, finalement, passe dans le camp du bon cow-boy.

L'espace des spectateurs-touristes nous est donné en une série de huit plans, tous au niveau de la « reaction-shot » par rapport à l'espace primordial et déterminant des cascadeurs. Ces images des touristes sont toutes cadrées en plans de demi-ensemble, de telle sorte qu'aucun individu n'est privilégié. Les touristes forment le public anonyme d'un spectacle folklorique, le parterre rassuré et distant d'une scène où se mime la légende de l'ouest depuis longtemps disparue. Les touristes peuvent se payer le luxe de prendre des photos, de s'amuser et d'applaudir comme au théâtre.

L'espace de Paul Kersey est, comme celui des touristes, au niveau de la « reaction-shot » par rapport à l'espace des cascadeurs. Comme l'espace des touristes-spectateurs, il est composé de huit plans, tous fécondés par l'espace-matrice des cascadeurs. Mais — et la différence est fondamentale — tous ces plans sont des plans de plus en plus gros du visage de Paul. L'architecte, isolé du monde ambiant par le gros plan, n'est pas un spectateur-touriste et non-engagé. Il participe à l'action et s'y identifie. Sa figure, impassible au début, s'anime progressivement jusqu'à accuser les coups des belligérants par des mouvements brusques et nerveux dans le cadre de l'écran (les plans 3, 4 et 5). Lorsque le revolver, puis le fusil s'introduisent dans l'espace des cascadeurs, le visage de Paul s'immobilise et son regard devient attentif et fasciné (les plans 6, 7 et 8). Les touristes sont en dehors du coup. Ils sont au théâtre et assistent à une pièce où des acteurs reconstituent une époque révolue. Paul, lui, est en plein dans le coup. En réalité, il est au cinéma. Il expérimente le processus de projection-identification et saute à pieds joints dans l'espace des cascadeurs qu'il fait passer du passé au présent, de la

fiction à la réalité. Sa tête, cadrée à trois reprises en très gros plan, qui bouge et qui rythme la bataille, montre bien son engagement. Paul, par cascadeurs interposés, comble, concrétise et actualise le massacre de l'appartement où il n'était pas présent et dont il n'avait que de vagues fantasmes auxquels s'accrocher. Il rejoint enfin le spectateur de la salle qui, lui, a « vécu » la mise à mort de sa femme et le viol de sa fille, et qui attend depuis ce moment déclencheur (de tout le film) que Paul découvre ce que, lui, sait, qu'il se réveille, qu'il devienne Bronson et se mette en chasse. Mais si Paul rejoint le spectateur dans sa tradition de justicier, vengeur des faibles et des opprimés (toutes les guerres américaines — y compris, celle qui pourrait éclater pour venger les victimes de Téhéran — fait appel au justicier qui sommeille dans chaque Américain), le spectateur, de son côté, rejoint Paul, en accentuant et en renforçant son identification avec lui. Si Paul, progressivement, pénètre dans l'espace des cascadeurs, jusqu'à l'occuper totalement (la série des huit gros plans de l'occupation définitive), inversement, en partant de l'espace des cascadeurs auquel il surimpose (sur-imposition mentale) son expérience du massacre de l'appartement, le spectateur de la salle s'achemine, progressivement, vers l'espace du héros, au fur et à mesure du déroulement des huit gros plans. Un double système de « reaction-shot » s'emboîtant l'un dans l'autre structure la séquence : Paul réagissant aux cascadeurs et le spectateur, partant des cascadeurs, réagissant à Paul.

c) Paul et le spectateur, désormais côte à côte et la main dans la main et se tirant en avant l'un l'autre, peuvent se permettre de reprendre en main propre l'arme à feu des ancêtres. Mais auparavant, Paul, flanqué de son spectateur, doit entendre la voix du Far West lui souffler à l'oreille un merveilleux petit sermon sur le revolver. Winner ne prend pas de chance. Après avoir creusé le désir du revolver chez Paul et le spectateur, par la scène des cascadeurs, il tente d'en justifier rationnellement le rôle avant de les amener à l'utiliser. De l'instinct à l'intelligence et de l'intelligence à l'action.

