

L'ŒIL REDEMPTEUR

LA FIGURE DU MECHANT CHEZ ABEL FERRARA

Parler du Méchant dans le cinéma américain de genre aboutit toujours à aborder le problème de sa nécessité : permet-il de créer un pendant attractif et répulsif à un Bon trop monolithique ? Sert-il à renforcer l'unité formée par ce dernier en matérialisant un contraire venu l'ébranler ? Le questionnement peut se synthétiser de la manière suivante : que nous apprend une telle représentation du Mal sur les fondements moraux de l'Instance qui l'a propagée ? Quelle vision du monde encourage-t-elle ? Il faut alors déplacer l'objet de l'interrogation, du phénomène à la source, de la figure au réseau par lequel elle se constitue : poser un Bien et un Mal au cinéma implique de parler des regards qui les déterminent ainsi, celui du spectateur et celui de l'auteur.

Ces êtres situés aux deux pôles de l'énoncé filmique, ne possèdent pas la même facilité d'incarnation : les connaissances que nous avons de l'un et de l'autre souffrent d'une dissymétrie certaine¹. En effet, le « visionneur » (qu'il soit analyste ou pas) construit lui-même « le grand imagier », le « maître de cérémonies », traductions anthropoïdes d'une énonciation perceptible derrière diverses marques à repérer, à sélectionner, à interpréter², mais il n'aura jamais accès aux mécanismes qui ont présidé à ce texte filmique perçu. C'est par les manifestations visibles, lues dans ce paysage de celluloïd, qu'il peut dessiner un auteur, virtuelle facette de ce spectre insaisissable que

demeure la Création. C'est dire si le contemplateur avisé d'un film n'a de cesse de se demander pourquoi ces vignettes qu'il voit défiler paraissent le fixer également et qui, derrière elles, l'interpelle ainsi.

Le lieu des lieux

On a souvent établi un rapport entre l'écran et le miroir³, en pointant leurs différences fondamentales, à commencer par l'évidence que dans les salles obscures le corps du sujet ne se reflète jamais dans le rectangle lumineux qu'il regarde. De fait, les visions proposées par le cinéma, et dans lesquelles nous nous mirons, préexistent à leur capture par nos rétines⁴. Par essence, l'étude du film comme objet intégralement signifiant a donc affaire avec celle du sacré, puisque les deux pratiques tentent d'établir un système autour du mystère d'une œuvre.

Semblable à Dieu (qui « portait ses regards jusqu'aux confins du monde et [...] inspectait tout sous les cieux »)⁵, l'auteur impose son espace-temps à un spectateur qui, en retour, par ce dialogue imaginaire, cherche en vain à se définir : ce fantôme qu'il traque, éperdu, l'éclaire tout autant qu'il le domine. La métaphore de ce circuit est au centre de l'œuvre d'Abel Ferrara qui ne cesse de proposer des métaphores de l'œil comme enjeu esthétique et / ou narratif de ses fictions. Au centre de ces dernières, les principales figures à matérialiser ainsi la liaison

émetteur-récepteur, les seules manifestations prégnantes de cet échange, sont des Méchants et c'est dans cette optique que nous allons les étudier.

Les spectateurs de leur propre existence

Nous pouvons renvoyer à cette catégorisation par l'habitude qu'a prise notre mémoire spectatorielle de connoter ainsi un certain type de personnages : flic corrompu à l'extrême (*Bad Lieutenant*), gangster (*King of New-York*), artistes rongés par la drogue, voire le meurtre (*Blackout*), escrocs (*New Rose Hotel*), vampires (*The Addiction*). Il est aisé de conceptualiser le trait qui les unifie : tous, à un moment donné de leur itinéraire diégétique, ont franchi une barrière, brisé un tabou, désobéi à la Loi.

Pourquoi filmer ainsi le vice, la violence et la déviance ? Pourquoi poser sa caméra sur de tels protagonistes ? Pour imposer une idéologie ? Ces êtres ne sont pas les porte-paroles d'une gnose rassurante : ni opposants d'un pendant positif pouvant les inclure dans une composition organique (ce qui, depuis les premiers montages alternés griffithiens, régit la dynamique d'un certain cinéma américain), ni plaie suppurante d'une société inhumaine (approche sociologique des courants dits progressistes), leur inscription sur l'écran ne saurait se comprendre qu'en revenant au texte filmique qu'ils habitent. Par quels paramètres les repère-t-on ?

