

L'EMPREINTE DU MAL

Sur la figure du méchant dans *Face/Off* de John Woo

« **L**a bataille éternelle entre le bien et le mal. Le saint et le pécheur. Et tu n'arrives toujours pas à t'amuser ! » Le reproche dégoûté que Castor Troy alias Sean Archer lance à l'encontre de Sean Archer alias Castor Troy exprime de façon on ne peut plus condensée non seulement le centre conflictuel sur lequel repose le quatrième film américain de John Woo¹, mais aussi la question plus générale que ce film nous invite à poser : comment s'incarne, dans les personnages de cinéma, le contraste entre le bien et le mal ? Parmi tous les films de son auteur — mais aussi parmi tous les films récents tout court — c'est précisément *Face/Off* qui permet de mieux cerner la « substance » cinématographique du méchant, d'expliquer la dissymétrie fondamentale et irréductible dans la mise en scène du bien et du mal, et de comprendre pourquoi c'est le méchant qui s'amuse et qui mène le jeu tandis que le héros positif ne peut que suivre. Cette dissymétrie est manifeste à la fois dans l'intrigue, chez les deux

personnages principaux, et dans le jeu de Nicholas Cage et de John Travolta qui leur prêtent alternativement leurs visages. Ce dernier point surtout donne à notre question une réponse inédite et radicalement tranchée, car c'est justement l'échange tangible des visages du bien et du mal (dont nous sommes témoins au cours de l'intrigue) qui empêche leur superposition ou convergence au niveau de la morale et des sentiments. Grâce à cet échange, la tension entre « être quelqu'un » et « apparaître comme quelqu'un » ne perd rien de son importance, mais acquiert une nouvelle manifestation. Car l'inversion chirurgicale des visages des deux protagonistes devient la mesure ultime et irréductible de leur distance, laquelle leur interdit toute proximité éthique et affective, et nous évite toute confusion conceptuelle quant à la source de leur conflit. Les deux protagonistes auront à jouer l'un l'autre, mais pour cela il leur faudra rester toujours les mêmes et ne jamais fléchir leur propre caractère selon le

rôle assumé. Ainsi, le discours sur le bien et le mal dans *Face/Off* implique une redéfinition de l'art du comédien où Diderot triomphe de la « méthode » de Strasberg. Ce qui, dans le cas du passage de Hong-Kong à Hollywood, indique que l'irréalisme de la comédie asiatique triomphe du réalisme sur son propre terrain et lui impose quelques nouvelles règles.

Face/Off représente donc une rupture assez nette avec la complicité plus ou moins affichée entre le criminel et le flic, qui s'affrontaient dans les films tournés par John Woo à Hong-Kong entre 1986 et 1992, pendant ce qu'on pourrait appeler sa deuxième période créatrice (*Le Syndicat du crime*, de 1986, étant son dix-septième film). C'est pendant cette période que se forment les traits apparemment définitifs du « style John Woo », qui consiste principalement dans la projection d'éléments formels de la comédie musicale sur le plan du thriller davantage européen qu'américain. Le mariage



improbable de Jacques Demy et de Jean-Pierre Melville permet à Woo d'entourer ses héros d'un vide à la fois existentiel et spatial où s'entrecroisent les détails (objets agrandis, tels les pistolets chromés or de Castor Troy) et les figures chorégraphiques (corps multiples et mobiles). La critique prête son attention surtout à ces dernières, spectaculaires et parfaites à souhait, mais c'est peut-être la fonction du détail qui, par un contraste dynamique, met en relief le jeu des acteurs, leur expressivité exubérante, elle-même liée à la tradition des films d'arts martiaux. Dans la culture à laquelle ils appartiennent, la précision technique est un équivalent de la quête spirituelle et inclut les détails — donc les objets — directement dans l'action du film, sans en faire cet

« envers » menaçant de la réalité qu'ils incarnent dans les thrillers occidentaux (ils sont souvent utilisés dans ce sens par Hitchcock : il suffit de mentionner le rôle joué par la clé dans *Les Enchaînés*). Chez John Woo, le détail n'indique pas la face cachée du réel, mais souligne le caractère unidimensionnel du film dont la réalité, se développant d'un plan à l'autre, ne comporte aucun sens caché qui serait à décrypter à l'aide de la vision répétée. Les films de Woo fonctionnent comme des mélodrames univoques qu'on revoit afin de préciser la première impression, et nullement pour dévoiler une couche de signification jusque là inaperçue. En ce sens, ils sont à l'opposé des films d'un Hitchcock ou d'un Lynch. De cette période et de ce style, *The Killer* (1989) est une œuvre exemplaire.