C'est le promoteur de Tucson, Jainchill, qui, invitant Paul à son club de tir (gun club), est chargé de faire l'apologie du revolver. Et pour cause, c'est un homme de l'Ouest. De même que, dans la séquence des cascadeurs, les coups de poing et les coups de pied avaient précédé et préparé les coups de

feu ; ainsi dans la séquence du club de tir, la parole précède et prépare l'introduction de l'arme à feu entre les mains de Paul. Le discours de Jainchill est important. En voici le texte intégral :

Jainchill : « Nous assistons à une gigantesque campagne contre le revolver. La moitié du pays a peur de toucher au revolver, comme si c'était un serpent qui mord et qui pourrait vous envoyer au tombeau. Pourtant, un revolver, c'est un outil comme les autres, comme un marteau ou une hache. Autrefois, on le portait naturellement sur la manche. Quelle guerre avez-vous faite ? Celle de Corée ? »

Paul : « Oui, la guerre de Corée. J'étais O.C. »

Jainchill : « Ah oui, un officier de combat ! »

Paul : « Non, un objecteur de conscience. »

Jainchill (riant) : « Décidément, un objecteur de conscience dans un club de tir ! Ce n'est pas ici votre place. Vous êtes sans doute un libéral attendri qui pensez que si nous aimons jouer au revolver c'est parce qu'il est le symbole prolongé de notre pénis. »

Paul : « Je n'ai jamais envisagé la question sous cet angle, mais c'est pas si bête... »

Jainchill : « Ici, le revolver est roi. À New York, vous ne pouvez même pas avoir un pistolet de salon, ici, je ne connais pas un homme qui n'a pas son revolver. Et, croyez-moi, on se promène dans les rues et dans les parcs, la nuit, en toute sécurité. »

Ces paroles graves, les plus nombreuses de ce film fort peu loquace, sont prononcées depuis l'entrée du Gun Club jusqu'à la salle de tir vers laquelle se dirigent les deux hommes. La caméra suit la déambulation des personnages, en jouant du champ-contrechamp, pour saisir au vol la réaction de Paul aux paroles du promoteur. Mais Paul est gardé à distance et son visage demeure impassible. Le réalisateur se garde bien, à ce stade, de trop lier Paul et le spectateur aux paroles de l'homme de l'Ouest, d'amener trop vite le héros et le public à les recevoir de plein fouet.

Ce n'est qu'au moment des préparatifs de l'exercice de tir, de la manipulation des cartouches et de leur introduction

dans le barillet du revolver, (une arme vénérable qui appartenait à un shérif célèbre de l'Ouest) que la caméra se rapproche. Quatre gros plans du visage de Paul, grave, sombre et tendu vers l'avant, qui vise la cible et tire en plein dans le mille. Ces plans sont entrecoupés, à deux reprises, par la cible (en gros plan) qui reçoit le projectible en son centre et par le visage (en gros plan) de l'homme de l'Ouest qui, par trois fois, exprime la surprise et l'admiration. Ces plans du visage de Jainchill réagissant à Paul tireur d'élite et à la cible atteinte ont un double rôle : d'une part, ils grandissent la maîtrise et la puissance de Paul dans l'esprit du spectateur (l'effet classique de la « reaction shot » est de renforcer et de redoubler l'image fascinante de la vedette) ; d'autre part, ils permettent à la pureté traditionnelle de l'Ouest de donner son approbation et de couronner l'entraînement du guerrier.

Mais, la séquence initiatique marque un temps d'arrêt. Certaines paroles manquent pour que le discours mythique de l'arme à feu soit complet. La caméra se recule légèrement, permettant à la parole de ré-occuper, encore un coup, l'espace :

Jainchill : « Vous êtes un drôle d'objecteur de conscience. »

Paul : « J'ai grandi au milieu des armes à feu. Mon père était un chasseur. Un jour, il s'est fait descendre. Un crétin l'a pris pour un chevreuil. Ma mère, elle, était plutôt du côté de la cible. Elle y a gagné quelque chose, je n'ai plus jamais touché une arme à feu. » Un long silence pendant lequel Paul lève le bras et vise la cible. Mais, avant de tirer, une dernière phrase : « J'aimais bien mon père ».

Puis, Paul tire. Trois très gros plans de son visage, parmi les plus gros du film, qui occupent tout l'espace écranique. Plus de « reaction shot » pour renforcer le pouvoir et la crédibilité du héros. Paul n'en a plus besoin. Il a acquis le droit et le devoir de se poser, dans l'espace définitivement occupé, comme le justicier.