En termes narratologiques, on pourrait dire qu'ils oscillent entre patient et agent, le premier de ces états étant bien plus développé que le second. Il suffit, pour s'en convaincre, de voir, en quelques exemples, la cohérence avec laquelle l'auteur de *Blackout* érige ses plans, ses séquences et même certaines de ses fictions tout entières sur ce problème de la transition entre le subi et le désiré.

Les Méchants de Ferrara (qui sont aussi ses héros) apparaissent, en premier lieu, comme des contemplatifs : on a peine à chercher chez eux le volontarisme acharné des *Bad Guys* hollywoodiens classiques, qui contournaient le code Hays avec sourire et bravade. Le regard fixe et l'absence apparente d'émotion qui se lit dans la face froide de la jeune tueuse sourde-muette Zoé Tamerliss (*L'Ange de la vengeance*) ou la nature morte du visage de Christopher Walken dans *King of*

New-York paraissent déterminer des iris blasés, mais toujours actifs qui, malgré leur atonie présumée, ne peuvent s'empêcher, en une perpétuelle ouverture, de réclamer leur nourriture. La pulsion scopique devient ainsi le principal enjeu de la composition esthétique des plans. C'est la métaphore de la stupéfiante séquence de *Bad Lieutenant* dans laquelle le policier joué par Keitel demande à deux jeunes filles de se prêter à un simulacre érotique afin qu'il puisse exciter sa libido (scène profondément choquante s'il en est car elle dévoile l'aspect le plus atrocement banalisé de la corruption du personnage) : l'axe frontal de la scène qui confronte directement les deux espaces (la voiture dans laquelle se joue la mascarade sexuelle ; le pavé sur lequel le lieutenant-voyeur se masturbe) clame que, derrière le pervers, se terre la figure d'un spectateur extrémiste. Tout le film ne cessera de développer

Bad Lieutenant



cette idée (reprise directement dans la scène où le « héros » admire, saoul, un curieux ballet érotique), rendue particulièrement aiguë par les yeux pénétrants et invariables de Harvey Keitel, d'un personnage-emblème du public cinéma qui, s'il embrasse l'étendue d'un plan (et son imbrication dans un autre), ne saurait être autre chose que son visionneur. Le Méchant se signale, au préalable, par son abandon complet à la mise en spectacle des valeurs d'un monde dont il ne perçoit plus que la surface. Il est la pièce centrale d'une mise en abîme, celle du dispositif dans lequel son visionnage et sa vision sont pris.

C'est le même sentiment qui, lors du générique de *King of New-York*, émane de l'alternance entre vues rapprochées des pupilles de White (Walken), tour à tour éclairées ou laissées dans l'ombre mais immuablement fixes, et, en travellings latéraux ou panoramiques, celles plus larges de la nuit new-yorkaise, saisie par des instantanés rapides, noyés de brumes, baignés de ténèbres, dans lesquelles on distingue silhouettes menaçantes ou aguicheuses, avant de n'y plus discerner que du néon et de l'acier (plan d'ensemble du pont inclus dans un paysage bleuté).

L'intériorité incarnée

La prédominance d'êtres perdus dans leurs visions (et figés comme tels par une caméra qui se plaît à capturer l'état d'hébétude hypnotique dans lequel ils paraissent pris), nous amène à l'objet de leurs regards : il s'agit souvent de la ville, gouachée de sombre, et envahie d'une lumière artificielle, qui noie les contours des humains s'y mouvant, ou de quelque coloris fantasmagique (voir le bleu qui nimbe le combat d'ouverture dans *China Girl*) pour mieux en souligner le caractère indéterminé. Pareillement, quand, par un raccord dans l'axe détaillant l'intérieur d'un établissement dont on n'a goûté pour l'instant que les néons tentateurs, l'objectif quitte le lieu ouvert pour le lieu clos, on s'aperçoit

