

Le passage dans le monde des morts... - séquence 5



02



La traversée qu'entreprend la caméra dans la séquence étudiée éclaire sur le film : on passe d'un monde de l'action, dans lequel on vient de vivre une poursuite époustouflante, à un monde souterrain, inquiétant. Pour accéder à cet univers, il faut traverser la terre d'un cimetière, symbolisée par un mille-feuille de papiers froissés (02) : nous traversons la matière-même du film.

Le son lui-même se fait écho de ce changement, avec un effet de réverbération accentué. L'image est inversée (03), le lieu est nouveau, miroir du précédent : si le héros arrive à le décrypter, à s'en sortir, il aura vaincu sur les deux tableaux.

C'est ici l'un des codes du film d'action, ou du film d'horreur, que nous retrouvons : l'invasion du 'méchant' dans le monde paisible présenté en ouverture du film ne peut être abolie qu'en affrontant ce même méchant dans son territoire, dans une sorte d'univers parallèle étranger au héros.

Ici, ce passage est explicitement évoqué par l'effet miroir, la réversibilité de l'univers (04).



Dans cette dimension, le héros est de nouveau confronté à la puissance même de la matière : dans sa chute, il se blesse à l'épaule, et cette blessure apparaît matérialisée par une froissure du papier (05). Alors, les déchirures, le froissement, deviennent pour le spectateur bien menaçants, alors que le héros ne semble pas encore en avoir compris la force.

Le lieu que le héros visite est un lieu hors du temps, sorte de cimetière des aventures précédentes. Les héroïnes dorment, le cercueil de Frankenstein gît, aux côtés du cheval si vigoureux, et qui maintenant est rendu à sa matérialité de papier (08).

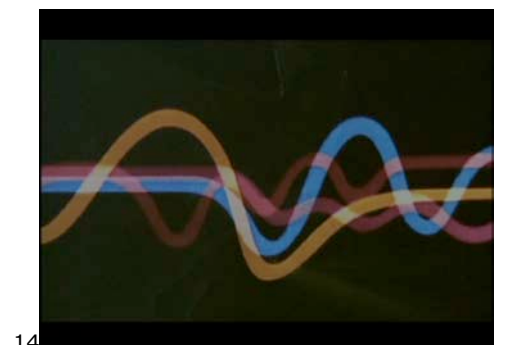


Sean Connery, qui incarne à ce moment décisif du film le héros, comprend petit à petit ce qui s'est passé : il a été imprimé, plié, manipulé, comme lui manipule la machine-prison de Margaret Lockwood (09) : on voit au dos de la machine le numéro 43, attestant qu'elle fait partie d'une série, la série qui tout à l'heure était animée.

Son cœur bat plus vite (09), il comprend alors que lui non plus n'est pas de chair et de sang, et pour s'en assurer, il déboutonne sa chemise et découvre de quoi il est fait, dans un surgissement gore de lambeaux de papier chiffonnés (10). Le héros a donc fait l'expérience de sa matière (11) ; il met cette connaissance en pratique en touchant l'image et il s'agit bien de papier (12).



Mais ce savoir vertigineux est aussitôt matérialisé par une spirale et le héros est aspiré de nouveau dans le tourbillon de la fiction (13), sous le rire omnipotent du grand manipulateur. Il a enfin compris que l'image, dont il fait partie n'est que papier, que c'est le son qui devient important, symbolisé par les ondes colorées qui closent cette séquence (14).