Nous savons désormais que Paul a tout perdu, sa femme, sa fille, son père, sa mère également qui s'est rangée « du côté de la cible » dans son horreur de la violence et qui l'a entraîné, lui, le tireur d'élite à la passivité de l'exploité et au pacifisme. Les trois gros plans du visage de Paul qui terminent la séquence comme un point d'orgue réactualisent le mythe de l'Ouest. Ils

expriment le recouvrement de la puissance virile qui s'est assoupie à l'Est (revolver/pénis). Ils s'enrènent dans la grande tradition populiste que charrient des milliers de films américains, où le héros spécialisé (le professionnel du colt dans le Western), après avoir longtemps refusé (par répugnance ou serment) d'utiliser ses talents se réveille sous l'effet de l'anarchie montante qui risque de polluer l'espace américain et se remet en selle (*The Appaloosa*, *Valdez is Coming*, *Superman* notamment, et une version télévisée du mythe, *The Incredible Hulk*). Les trois gros plans en finale de séquence décuplent l'identification du spectateur à Paul Kersey, lequel fait saillir en les « grosplanisant » les traits bien aimés de Charles Bronson, lequel réveille le mythe du héros-sauveur maintes fois véhiculé par le cinéma.

Le revolver à New York

Le dernier gros plan du visage de Paul est brusquement chassé de l'écran. Le remplace un plan de demi-ensemble qui cadre en la centrant une maquette du complexe d'habitations de Tucson, flanquée de l'architecte Kersey et du promoteur, Jainchill. « Vos collines sont intactes, dit Paul, l'espace vert est préservé et vous avez toute la place vitale pour les enfants, les chiens, les chats... » Mais si, au niveau visuel, la coupure entre les deux plans (celui du visage de Paul qui tire sur la cible et celui de la maquette) est nette et étanche, au niveau sonore, elle est inexistante. Le bruit du revolver qui remplit le dernier plan du visage de Paul se répercute, en fondu enchaîné sonore, sur le plan de la maquette. Le sens est clair : « l'espace vert est préservé » par l'architecture harmonisée, mais il y a plus, le revolver est présent dans l'Ouest, entre les mains des hommes, pour protéger les femmes et les enfants contre les vilains. Mais New York n'est pas l'Ouest. Le revolver y est l'arme exclusive des policiers ou de la pègre. Michael Winner va jouer d'astuce pour amener son héros à le prendre en main sans l'identifier à l'un ou l'autre camp et sans choquer les spectateurs.

Dans le parking de l'aéroport de Tucson, Jainchill offre un cadeau à Paul, une boîte enveloppée d'un papier coloré : « Un souvenir de votre séjour ici », dit-il. La séquence est brève. Des champs-contrechamps dialogués qui respectent l'espace

de chaque partenaire et qui inscrivent si remarquablement sur l'écran américain le grand mythe de l'égalité des chances entre mâles. Le regard de Jainchill sur Paul est appuyé et grave, c'est lui, l'homme de l'Ouest, qui donne. Le visage de Paul, l'homme de l'Est qui reçoit, est impassible (passif) et innocent. Le don du cadeau se situe dans un lieu public de l'Ouest à l'extérieur de l'aéroport de Tucson déjà trop avancé dans la mouvance de l'Est.

Au guichet où Paul achète son billet, Jainchill lui dit : « Le jour où vous en aurez assez de votre porcherie, vous serez le bienvenu ici ». New York doit être noirci pour que fonctionne le mythe puritain du manichéisme, sous-jacent aux films populistes américains et justificateur de l'intervention purificatrice du héros.

La sentence condamnatrice du promoteur de Tucson vient se déposer dans une image-symbole de la grande ville de l'Est : une affiche où apparaissent brusquement, en gros plan, les lettres lumineuses, « Glittering New York ».

Nous sommes à l'aéroport de New York. Le bruit cacophonique qui accompagnait le gros plan de l'affiche prend son sens en se déployant dans le brouhaha (en plan d'ensemble) du hall central.