qu'il y règne la même opacité, le même état favorisant le voyeurisme. Les contre-plongées sur les fesses de strip-teaseuses (*New-York, deux heures du matin, Blackout*), les plans d'ensemble de boîtes de nuit envahies de fumigènes et de silhouettes contorsionnées (*Bad lieutenant, New Rose Hotel*), de partouzes feutrées et bleutées (*King of New-York*) ou de bordel sur lequel règne un écran diffuseur de pornos amateurs (*Nos Funérailles*) développent ainsi un contenu identique. L'important tient moins dans la nature du spectacle dont se repaissent des personnages voyeurs, que dans la reproduction de l'axe regardant-regardé comme modèle d'organisation filmique⁶. Il est à remarquer que les héros, d'ailleurs, ne participent pas aux « orgies » ainsi décrites, mais se contentent de les suivre d'une rétine fatiguée mais attentive (le seul qui franchisse le pas est l'acteur joué par Mathew Modine dans *Blackout* dans la scène éprouvante de la « partie » avec les deux nymphettes droguées, mais l'acte sexuel est décadré, le regard fuyant du héros traduisant un dégoût qui, d'ailleurs, interrompt vite le déroulement du coït) : habitants des profondeurs, des désirs humains les plus sombres, ils n'arrivent plus à jouir que de leur reflet. La tyrannie du visuel, entraînant le refoulement du corps et la prédominance de l'esprit, qui est une des conceptions-reines du cinéma⁷, est ici traitée à même le cliché animé. Le Mal est posé comme une donnée installée, établie : de l'adolescente vendant son corps avec un entrain tout naturel (*Nos Funérailles*) au malfrat volant des voitures dans l'indifférence générale (*Bad Lieutenant*), tout, de l'avant-plan à leur profondeur, concourt à faire de ces images des condensés d'une salissure généralisée qui, métaphoriquement, consacre le triomphe de Thanatos. L'Amour est ici une donnée impossible à concevoir, tant le lien qu'il sous-entend est perpétuellement rongé par la frénésie annihilatrice des protagonistes : le plus bel exemple demeure le couple d'amants maudits de *China Girl*, mais

les liaisons dévastatrices de *Blackout* ou de *Snake Eyes* (et les familles décomposées de *Bad Lieutenant* et de *Nos Funérailles*) participent du même ordre. Voilà pourquoi il y a peu de passage à l'acte dans le cinéma de Ferrara, qui montre rarement ses héros en train de « faire l'amour » mais multiplie leurs déviances sexuelles (dégoût de l'héroïne de *L'ange de la vengeance*, éjaculation précoce du gangster campé par Chris Penn dans *Nos Funérailles*, voyeurisme du *Bad Lieutenant*) comme si le problème, ici, était de concevoir l'autre dans sa présence physique et charnelle, d'envisager l'acte sexuel dans sa pleine totalité, et non sous une forme de fétiche ou de spectacle, évoquant uniquement sa première phase (l'agression), sans jamais accéder à l'union intime qu'elle prépare. Le sujet se retrouve face à un simulacre qui le ramène au point de départ : lui-même. Le circuit reliant son œil à l'objet tourne désespérément à vide car jamais les images dont il se repaît ne lui apportent d'autres réponses que celle de son propre bouleversement. L'exemple le plus signifiant demeure l'axe morphologique tracé par le cercle des loubards autour du centre fixe formé par la justicière de *L'Ange de la vengeance* : projections de ses tendances destructrices (l'héroïne est une sourde-muette qui, suite à un double viol, tue systématiquement tous les hommes qui l'approchent), les silhouettes belliqueuses n'ont comme fonction que de matérialiser temporairement les tourments internes de l'outragée, en fournissant des repères tangibles à son trauma⁸, comme si elles naissaient de sa rétine (la figure circulaire est significative). En cela, l'idée même de l'adversaire à quêter et à détruire, principe de base du film d'action s'il en est, est un leurre dans le cinéma de Ferrara : il s'est d'ailleurs progressivement débarrassé de ce thème qui, déjà dans ses premières fictions (*L'Ange de la vengeance* et *New-York, deux heures du matin*), semblait utilisé pour fournir à l'Inconscient du héros une borne indicatrice, un pôle plastiquement

