

Le cinéma placebo

Georges Privet et Thierry Horguelin

Numéro 50-51, automne 1990

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/22111ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Privet, G. & Horguelin, T. (1990). Le cinéma placebo. *24 images*, (50-51), 4-5.

juste une image

LE CINÉMA PLACÉBO

par Georges Privet et Thierry Horguelin

L'été américain aura une fois de plus confronté la critique (et cet instrument critique qu'est le compte-rendu) aux limites de son utilité. Car il ne sert à rien de consacrer séparément une notule à (par exemple) *Another 48 Hours*, *Bird on a Wire*, *Fire Birds*, *Days of Thunder* ou *Die Hard 2* pour répéter cinq fois, en des termes voisins, ce que chacun sait déjà : qu'ils sont à peu près dépourvus d'intérêt, qu'ils se ressemblent et qu'ils se valent. En revanche, réunis sous une même enseigne, ils témoignent (et d'autres avec eux) d'une même incapacité sur laquelle, la coïncidence des sorties aidant, il n'est pas inutile de revenir.

De Walter Hill, John Badham, David Green, Tony Scott et Renny Harlin, qui se répartissent plus ou moins élégamment sur l'échelle qui va du tâcheron à l'habile faiseur, on (leurs producteurs, leur public) attend qu'ils fassent convenablement leur métier de professionnels tout-terrains : l'application de recettes éprouvées, l'action rondement menée, le punch et l'agrément, éventuellement relevés de la touche maison. Bref, ce qu'on appelle l'«efficacité». Il n'y a évidemment aucun mal à cela. Or, le moins qu'on puisse écrire, c'est que leurs films ne présentent même plus les qualités d'usinage pour lesquels ils veulent être vus (et aimés). Tous témoignent à des degrés divers

d'une panne du style fonctionnel américain. Voir *Bird on a Wire* ou *Another 48 Hours*, c'est souffrir la constante imprécision du cadre, tenter de saisir le sens d'une action illisible et subir un montage qui est au tempo ce que la boîte à rythme est à la batterie.

Tout se passe comme si les diverses composantes d'un film qui autrefois se fondaient, selon une hiérarchie établie, dans une synthèse harmonieuse et équilibrée, entraînent à présent en conflit jusqu'à s'annuler les unes les autres. Symptomatiquement, les séquences de bravoure finales de *Bird on a Wire* et *Days of Thunder*, qui devraient constituer le paroxysme de ces films, en sont précisément les morceaux les plus faibles.

Ce sont là autant de témoins de la déperdition d'un certain cinéma et de la naissance d'un autre, produit d'une industrie restructurée. Devant l'avalanche de cet été, quelques constatations s'imposent. D'abord, les femmes sont escamotées par les scénarios, à moins d'être victimisées ou masculinisées. Ensuite, les films se font de plus en plus vite (sept semaines séparent la fin du tournage de la sortie de *Another 48 Hours*), coûtent de plus en plus cher (plus de cinquante millions pour *Days of Thunder*, *Die Hard 2* et *Total Recall*) et vivent des carrières de plus en plus brèves, qu'ils iront terminer de plus en

plus vite sur les étagères des clubs vidéo, d'où ils tirent une part de plus en plus grande de leurs profits.

Puisque ces films nécessitent, à cause de l'importance croissante de l'action et des effets spéciaux, l'emploi grandissant de seconde et de troisième équipes, il va sans dire que seul un metteur en scène fort peu éviter la standardisation galopante qui préside à leur mise en œuvre, et ce dès la scénarisation. Car nous en sommes au point où la revue *Variety* publie des critiques de scénario, avant même qu'ils ne soient produits ! Et si, à force de se dissiper faute de regard, l'image est devenue inintelligible, ce n'est pas nécessairement, du strict point de vue commercial, un défaut, puisque le film gagnera à être vu en vidéo, où l'écran de taille réduite, le peu de concentration des spectateurs et l'imédiateté froide du médium lui permettront d'atteindre son plein rendement.

On aura compris que dorénavant, l'action d'un film n'est plus faite pour être vue mais entrevue, sur un mode quasi-subliminal. Aux films on demande d'être des posters en mouvement, la version «bouggée» de leur affiche. Car à présent, la surenchère de la promotion aidant, le spectateur le moins averti sait des semaines à l'avance que *Days of Thunder* est un *Top Gun* automobile, que *Fire Birds* est un *Top Gun* hélicoptère, que *Navy Seals* est un *Top Gun* maritime et *Flight of the Intruder*, un *Top Gun* vietnamien. Les «top gunneries» se suivent et se ressemblent et il s'agit dans tous les cas de vendre au spectateur l'illusion d'une illusion. La mise en images du scénario hollywoodien passe maintenant par la publicité : dans *Days of Thunder*, tout, du scénario aux dialogues en passant par les voitures et les costumes, annonce, vend ou souligne l'importance de ses commanditaires.

Pour donner vie à l'illusion

Quand l'image-action tombe en panne, à quatre pattes...

(*Bird on a Wire*, de John Badham)

...ou sur quatre roues,...

(*Days of Thunder*, de Tony Scott)

... le cinéma s'offre un petit tour de simulateur.

(*Fire Birds*, de David Green)



que transmet la machine (tous ces films mettent en scène des engins), le cinéma se transforme en un vaste simulateur. Les nouveaux héros américains, qu'ils ressemblent à l'adorable Gizmo ou au redoutable Schwarzenegger, sont des spectateurs devenus acteurs par la grâce du simulateur-cinéma. En somme, leur parcours obéit aux lois de la télévision interactive: Schwarzenegger est, dans *Total Recall*, un spectateur qui vit (après l'avoir vu annoncé à la télé) le voyage imaginaire de ses rêves. Dans *Fire Birds*, Nicholas Cage passe la moitié du film dans un simulateur où les scénarios fictifs de combats aériens semblent plus vrais que leurs équivalents réels. *Bird on a Wire* se conclut par une bataille dans les studios d'un zoo intérieur où chaque élément (pont de corde, cascades d'eau), commandé à distance, transforme le décor en jungle digne d'*Indiana Jones*. Quant à Bruce Willis, il découvre aux deux tiers de *Die Hard 2* (dont l'action est constamment retransmise dans le film même par les réseaux de communication de l'aéroport) que ses prétendus alliés et ses ennemis se mitraillent avec des balles à blanc: la simulation aura été complète et sa diffusion totale.

Si le cinéma américain ne fabrique plus que des produits carencés (les vertus solides des films moyens n'existent plus), c'est qu'il s'est adapté, comme lui seul sait le faire, aux nouvelles réalités médiatiques qui menacent sa survie. Il en a désamorcé les mécanismes en les intériorisant. Le nouveau cinéma américain s'est inoculé le regard et n'a pas plus besoin d'images qu'un jeu de Nintendo. Seul compte le programme. Reste encore, à l'occasion, un Paul Verhoeven ou un Joe Dante pour en démonter ou en détourner joyeusement le fonctionnement. ■