Paul est accueilli par son gendre, Jack. Le discours que tient ce dernier a un triple but : rafraîchir la mémoire de Paul et du spectateur et couvrir, momentanément, la scène du club de tir, bien préciser (encore un coup) que les institutions de la moderne cité de l'Est sont impuissantes, enfin, suggérer l'idée inacceptable parce que anti-américaine de la défaite. Paul apprend que l'enquête piétine et que la police est toujours débordée. Il apprend surtout, et avec force détails, que le traumatisme de Carol s'est aggravé, qu'elle a basculé dans la paranoïa et qu'elle a été transportée dans un hôpital psychiatrique. Il subit les doléances de Jack concernant les limites de la médecine et les théories contradictoires des spécialistes. Le discours nerveux et agressif du mari de Carol s'adresse à la fois à Paul et au spectateur. Cependant, si ce dernier est porté, vraisemblablement, à entériner les accusations de Jack, lesquelles ré-enforcent sa propre expérience de l'insécurité des rues et de l'impuissance de la médecine (expérience elle-même renforcée par la vieille

méfiance du pouvoir des institutions), il n'en va pas de même pour Paul. Celui-ci, en effet, refuse l'évidence. Il bouge sans cesse dans le hall de l'aéroport, suivi par la caméra et poursuivi par Jack, comme s'il tentait, désespérément de fuir le verdict condamatoire. Il stoppera même la démonstration de son gendre en lui reprochant de s'y être mal pris et en lui affirmant qu'il est possible de dénicher des bons médecins. Si, par hasard, lors de la séquence délicate à manipuler du club de tir, certains spectateurs traînants n'avaient pas encore rejoint leur héros dans sa prise en main du revolver, dans la séquence de l'aéroport de New York, Paul, en zieutant pacifiquement du côté des institutions, marque suffisamment le pas pour que tout son monde soit rassemblé, tout fin prêt pour la bagarre.

Le grand art dans le film populiste américain est de freiner les énergies, de les bien enrouler pour les mieux dérouler vers l'avant.

De même que les paroles de Jainchill sur la « porcherie » de New York se sont concrétisées dans la séquence de l'aéroport, ainsi, le discours de Jack sur l'état de santé de Carol vient se déposer dans des images concrètes de l'hospitalisée. Nous passons brusquement (sans déambulation et sans liaison aucune, il ne faut pas que le spectateur ait le loisir de penser et de changer d'idée) de l'aéroport à la clinique psychiatrique. Cinq plans brefs dans la chambre de Carol. Juste assez pour montrer deux choses : la calme folie de Carol qui ne reconnaît ni l'époux ni le père (confirmation du pronostic de Jack) ; l'impuissance des deux hommes (rappel de l'impuissance de la médecine). Puis, un plan du hall de l'hôpital, simplement pour loger quelques phrases de Jack concluantes : « Il n'y a rien à faire. Il y a des centaines et des centaines de cas semblables. Il faut quitter la ville, foutre le camp. » Le thème de la soumission et de la défaite, amorcé par Jainchill à l'aéroport de Tucson (« Le jour où vous en aurez assez de votre porcherie... »), suggéré à l'aéroport de New York par le comportement de Jack, s'exprime de façon claire, dans le hall de l'hôpital (le mal est généralisé, « il faut quitter la ville »). Cette fois, Paul demeure silencieux.

La séquence qui suit immédiatement (sans liaison) le plan du hall de l'hôpital est d'une importance capitale. C'est la