délimité au sein d'un univers essentiellement optique. Dans le cas de *New-York, deux heures du matin*, il est évident que le *serial killer* n'existe que pour permettre à l'ancien boxeur assassin joué par Tom Berenger de ressentir le goût du sang versé. Le miroir qu'on tend au protagoniste, en lui permettant d'identifier quelle frénésie l'habite à travers un Autre à annihiler, le trompe quant au sens de sa quête : symptomatiquement, après avoir, dans *Bad Lieutenant*, établi la vacuité de l'acte de vengeance⁹, le cinéaste poussera, dans *Blackout*, cette logique de la recherche intérieure, lorsque l'acteur joué par Matthew Modine découvrira qu'il est lui-même le Mal qu'il cherche sans avoir recours à la représentation d'un ennemi. L'archétype du Méchant perd progressivement son sens puisqu'il n'y a plus rien à qui l'opposer, plus aucun repère figural de Bon auquel se référer : il est une particule de ce processus de destruction dont le spectacle le fascine. Tout se joue donc entre les flots indécis d'une perpétuelle image-hallucination qui compulse les troubles intérieurs et antérieurs dans un même magma obscur. C'est pour cette raison que le cinéaste n'hésite pas à recourir à la figure (immortalisée par Leone) du flash-back généré par un très gros plan sur l'œil, flash-back qui, généralement, concerne toujours une salissure indélébile : les meurtres vus ou perpétrés par les enfants de *New-York, deux heures du matin* ou de *Nos Funérailles*, l'assassinat de la jeune fille par Mattie dans *Blackout*, sont comme des lentilles perpétuellement posées sur les rétines des personnages. Elles brouillent leurs vues, les forçant à n'être que les répétitions de l'identique pulsion de mort qui les a installés dans l'état de péché. En ce sens, ils sont des exemples choisis par l'objectif comme échantillons d'un univers gangrené.

Les maîtres de l'ombre

Si l'image et sa dualité (absence véritable de l'objet / présence réelle du simulacre) est intégrée au sein du film sous sa forme la plus prégnante, celle

du spectacle, ce dernier n'offre au héros que le cliché de sa propre perte. En apparence, les personnages déterminent l'espace qu'ils contemplent : en témoigne cette scène de *King of New-York* peignant des gangsters asiatiques en train de palabrer, tout en visionnant, dans une salle de cinéma, *Nosferatu* de Murnau ! La seule lumière éclairant ces hommes provient d'un appareil de projection qui leur diffuse les images du Mal venu, masqué, propager son venin dans la ville. C'est que le macrocosme est ici donné comme dépendant d'un pouvoir visuellement repérable : les Maîtres des ténèbres, ceux qui implicitement¹⁰ dominant la ville, tirent leur place symbolique d'une connaissance complète de la scène urbaine, impliquant la connaissance de tous ses rouages : ils n'y participent pas. Hantant des lieux clos (le restaurant-QG du patriarche Italien, dans *New-York, deux heures du matin*, la limousine sombre du *cheikh* libidineux dans *L'Ange de la vengeance*), ces figures totalitaires sont caractérisées par les plans rapprochés ou américains, qui dessinent des bustes impavides et des visages rigides sans véritable corps : cette dématérialisation trouve son point culminant dans *Bad Lieutenant*, où le *bookmaker* est toujours présenté par une unique voix-off ! Ces demi-dieux tout-percevants entretiennent avec le héros des relations fortement teintées de vampirisme : ce dernier sera d'ailleurs décrit frontalement dans *The Addiction* ! Ils consolident sa dépendance à ce monde flou et sans barrière, par le recours à cet artifice signifiant dispensateur de visions qu'est la drogue. Cette dernière est une constante chez Ferrara, depuis les *shoots* hors-champ de Mélanie Griffith dans *New-York, deux heures du matin* jusqu'au détaillement extrême des différentes prises de cocaïne et de crack dans *Snake Eyes*, *Bad Lieutenant* ou *Blackout*. La production de clichés destinés à brouiller la frontière entre vérité et faux constitue un autre moyen d'asseoir sa suprématie. Ces clichés peuvent consister en des images vidéos : ainsi en va-t-il de

Matthie (Matthew Broderick) dans *Blackout* perpétuellement dédoublé par le filmage du vidéaste insatiable joué par Dennis Hopper, ou des protagonistes de *Snake Eyes* qui ne cessent de se heurter aux rushes de l'œuvre à laquelle ils participent. D'autres métaphores peuvent être requises : toujours dans *Snake Eyes*, il faut voir la magnifique scène des miroirs dans laquelle, comme elle-même, on ne sait plus où se tient le véritable corps de l'actrice jouée par Madonna. Néanmoins, la plus éclatante des variations sur le thème du double (comme inversion du vivant dans un spectre amorphe) réside dans les clones au regard fixe de *Body Snatchers* qui empruntent la texture des véritables humains qu'ils remplacent¹¹ : la fabrication du double, fondement de l'image photographique et cinématographique¹², trouve ici une dense illustration !