À l'héroïsme sans réalisme, sans psychologie, sans ironie, et dont l'horizon reste déterminé par la mort au combat, s'ajoute la simplicité d'un code éthique défini uniquement par la notion de travail, indépendamment de son contenu. La tendresse, marque d'humanité, ne découle alors que de la culpabilité, comme dans le rapport entre le tueur et la fille aveugle, cette dernière devenant l'objet d'amour et du criminel et du flic. Ici, la convergence des sentiments amoureux exprime une complicité bien plus profonde entre les deux hommes, qui deviennent à la fois adversaires et complices. C'est encore une histoire parallèle des deux héros qui, dans *À Toute épreuve* (1992), clôt la période de Hong-Kong, et bien que le flic et l'agent infiltré dans une triade

forment un couple apparemment moins étrange que celui du *Killer*, les tensions mélodramatiques entre l'amitié, l'honneur et la trahison restent les mêmes. La lettre de la loi peut séparer les deux hommes, mais la proximité de leurs actes héroïques est plus forte que l'opposition du bien et du mal, qui s'efface devant la fidélité ascétique à un code professionnel.

C'est précisément ce qu'on ne saurait plus dire de *Face/Off*, où la polarité des protagonistes devient insurmontable, et la prétendue affinité du chasseur et de la proie s'efface devant la haine et la volonté de détruire l'autre. À la différence des films de la période précédente, où derrière les visages impassibles et les gestes en apparence résolus, l'ordre combattait le chaos et le bien le mal, dans *Face/Off* nous n'avons plus affaire à un duel et à une dualité d'hommes déchirés par un conflit intérieur et dont le combat serait une quête d'identité. L'intrigue de *Face/Off* ne repose plus sur une dialectique des émotions partagées, car le méchant abandonne sa neutralité professionnelle et n'obéit donc à aucun code, mais jouit de la destruction et de la panique qu'il sème dans les rangs de ses adversaires. C'est la joie du mal sans inhibition manifestée par Castor Troy (Nicholas Cage) qui permet de transformer les éléments mélodramatiques en noyau véritable du film d'action sans pour autant tomber dans une parodie du genre. Par cette synthèse originale, l'auteur redouble l'intrigue du film en greffant son genre (film d'action) sur un drame familial et vice versa, et réinvente la figure expressive du méchant, qui ne traduit plus une déchirure intérieure, mais incarne le mal à l'état pur.

La prééminence expressive du mal repose sur la dissimilitude fondamentale des protagonistes, que l'échange chirurgical des visages permet de souligner, c'est-à-dire d'exposer non dans un élément statique du visage-masque, mais dans un dynamisme du jeu où le visage emprunté sert à jouer ce que l'on n'est pas. Or, pour mieux mesurer l'impact de cette prééminence, il convient de rappeler que cette nouveauté ne sacrifie

aucun des traits formels du cinéma de John Woo, lesquels semblent presque invariables². Le style de l'action ne perd rien de sa proximité avec les scènes de danse d'un *West Side Story* aussi bien qu'avec les massacres orchestrés par Sam Peckinpah dans *La Horde sauvage* et *Apportez-moi la tête d'Alfredo Garcia*, par Brian de Palma dans *Scarface* et *Les Incorruptibles*, ou encore par Michael Cimino dans *L'Année du dragon*³. Le dispositif de tournage des scènes d'action s'appuie, comme c'était déjà le cas chez Peckinpah, sur le concours de plusieurs caméras équipées d'objectifs différents, ce qui permet, lors du montage, d'inclure dans une séquence les mêmes gestes enregistrés sous plusieurs angles de vue et avec des vitesses différentes. Ce procédé a une conséquence extrêmement importante sur la durée de la scène montée et montrée sur l'écran, qui diffère du temps de l'action. Ce qui rend la durée des scènes d'action élastique et indéterminée, ce n'est donc pas simplement le ralenti, que Woo utilise assez souvent, mais le montage. La durée n'appartient pas à un plan, mais à l'ensemble de la séquence dont l'artifice, affiché comme tel, représente une véritable destruction du plan-séquence traditionnel.