dernière séquence avant la deuxième rencontre, meurtrière cette fois, entre Paul et la filouterie de New York. Paul est dans sa chambre. Treize plans serrés, étouffants, dont une dizaine en champ-contrechamp. Paul et le spectateur dans son ombre sont acculés à une décision grave. Assis sur son lit, entre d'un côté sa valise et de l'autre le courrier qu'il commence à dépouiller, Paul tient en main des photos souvenirs de son voyage aux Îles Hawaï. Une série de gros plans des photos de sa femme, Johanna, en pleine nature, sur la plage, dans la mer, entrecoupée de plans du visage de Paul qui regarde, attendri. La dernière photo de Johanna, romantisée par une musique douce jouée au violon, disparaît du champ. Paul ouvre sa valise, prend le cadeau-souvenir de Jainchill qu'il se met à développer. Le piano a remplacé le violon et un nouveau thème musical naît, saccadé et brutal, qui se fera envahissant pendant toute la durée de la séquence suivante. Paul découvre (sans surprise, il savait...) le contenu du colis : le revolver du club de tir, qui appartenait, jadis, aux temps héroïques, à un shérif célèbre de l'Ouest. Il s'en empare et le garde longuement en main. Les photos-souvenirs surgissent de la nature, de l'archipel américain du Pacifique (ouest) où les femmes peuvent s'exhiber en maillot sans être molestées ; le cadeau-souvenir de l'Ouest contient le revolver qui permet aux hommes de l'Arizona de protéger leurs femmes et leurs enfants. Les deux séquences précédentes servaient à cristalliser l'émotion du spectateur (par héros interposé) sur Carol, la fille de Paul, violée et devenue folle. La séquence de la chambre matrimoniale ramène à la surface via les gros plans des photos, l'image de Johanna, la femme de Paul, dont la jeunesse et la beauté ont été fauchées (sur-impression mentale) par des voyous en liberté dans la ville, dont l'activité criminelle est rendue possible par la peur et la passivité des hommes. Mais, il y a une autre connotation à la scène des photos qu'il importe de dégager, car elle permet un renforcement de l'empathie du spectateur pour le héros. Le comportement ludique et le visage heureux de Johanna, la musique nostalgique qui accompagne les photos regardées et le regard attendri de Paul, tout cela renvoie au mythe du paradis perdu et à l'idée, déjà émise par Jainchill et par Jack, de quitter la ville. Lorsque Paul ouvre la main pour laisser tomber les photos, puis la referme sur le revolver, il surmonte sa tentation passagère

d'abandonner la lutte et de se tirer. Il prend en main ses responsabilités. Encore un coup et une dernière fois, Paul fait la preuve qu'il se situe sans équivoque dans la trajectoire du héros populiste américain, à savoir que son initiative privée est tempérée par l'entraide et le service de la communauté. Tout est en place pour la deuxième rencontre (34^e séquence) entre Paul et le banditisme de New York. Cette séquence est constituée de 21 plans (comme celle de la première rencontre). Elle est divisée en trois parties : l'attente, l'attirance (l'appât) et la confrontation. Cette structure qui s'amorçait déjà lors de la première rencontre sera reprise pour les quatre autres rencontres qui suivront la deuxième (ces quatre rencontres ne seront pas analysées dans la présente étude).

C'est le soir. Aux abords d'un parc, Paul hésite à continuer sa route. Il s'arrête, puis reprend sa marche. Il monte un escalier de pierre qui débouche sur le parc. Il ralentit le pas et est bousculé par deux individus (un noir et un blanc de type mexicain ou portoricain) qui dévalent les marches en rigolant bruyamment. Au haut de l'escalier, Paul s'immobilise. Il regarde devant lui, à droite et à gauche. Son comportement est ambigu (volontairement). Il peut donner l'impression d'hésiter, une dernière fois. Il peut tout aussi bien donner à voir qu'il est à l'affût, qu'il hume l'air comme un fauve avant de se mettre en chasse (Winner est habile, il tient compte du degré plus ou moins élevé d'agressivité chez le spectateur). Puis Paul se met à marcher dans une allée du parc, les mains enfoncées dans les poches de son manteau. La caméra le suit de dos. Devant lui, le parc s'étend, désert. À sa gauche, au-delà d'un parapet, le parc s'ouvre sur une plaine déboisée ; à sa droite, des arbres et des arbustes forment une haie. La caméra bifurque vers la droite et amorce un travelling latéral sur la lisière des arbres, à la vitesse de la déambulation de Paul. Un système de champs-contrechamps s'établit bientôt entre, d'une part, Paul cadré de profil en travelling latéral et, d'autre part, la haie d'arbres qui défile également en travelling latéral et d'où apparaît, par intermittence, une forme humaine. S'établit, dès lors, la structure classique du suspense basée sur le rapport de deux espaces : celui du poursuivi et celui du poursuivant. Paul s'aperçoit vite qu'il est suivi, d'autant qu'il attendait et espérait la filature. Si, à l'orée du parc, son arrêt