Il faut se débarrasser de ces illusions sous peine d'en devenir une ; il faut être un spectateur agissant et se défendre d'un simple statut passif ! Le Mal peut être rédimé, c'est la raison d'être du cinéma de Ferrara que de poser ainsi la corruption généralisée pour mieux traiter de l'itinéraire, du cheminement moral qu'il faut effectuer pour s'en dégager. Dans un univers aussi opaque, comment se substituer à Dieu en distinguant ce qui est Bien et Mal (voir l'exemple symptomatique du gangster de *King of New-York* qui veut construire un hôpital pour enfants déshérités avec de l'argent « sale ») ? L'homme est trop installé dans le mensonge, trop aveuglé par ses miroitements pour sauver seul son âme et entrevoir la vérité. S'amorce ici l'idée que l'image est naturellement corrompue, qu'y est passé ce « grain de réel »¹³ qui l'alourdit et l'empêche de se hisser au niveau d'une spiritualité sans tache : les photos de famille sur lesquelles sniffe le *Bad Lieutenant*, stigmatisent toutes ces structures monogamiques, même embryonnaires comme dans *Blackout*, gangrenées de l'intérieur par la trahison d'un de ses membres (*Snake Eyes*, *Nos Funérailles*).



China Girl

Dans *Body Snatcher*, la métaphore devient prégnante puisqu'on voit physiquement la transformation de la fille aînée en son double extra-terrestre : la possession du premier corps par des filins peu ragoûtants qui s'élancent et tissent la seconde carcasse offre une vision extrême de cette corruption nichée au cœur même de l'être humain.

Ferrara interroge le corps et le condamne. Le Méchant est alors ce trop-plein (de pulsions viles, de désirs abjects, d'actes monstrueux) qu'il faut évacuer (et c'est aussi une des raisons de l'autodestruction de certains protagonistes, au faite desquels se tient *Bad Lieutenant*) pour qu'avec lui, le monde dans lequel il se vautre retrouve une certaine pureté. Il est choisi par le cinéaste pour sa fonction de victime expiatoire.

L'œil suprême

La mutation ne se passe pas soudainement, par un moment fort qui obligerait nos créatures à modifier leur état : elle est latente, bâtie sur une gradation qui s'enracine dans la position de spectateur complaisant. Effectivement, les héros sentent confusément qu'ils ne sont pas seuls en train de contempler le spectacle de leur enfer : leurs yeux trahissent l'appréhension d'un autre lieu, invisible, et de son ambassadeur (voir les regards fuyants de *Bad Lieutenant*, celui perdu de White dans *King of New-York*, la contemplation par Matthie de l'océan dans *Blackout*), dont nous devinons certains aspects. Souvent, les protagonistes nient ainsi le champ immédiat de leurs actions : l'exemple le plus éclatant demeure *Bad Lieutenant* dans lequel le policier

corrompu traverse toutes les scènes-clefs du genre (découverte de méfaits à punir, flagrants délits devant amener une réaction), celles par lesquelles, théoriquement, il doit faire montre de son savoir et de sa fonction, comme un somnambule, les yeux éternellement rivés sur un Ailleurs qui ne se chargera que lentement de contours. Effectivement, et en parallèle de leur implantation dans un monde obscur où ils peinent à se maintenir droits, se trouve un autre univers, celui du Sacré, des Idées pures, qui voit et juge. Tous les appels vers ces contrées mystérieuses que sont les royaumes de l'Infini (pas nécessairement chrétiens) se traduisent toujours par une manifestation au sein même du monde fini, limité. Il est donc logique que pour passer de l'un à l'autre Ferrara use du même instrument : l'œil, profane lorsqu'il définit les héros comme les spectateurs de leur propre existence, sacré lorsqu'il se donne à percevoir comme celui qui, au-dessus de l'univers, statue sur ses créatures. Ces dernières lorsqu'elles se sentent ainsi scrutées, se débattant dans leurs désirs condamnables, sont semblables à Abraham déclarant à Dieu : « J'ai eu la hardiesse de m'entretenir avec toi, moi qui ne suis que poudre et cendre »¹⁴ sauf que l'échange, ici, se pratique uniquement par le canal visuel et qu'en donnant ainsi à ce statut omniscient une telle dimension, Ferrara bâtit une charte morale au cinéma et le fait entrer, comme art permettant de voir et d'être vu, dans la catégorie du numineux¹⁵.