Ce sabotage n'est pourtant qu'un premier pas vers une redéfinition de la distance du spectateur par rapport au spectacle. Comme la caméra ne contemple plus les événements mais en devient partie intégrante, il faut encore franchir un deuxième pas qui déplace le détachement du spectateur de l'attention portée à l'image à l'attention portée au son. C'est surtout la musique qui va ouvertement à l'encontre de l'action dramatique, lorsqu'un air lent et mélodieux accompagne le ralenti de l'action et renforce sa structure onirique, en rapprochant, encore une fois, les films de Woo de la comédie musicale⁴. Quand l'auteur lui-même parle de ce sujet de son « montage sur la musique », il faut préciser qu'il travaille plutôt avec une sorte de squelette spatial qui, dans la comédie musicale, encadre le mouvement des acteurs,

tandis que l'usage de la musique elle-même n'obéit point à la cohésion entre la mélodie et le récit mais se tourne contre cette cohésion pour devenir un élément qui ne relève plus de l'espace de l'action mais de la durée féerique et irréaliste de cette dernière.

Les célèbres acrobaties des acteurs durant les séquences d'action font aussi partie de ce dispositif. Grâce au montage, la gravité se voit comme suspendue ou, mieux encore, dilatée et raréfiée. À cela s'ajoute le fait que Woo conserve les mouvements typiques du kung-fu et du combat au sabre du Wu Xia Pin (la chevalerie chinoise), tout en fournissant à ses héros des armes à feu destructrices à distance. Ainsi, le mouvement du corps s'inscrit dans un affrontement violent en même temps qu'il se libère des contraintes physiques, et surtout de la verticalité qui caractérise l'homme en tant qu'espèce. Tel Gene Kelly dansant autour d'un axe horizontal, le gangster de John Woo ne distingue pas entre la marche et la chute. « Je suis un grand amateur de ballets, de comédies musicales et j'aime que chaque scène d'action soit une grande chorégraphie, avec plein de gens qui dansent... L'exemple type est la scène de la maison de thé dans *À Toute épreuve*. Je vois ce genre de séquence comme un vaste champ d'expérimentation. J'essaie toujours d'aller plus loin, je recherche l'originalité, l'idée exceptionnelle. C'est la raison pour laquelle ces scènes ont pris de plus en plus d'importance dans mon travail »⁵. Chez John Woo, la chorégraphie des actions devient le principe général de toute forme dramatique et se fonde sur le rapport entre l'individu et les forces qui l'entourent.

Par rapport à ces constantes des films de Woo, en quoi pourrait consister la spécificité des séquences d'action dans *Face/Off* ? On notera d'abord qu'elles ne sont pas exceptionnelles par leur longueur. La séquence finale du *Syndicat du crime* dure quatre minutes, celle du *Syndicat du crime 2* huit minutes ; dans *The Killer*, elle se prolonge déjà à seize minutes, et la

période de Hong-Kong s'achève avec les trente-sept minutes délirantes de l'affrontement final dans *À Toute épreuve*. Le passage à Hollywood met un terme à cette escalade exponentielle et *Face/Off* respecte une formule moins démesurée. Le film contient quatre accrochages dont le premier, à l'aéroport, dure six minutes ; le deuxième, en prison, cinq minutes et demie ; le troisième, chez Dietrich (Nick Cassavetes), huit minutes ; et l'affrontement final ne dépasse pas dix-sept minutes. Il faut ajouter que la mise en scène de ces séquences n'est pas exceptionnelle non plus. Les détails du projectile dans le premier et troisième accrochages sont certes impressionnants, mais il est plus important de remarquer que le duel final commence par une scène très forte dans l'espace baroque de la chapelle et qu'après être passé dans l'espace ouvert, il perd sa tension, se banalise et ne saurait rivaliser avec le massacre orchestré dans *À Toute épreuve*. Or, si cette chute de tension est due surtout à la réduction du nombre des participants, c'est justement cette réduction qui est indispensable. Elle n'est dictée ni par l'intrigue ni par l'éthique impersonnelle, mais uniquement par le personnage de Castor Troy, méchant en tant que personne et non en tant que membre d'une triade ou d'un gang à la structure hiérarchique (d'ailleurs, c'est lui-même, avec le visage de Sean Archer, qui fait liquider ses propres compagnons). Le trait spécifique des conflits de *Face/Off* est en fait à chercher dans un élément qui devient très important au cours du troisième et au début du quatrième combat : la présence de la famille qui, par rapport aux films précédents, cesse d'être vaguement évoquée et entre directement sur scène. Et dans les deux séquences, elle comporte la figure d'un faux père, celui qui porte le visage de l'adversaire. Si jusqu'ici, John Woo bâtissait les séquences d'action sur le plan formel de la comédie musicale sans toucher aux contenus habituels de cette dernière, dans *Face/Off* le mélodrame familial devient partie prenante de l'action.