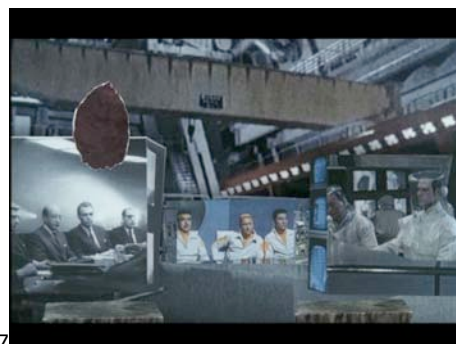
personnages de papier... - séquence 6



15



16

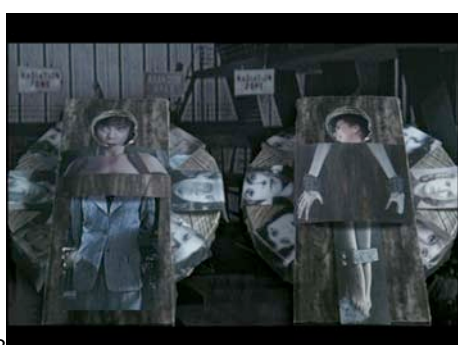


17

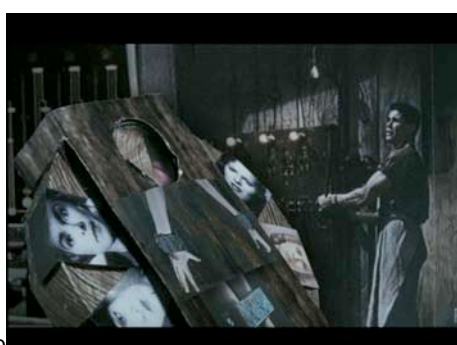
Fort de son expérience, le héros va dès lors tenter de résoudre le film.

Il se retrouve cependant pris dans une nouvelle machine, aux côtés de l'héroïne : voilà déjà un problème de résolu (15 à 18) ! La machine est commandée par un triple groupe de savants fous (17), qui projettent sur nos deux personnages des gouttes de sang, sans doute afin d'expérimenter leur degré de réalité : sont-ils de chair ou de papier ?

La machine, qui démultiplie l'identité des héros en changeant leur visage, pose une nouvelle fois la question de l'identité : nous avons vu que le héros pouvait changer d'identité dans le montage ; que le raccord-mouvement absorbait sans difficulté cette différence. Apprentis-cinéastes, les savants fous mettent littéralement à l'épreuve ce raccord-mouvement avec la machine, qui cette fois-ci procure une souffrance à nos personnages : parmi les 'hommes', on reconnaît d'ailleurs Malcolm Mc Dowell (15), en héros de *ORANGE MECANIQUE* (Stanley Kubrick, 1971), qui a subi des expériences douloureuses dans le film-source. De même pour James Wood (22 - *VIDEODROME*, David Cronenberg, 1982) !



18



19



20

Ces douloureuses expériences primitives, acquises dans les films dont les images sont tirées, constituent une mémoire du héros, qui peut dès lors agir en conséquence. Elles sont en tout cas doublées par ce qu'il a découvert dans la séquence 5. Il sait maintenant que tout est fait de papier plié, et il peut passer à l'acte, tout brûler, risquant ainsi de disparaître, et encore une fois de compromettre le film (21).

Réussira-t-il à embrasser l'héroïne (puisque c'est là le but de sa quête), s'il l'embrase ?



21



22



23

Le héros, avec son geste risque de voir disparaître l'héroïne (24) : a-t-elle pris conscience, elle, de la situation ? N'est-elle pas qu'une poupée, faite de papier ou de cire (25) ?



24



25



26

Tout FAST FILM repose sur une maîtrise collective des codes du film de genre : le héros ne peut pas mourir à la fin (ni l'héroïne d'ailleurs). Malgré la connaissance à laquelle il vient d'accéder, il s'en tire forcément.

Le héros de FAST FILM est comme ces personnages qui comprennent leur statut de personnage ; on pense notamment à Betty de MULHOLLAND DRIVE (David Lynch, 2003) ou même Pierrot le fou, qui mettent en péril la fiction elle-même par la conscience qu'ils ont de la vacuité de leur existence, sur laquelle pèse la mainmise du grand imagier, qui tire les ficelles de sa création.

Jerome.PEYREL