Il est d'ailleurs frappant que cette inscription de l'auteur¹⁶ à même le film se fasse d'une manière éclatante, dans un univers aussi sombre : sans doute, faut-il voir là la marque suprême de la divinité qui est de pouvoir trancher, tandis que l'humain, pitoyable fantoche accroché aux visions de sa propre décrépitude, ne peut avancer qu'à tâtons. C'est la signification de ces fables qui sont mues par ce principe de réflexivité. Croiser le puissant iris de cette divinité devient le but de la quête et, pour cela, le patient doit se transformer en agent. Ce mouvement

volontaire est fatalement un mouvement destructeur, mais destructeur d'un Ordre tellement souillé qu'il en devient salutaire. Avant de l'effectuer, les héros sont allés au bout de leur position spectatorielle, assumant toutes les lâchetés, toutes les compromissions, payant leur tribut aux péchés qui les définissent, éternelles répercussions de la Faute première d'être né homme.

Ce jusqu'au-boutisme les a mis sous les feux de la caméra-Dieu pour qu'ils expriment sa morale : ils ne peuvent se dérober. Que Matthy accepte de retrouver Miami, l'alcool et sa culpabilité (*Blackout*), que le cinéaste (Keitel) avoue sa conduite dépravée à son épouse (*Snake Eyes*) ou que les deux adolescents de *Body Snatchers* décident de combattre les extra-terrestres, même s'ils ressemblent à leurs parents et proches, est signe qu'ils ont opté pour un choix, le choix de la vérité face aux mensonges : ils ont passé le miroir. Ils ne reviendront plus sur les berges de cette salissure en marche depuis le Péché originel. La transformation a été rendue possible par une lente prise de conscience émanant de différentes figures déléguées par l'Instance suprême. Elles peuvent revêtir le privilège de l'innocence : c'est la petite chinoise amenée par un travelling limpide qui fixe de ses rétines le vol minable du Bad Lieutenant (qui, en l'occurrence, dérobe un paquet de chips à son épicière de père), les yeux encore embués de sommeil du petit garçon du cinéaste joué par Keitel dans *Snake Eyes* qui distinguent les infidélités odieuses de son père. Issues de l'enfance, ces figures du jugement le sont aussi d'entre les morts, du royaume du souvenir ou de la Camarde elle-même : l'apparition qui effectue la synthèse entre ces deux domaines est celle de la jeune serveuse assassinée par Matthie (Matthew Modine) dans *Blackout* qui, après le suicide expiatoire de ce dernier, lui apparaît, nue et sanglée dans une impressionnante droiture, comme une Pénélope virginale lui susurrant : « Je t'attendais ». C'est par cette dernière image que l'on comprend qui planait

ainsi dans le paysage mental du héros, qui en dirigeait ainsi les méandres : une habitante de l'autre monde. Ainsi en va-t-il également de la première victime du gangster-Walken dans *Nos Funérailles*, du boxeur tué par Berenger dans *New-York, deux heures du matin*, et, bien entendu, du visage mort (yeux clos) du frère (Vincent Gallo), dans *Nos Funérailles* dont le cliché omniprésent, répété avec insistance entre les tentations (criminelles) et les souvenirs (violents) de ses deux frères, est le pivot moral de l'espace, donnant l'impression que ce dernier est en permanence assujéti à sa muette mais impressionnante stature inerte.

Ces formes jugent l'odyssée des protagonistes et blâment leur conduite : leur statisme les rapproche des statues religieuses. Ferrara ne craint d'ailleurs jamais de recourir à ces dernières, qu'elles soient authentiques (les statues de la Vierge Marie et du Christ en contre-plongée qui toisent la prière désespérée de Tom Berenger dans *New-York, deux heures du matin*), ou recréées : le Christ hurlant de *Bad Lieutenant*, qui finit par envahir l'itinéraire du policier tout en ne se départant pas de son mutisme et de sa raideur et, dans le même film, le pur visage de la nonne violée, véritable icône de pureté qui, dès la première confrontation visuelle avec le héros, le dominera, sont issus directement du symbolisme chrétien, tout comme le crucifix qui saisira le dernier regard de White-Walken dans *King of New-York*, ou la croix christique qui surplombera la vampire malade (Lilly Taylor) dans *The Addiction*. Fétiches ou présences directes, ces formes voient le personnage s'abîmer, se flétrir et l'attendent au bout de sa déchéance : elles sont l'incarnation de l'œil transcendant qui juge toute chose et peuvent se suggérer par une éclatante lumière, comme dans *Snake Eyes*, où l'intensité des faisceaux réduit le pêcheur (Keitel) accusé par sa femme des pires méfaits, à l'état d'obscur forme, le ramenant à sa triste condition périssable et pitoyable. La lumière est une autre incarnation du regard, qu'il soit celui