passager avait pu faire croire au spectateur à un moment d'hésitation de sa part, son comportement désormais ne comporte plus d'ambiguïté. Il jette, de temps à autre, des regards furtifs vers la droite, sans interrompre sa marche et sans presser le pas, comme dans l'attente de la confrontation. La caméra accélère son travelling latéral sur la partie boisée du parc, au rythme de la poursuite qui s'est faite plus rapide. Le poursuivant, dont on commence à identifier l'aspect, se déploie en demi-cercle en aval de Paul (sa progression, par sauts successifs — qui rappelle celle des trois voyous poursuivant les femmes, au début du film —, à cause des arbres qui le soustraient, à tout moment, à notre vue, ressemble à celle d'une bête sauvage), pour déboucher dans l'allée juste derrière sa victime. Les deux hommes s'immobilisent. L'assaillant est un type maigre aux cheveux longs et sales. Son comportement est celui du drogué : le revolver qu'il braque sur Paul au bout de son bras tendu tremble dans sa main, et les paroles qu'il profère pour ordonner à sa victime d'allonger son pognon sont celles d'un homme au bord de la panique. Paul sort calmement de sa poche sa main armée du revolver et, après un moment d'attente, fait feu. L'homme, atteint à la poitrine, s'écroule.

Le parc new-yorkais est décrit comme le lieu de la sauvagerie. Ceux qui y rôdent, la nuit, sont assimilés à des fauves qui cherchent leur proie. Nous sommes loin des parcs de l'Arizona où, comme le note Jainchill, les femmes peuvent circuler, la nuit comme le jour, sans être inquiétées.

L'attitude de Paul est celle du « frontiersman » de la tradition héroïque américaine : il pénètre, seul, dans le repaire des vilains, alors que les habitants de la ville se terrent derrière leur porte fermée à double tour ; il avance dans le sentier piétonnier, droit devant lui, éclairé par les lampadaires du parc et s'offrant comme cible ; il affronte son adversaire avec une arme semblable à la sienne ; il pousse l'héroïsme jusqu'à marquer un temps d'arrêt pour laisser au vilain la chance de tirer le premier. Ces traits typiques du héros mythique de l'Ouest (installés à demeure sur tous les écrans du monde) fonctionnent comme des stéréotypes profondément enfouis dans l'inconscient populaire américain.

La séquence est structurée au niveau du halètement fascinant du suspense (le montage de plus en plus angoissant

des deux espaces en champ-contrechamp : celui du poursuivi civilisé et celui du poursuivant sauvage ; la musique rythmée au piano tout au long de la scène). Le spectateur civilisé est forcément du côté de Paul, au point que la salle de cinéma devient l'espace privilégié (champ) que la sauvagerie du parc (contrechamp) met en danger. Le pouvoir de la technique cinématographique stéréotypée renforce le mythe en le rendant invisible.

La séquence qui suit immédiatement est peut-être celle qui masque le plus la perversité de *Death Wish*. Elle est constituée d'un seul plan en profondeur de champ, où l'on voit Paul se traîner misérablement vers la salle de bains de son appartement, tomber à genoux et vomir dans les toilettes. Ici, plus impérativement que jamais, Winner sent qu'il doit recourir à la méthode, déjà notée dans quelques séquences (notamment, le gros plan de la main de Paul qui tremble après la première rencontre) et qui consiste à marquer le pas pour permettre aux spectateurs réticents à rejoindre le héros. Mais si le vomissement de Paul rassure, une dernière fois, le spectateur sur la valeur traditionnelle et populiste de son héros : il n'élimine pas le mal par goût personnel, cette réaction violente de l'organisme a une autre signification. Paul se libère définitivement de la culture de l'Est, de ce dont il a été nourri depuis son enfance et qui l'a rendu passif, non violent et craintif. Désormais, il sera le héros de l'Ouest, sans crainte et sans reproche.

Conclusion

Si l'on se réfère au tableau de la page 187, on constate que les rencontres de Paul avec les vilains, qui suivent celles qui ont fait l'objet de notre analyse, se succèdent presque à la queue leu leu, à l'exception de la dernière. Paul n'hésite plus et Winner, le réalisateur, persuadé qu'il a mis suffisamment le paquet pour que le spectateur puisse galoper, désormais, en toute sérénité, dans la foulée de son héros, laisse à ce dernier la bride sur le cou.

Il n'y aura plus qu'une seule visite de Paul à sa fille, juste avant la 4^e rencontre entre Paul et les vilains. Or, cette visite à l'hôpital n'interviendra pas dans le but unique de démontrer la bonté et la responsabilité du père éprouvé, comme c'était le

cas auparavant, mais afin de dissocier radicalement le héros de son gendre, lequel se révélera indécis, craintif et... civilisé.