C'est ainsi que le début de l'affrontement final met en scène deux pères (dont l'un ignore l'être), deux mères et une fille, sans oublier l'ombre du fils de Sean Archer assassiné jadis par Castor Troy. Tout se passe comme si l'iconographie traditionnelle de la Sainte Famille subissait une étrange transformation, somme toute assez gnostique : deux figures contradictoires du père, un fils mort, sa mère, une pécheresse au grand cœur (Sasha Hassler), et une volée des colombes blanches. La multiplication fournit ainsi le cadre à la question de la possibilité ou de l'impossibilité de la reconnaissance. Les deux femmes — Eve Archer et Sasha Hassler — regardent Archer qui porte le visage de Troy, mais si la première le fait parce qu'elle sait qui est qui, la deuxième le fait parce qu'elle ne le sait pas. La fille même d'Archer se trompe d'abord dans l'identité des deux hommes et blesse son père en lui tirant dessus, et c'est seulement ensuite qu'elle blesse également Castor Troy par un coup de couteau (que celui-ci lui avait donné auparavant, dans une perversion de la complicité père-fille). Cette symétrie de la blessure que Jamie Archer inflige aux deux hommes évoque la seule chose qui les rapproche : les deux échouent dans le rapport avec la femme qui est la mère de leurs enfants (Sasha pour Castor, Eve pour Sean), et c'est seulement dans le rapport à la femme de l'autre qu'ils assument le rôle d'un médiateur et donnent libre cours aux sentiments familiaux. Les rôles du héros positif et du méchant sont donc déclarés sans ambiguïté, mais jusqu'à la fin du film la valeur du bien ne pourra se déterminer que par le travail. C'est ainsi que l'opposition d'Archer et de Troy ne découle plus d'un conflit entre deux codes d'honneur, mais relève plutôt d'une polarité entre le travail d'un côté et le désir sexuel de l'autre, les deux étant mutuellement exclusifs. Ici, Woo ne cherche pas à surmonter ni à dépasser cette opposition, mais il l'utilise afin de renforcer la polarité du bien et du mal, car Troy se moque de la famille et ne cherche que l'occasion d'assouvir ses

pulsions : si Archer est un père absent, Troy ne sait même pas que Sasha lui a donné un fils. La question du lien familial sert de toile de fond à un héroïsme qui n'en fait pas directement partie. Ce qui n'empêche pas Woo, un peu à la manière de certains films de Hitchcock, de profiter du potentiel de drame et de cruauté qui existe à l'intérieur d'une famille et qui dépasse largement celui des rapports entre amants ou partenaires en affaires. C'est exactement dans ce sens que Castor Troy résume l'évolution de sa relation avec la femme de Sean Archer : « Mensonges, hypocrisie, pannes de communication. Ça devient un véritable mariage ! ». Du point de vue du méchant, le mariage est la fin de la séduction, la fin du jeu ; et c'est précisément en évoquant ce basculement lubitschien que *Face/Off* déborde le genre du film d'action et penche vers le cinéma classique d'Hollywood.

La famille comme lieu du malentendu et du dysfonctionnement se transforme en deuxième champ de bataille, et c'est en son sein que se déploie une cruauté autrement plus radicale que celle qui caractérise l'affrontement final entre Troy et Archer. D'où aussi la fin du film, qui ne se clôt pas sur la mort de Troy et la victoire d'Archer, mais sur l'adoption un peu ambiguë du fils de Troy par la famille d'Archer. Il ne s'agit pas à proprement parler d'un happy end, mais plutôt d'un constat d'interchangeabilité du bonheur : un fils vivant se substitue à un autre, mort. C'est seulement la toute dernière image du film, le baiser d'Archer et de sa femme, qui relève de la forme du *happy end*, en précisant ainsi la réinscription du film d'action dans la tradition hollywoodienne. Cependant, une telle réinscription n'est pas dépourvue d'ambivalence, car si le baiser final inscrit *Face/Off* dans le schéma d'une « comédie du remariage », c'est à l'intérieur de ce schéma que l'action prend sa revanche en le transformant d'une façon importante. Et c'est justement la figure du méchant qui se révèle l'agent de cette transformation.