du Père, du Dieu, ou du Surmoi¹⁷ : elle témoigne que le sacré dans cet univers se situe toujours au dessus. Mais elle est aussi ici une métaphore du projecteur qui choisit de mettre sous ses feux tel ou tel personnage : c'est cela que cherche sans cesse à fuir le policier de *Bad Lieutenant* quand, suivi par une caméra qui tangué en accord avec sa déglingue interne, il sent une ombre peser sur lui, une ombre qui, de *travelings* en gros plans, ne le quittera jamais durant tout le film (jusque dans ses *shoots*) : l'objectif est toujours vainqueur car il précède toujours le sujet, le capture, le dévoile. Il est ce contrechamp quêté fébrilement tout

autant que craint car, juge effrayant, il n'hésite pas à montrer la totalité de ses exactions. La caméra est la conscience du personnage, dont on sent la présence continue, jusque dans sa matérialité physique (*Snake Eyes*, *Blackout* où vidéaste ou metteur en scène ne cessent de la braquer sur les protagonistes). De fait, l'intérêt n'est pas tant de détailler les vilénies des Méchants que de mettre en perspective l'acte qui les détaille : c'est lui qui fait office de jugement et restaure une morale que l'on croyait absente d'un tel univers glauque. Voir, capturer et projeter pour que d'autres puissent voir à leur tour... Choisis par cet appareil de mise à nu,

The Blackout



les héros, quand ils ont prouvé leur aptitude à se métamorphoser (passant par l'usage systématique des actes les plus dépravés et leur aptitude, au creux de ces derniers, à distinguer le chemin du Salut), peuvent accéder à la rédemption. Mais cette dernière (à l'exception notable de *New-York, deux heures du matin* et de *The Addiction*), ne saurait déboucher que sur la mort. Comment pourrait-il en être autrement puisque s'étant extraits de leur position spectatorielle, les héros ne peuvent plus être tolérés dans l'univers ?¹⁸ La transformation autorise ces Élus à se hisser au niveau du sacré mais à quitter le monde.

Si la dissolution semble donc bien être la finalité avouée des personnages de Ferrara (et en ce sens, la longue noyade de Matthie en final de *Blackout*, compose la plus belle variation sur cet engoulement souhaité), le véritable enjeu consiste à sauver son âme. Tout est affaire de niveaux : c'est en refusant la loi du champ pour accepter celle qui régit son extérieur immédiat — Dieu — qu'ils acquièrent la Grâce et perdent la vie...

Le cinéaste se prendrait-il pour une entité supraterrrestre ? Les Méchants peuvent ainsi accéder à une miséricorde

de par le dispositif dans lequel ils sont pris, tout comme le spectateur est amené à reconnaître la nécessité d'une Instance supérieure brisant son impunité. « Nous sommes tous des Bad Lieutenant ! » pourrait-on s'écrier devant ce système qui dit que la miséricorde ne saurait être un état ou un avoir mais quelque chose qui se construit, quelque chose qui se conquiert : « Aller des choses visibles aux invisibles, non pas toujours comme de l'effet à la cause, mais comme du signe au signifié, et non pas tant par les chemins de la logique que par ceux de l'analogie »¹⁹ : Il fallait que le cinéaste creuse ainsi la lourde pesanteur des corps pour retrouver, derrière eux, les Idées qui les ont fait éclore. Il lui fallait puiser dans les clichés les plus spectaculaires pour dénoncer la notion même de spectacle et rappeler que l'image perd son pouvoir d'exemplarité salvatrice si le souffle qui la parcourt oublie quelles finalités éthiques le guident. Ferrara redonne ainsi une dernière chance à Lucifer : jamais la bête et l'ange n'auront été si proches que dans son cinéma.