Les quatorze séquences qui précèdent la dernière rencontre entre Paul et les vilains ne sont pas mises en place, d'abord et avant tout, pour préparer le spectateur à accepter la tuerie finale. Elles existent pour faire intervenir les forces de l'ordre, lesquelles, en se lançant à la poursuite du justicier, font basculer les dernières vingt minutes du film dans le genre policier. Paul qui joue du revolver pour nettoyer la ville du banditisme est traqué par la police. En réalité, Paul est un criminel et la police, en le pourchassant, ne fait que son travail. Mais, dans l'esprit du spectateur manipulé par le filmique, tout est faussé. Paul fait le boulot de la police en flinguant des individus que tout le film s'est évertué à nous présenter comme des bêtes malfaisantes. Et la police, en se mettant à la poursuite de Paul et en l'empêchant de jouer son rôle de justicier, passe du côté des vilains qu'elle se trouve à protéger. C'est ainsi que la dernière partie de *Death Wish* est perçue par le spectateur. Ce qui rend possible cette perception faussée, c'est bien sûr, toute la structure piégée et fascinante qui a précédé et que nous avons tenté d'analyser; c'est également le grand mythe américain de l'initiative privée en butte aux tracasseries des institutions que Winner réussit, en finale, à réinstaller dans l'inconscient populaire. À son insu, le public de *Death Wish* a participé au rituel du fascisme.

Université Laval

Notes

- ¹ *Six-Gun Mystique*, Bowling Green, Ohio, University Popular Press, 1970.
- ² *Hollywood in the Sixties*, London, A.S. Barnes and Co., N.Y., Tantiny Press, 1972; *The Hollywood Exile*, N.Y., 1976.
- ³ *The Movie Moguls*, London, 1969.
- ⁴ *Focus on the Science Fiction Film*, Englewood Cliffs, N.J., Prentice-Hall, 1972.
- ⁵ *Movie-Made America*, Basic Books, Inc., Publishers, N.Y., 1975.
- ⁶ *America in the Dark*, William Morrow and Co., Inc., N.Y., 1977.
- ⁷ *American Film Now*, New American Library, N.Y., 1979.
- ⁸ *Op. cit.*, p. 30.
- ⁹ *American Film Genres*, First Laurel printing, 1977.

-
- ¹⁰ *Ibid.*, Introduction.
- ¹¹ On assiste depuis quelques années à une augmentation considérable de livres de poche, de revues et d'albums qui redonnent au public ce que l'écran lui a déjà montré.
- ¹² *Les Mythes fondateurs de la nation américaine*, Elisa Marienstras, Maspero, Paris, 1976.
- ¹³ *The Film Encyclopedia*, Ephraim Katz, Thomas Y. Crowell Publishers, N.Y., 1979; *Movies on TV*, 1978-79 edition, edited by Steven H. Schever.
- ¹⁴ En Europe, en Angleterre notamment, le chemin de fer fut construit pour joindre et rapprocher les ports, les villes et les villages déjà en pleine activité avant son apparition. Aux États-Unis, le chemin de fer a précédé les agglomérations humaines, lesquelles, progressivement, ont surgi sur sa trajectoire. Cf., Walter Allen, *The Urgent West*, John Baker Publishers Ltd., London, 1969, p. 71.
- ¹⁵ *The Frontier in the American History*, Henry Holt and Co., N.Y. 1958, 3^e édition. p. 22.
- ¹⁶ *Voices From the Wilderness*, The Frontiersman's Own Story, McGraw-Hill Book Company, N.Y., 1974.
- ¹⁷ Cette structure narrative n'est que la transposition cinématographique des patterns littéraires du roman populaire américain, de Horatio Alger à Norman Vincent Peale. Cf. Richard Weiss, *The American Myth of Success*, Basic Books, Ind., Publishers, N.Y., 1969, chapitre II. Cf. également Roderick Nash, *Wilderness and the American Mind*, Yale University Press, 8^e édition, 1977.
- ¹⁸ Ce besoin d'atteindre et de franchir des frontières de plus en plus éloignées était une nécessité vitale pour la nation américaine. Le « melting pot » américain aurait viré à l'anarchie si l'idéal proposé n'avait été gigantesque.
- ¹⁹ *Procès du spectacle*, Puf/Perspectives Critiques, 1977, p. 132.
-