Philippe ORTOLI

1. « Du côté de l'« émission », il n'y a personne, il n'y a pas de personne, il y a seulement un texte [...] A la « réception », au contraire, il y a forcément une personne (ou plusieurs), et en tout cas un spectateur au minimum, l'analyste (ou simplement celui qui a vu le film), puisque sans lui nul ne saurait quelque chose du texte, ni que ce texte existe [...] », Voir Metz, Christian, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Méridiens Klincksieck, 1995, p. 199 (première édition : 1991).
2. Termes de Laffay, Albert, *Logique du cinéma*, Masson, 1964, p. 80.
3. Voir Metz, Christian, *Le signifiant imaginaire*, Christian Bourgois, 1993 (première édition : 1977), p. 61 à 81.
4. « L'image cinématographique [...] exclut toute participation active du spectateur [...]. D'une certaine manière, elle est comme le monde, selon Merleau-Ponty, déjà là. Elle préexiste à notre vision », Bonnefoy, Claude, *Le cinéma et ses mythes*, Hachette, 1965, p. 54.
5. *Livre de Job*, 28, 24, dans *La Bible*, Editions du Cerf, 1980. Pour un résumé synthétique des différentes variations sur le thème du Dieu tout-percevant, lire Durand, Gilbert, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Dunod, 1992 (première édition : 1969), p. 170 à p. 172.
6. « Ce qui définit la représentation, c'est l'implication fantasmatique du spectateur inscrit comme sujet dans le dispositif représentatif lui-même » Vernet, Marc, « Impression de réalité », dans *Lectures du film*, Albatros, 1976, p. 132.
7. Ce que lui reprochait d'ailleurs Bergson (dans *L'évolution créatrice*), ce qui émane des travaux de Marey (*Le mouvement*), et ce qui guide Epstein ou Morin dans leurs si poétiques considérations.
8. « L'adversaire et moi habitons le même monde. Quand je regardais, l'adversaire était vu ; quand l'adversaire regardait, moi-même, j'étais vu ; nous nous faisons face, qui plus est, sans imagination intermédiaire, tous deux appartenant au même monde d'action et de force — autrement dit, le monde de « ce qui est vu » », Mishima, Yukyo, *Le soleil et l'acier*, Gallimard, 1973, p. 49. Cette idée se répercute dans le cinéma de Ferrara : les rôdeurs vus par White-Walken dans *King of New-York* ou les jeunes Noirs agaçeurs appréhendés par la jeune vampire (Lilly Taylor) dans *The Addiction* (pour nous en tenir à deux exemples) renvoient au désir de violence et de possession des protagonistes par le regard desquels ils nous sont révélés.
9. Le policier joué par Keitel épargne et aide les deux sauvages agresseurs de la nonne : pareillement, le gangster incarné par Walken dans *Nos funérailles*, ne trouvera aucun repos après avoir exécuté l'assassin de son frère. Les deux films se terminent par un suicide (mis en scène dans le premier, direct et triple dans le second).
10. Ce pouvoir est décrit de manière allégorique : Ferrara, contrairement à Scorsese ou Coppola, n'est nullement intéressé par les rouages économiques ou politiques de l'Organisation.
11. Ce troisième *remake* d'un classique de SF (après les versions de Siegel et de Kaufman) est hantée par cette vision d'un pouvoir extra-terrestre défini par la figure du double (immobile, figé, sans sentiment) : c'est, à bien des égards, la métaphore la plus claire de l'image chez Ferrara.
12. C'est, entre autres, la thèse d'Edgar Morin, dans *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Editions de Minuit, 1956.
13. « Il y a toujours un grain de réel, comme on dit un grain de folie dans le cinéma » Bonitzer, Pascal, *Décadrages*, Cahiers du cinéma, 1978, p. 23.
14. *Genèse* 18, 27. C'est que Otto appelle « le sentiment de l'état de créature, le sentiment de la créature qui s'abîme dans son propre néant et disparaît devant ce qui est au-dessus de toute créature », *Le sacré*, Payot, 1995 (première édition : 1929), p. 24.
15. Terme formé par Otto pour désigner le sacré (cf. chapitre « Le numineux », pp. 19-22), dans *ibidem*.
16. Un auteur qui est, rappelons-le, une construction, non un être réel.
17. « Ce glissement de la lumière, du halo lumineux au regard, nous apparaît comme très naturel : car il est normal que l'œil, organe de la vue, soit associé à l'objet de la vision, c'est-à-dire à la lumière » Durand, p. 170.
18. *Bad Lieutenant* pardonne aux deux violeurs avant de se faire abattre par la mafia qu'il a défiée ; *King of New-York* meurt sans combattre ; *l'Ange de la vengeance* se fait tuer par sa seule amie après l'avoir épargnée ; Matthie dans *Blackout* se noie après avoir compris son ignominie : tous, à l'issue de leur quête sanglante, crapuleuse — ont compris qu'ils n'étaient que des êtres périssables et acceptent enfin de se soumettre à la volonté de Dieu.
19. Claudel, *Art poétique*, cité par Agel, Henri, *Poétique du cinéma*, Editions du Signe, 1973, p. 9.