En principe, la comédie du remariage

en tant que comédie des retrouvailles des époux ou des amants repose sur un schéma fort simple⁶ : les deux partenaires ne cessent de s'aimer et pourtant se séparent, car l'un des deux (l'homme, le plus souvent) semble soit trop excentrique et rêveur, soit trop égoïste et absorbé dans son travail, en tout cas inapte à mener la vie « normale » de famille que l'autre désire tant. C'est ainsi que le partenaire mécontent essaie de former un nouveau couple avec quelqu'un d'autre et finit par découvrir que le remède est pire que la maladie : au lieu de la tranquillité et de la certitude on ne trouve que l'ennui. Tout finit alors par le retour au couple initial, dysfonctionnel mais heureux. Dans sa simplicité, ce schéma pose toutefois une condition nécessaire que *Face/Off* ne remplit pas : le partenaire provisoire doit être bien plus fastidieux et ennuyeux que celui que l'on fuit. En un mot, il doit être banal. Or Castor Troy ne l'est pas, et il ne l'est pas à un tel degré que la réussite de l'échange des partenaires repose sur l'ignorance de l'épouse insatisfaite, laquelle serait terrifiée de savoir quelle nouvelle personne partage son lit (de façon beaucoup plus triviale, le même effet peut être obtenu par la confusion des jumeaux). Les Archer se « séparent » involontairement et la nature de leurs retrouvailles n'est donc pas évidente. Le mal sans banalité de Castor Troy a été détruit, mais le bien banal de Sean Archer a-t-il subi une transformation ? Malgré son caractère un peu trop conventionnel, le baiser final ne donne pas de réponse claire. L'incertitude se trouve renforcée par le plan précédent, dans lequel la main de Jamie Archer caresse non seulement la joue mais le visage entier du fils de Troy, en reprenant le geste répété par lequel Sean Archer caressait le visage de sa femme aussi bien que le nouveau visage qu'il avait « emprunté » à Castor Troy.

Face/Off s'appuie donc sur un double conflit dont les composantes restent irréductibles l'une à l'autre. Il ne s'agit plus d'un déchirement entre l'obligation ou la loi d'un côté et la conscience ou l'amitié de l'autre, mais de deux

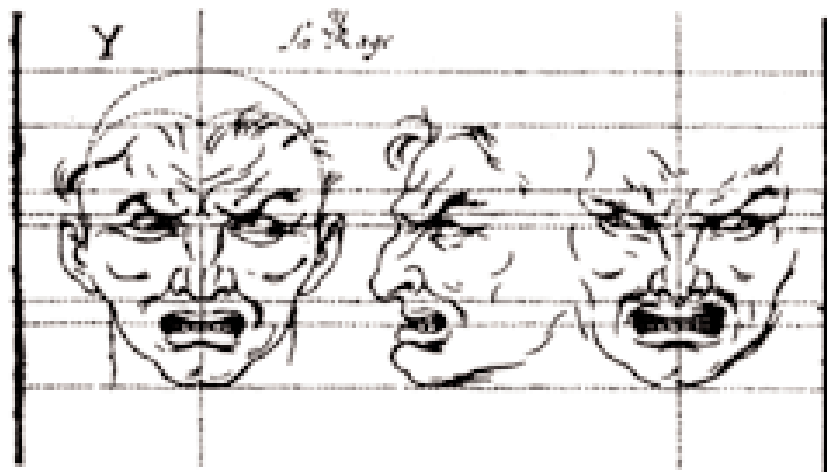
affrontements qui diffèrent dans leur nature même : la lutte entre le bien et le mal qui s'oppose comme le vrai et le faux, et la discorde familiale en tant que bataille sans enjeu « objectif » ni « vérité » à conquérir par l'un ou l'autre des partenaires. Si la contradiction théologique du bien et du mal et la situation de famille arrivent ici à partager la même intrigue, c'est uniquement parce que les deux participent du même « état de nature » qui est la guerre. Et cette dernière s'exprime entièrement à travers le jeu des deux personnages principaux.

Pendant toute la partie introductive, jusqu'à la fusillade de l'aéroport, les gestes de Sean Archer et de Castor Troy sont directement dictés par la différence de leur caractère moral. Les registres des deux protagonistes sont ainsi rendus absolument clairs avant que, suite à l'échange des visages, ils ne soient obligés d'imiter ou de jouer les gestes, la démarche et la diction de l'adversaire. L'échange des visages représente donc le moment décisif car il subordonne définitivement les deux niveaux du film à la polarité des protagonistes, et non à l'intrigue. Il s'agira d'un affrontement



Face/Off, John Woo, 1997.

La rage, Charles Le Brun, *Conférence sur l'expression des passions*, 1668.



univoque entre le bien et mal que le spectateur connaît déjà : c'est seulement dans le cadre de cet affrontement qu'on pourra indiquer d'éventuelles nuances. Et comme Sean Archer et Castor Troy s'opposaient déjà avant l'échange de leurs visages, c'est également le rôle de l'autre qu'ils joueront de façon diamétralement opposée. Dans ce jeu, la nature du bien et du mal sera projetée dans le physique des acteurs pour prendre la forme de ce qu'on appelle l'*underplay* (littéralement, « sous-jeu ») dans le cas du bien et l'*overplay* (« sur-jeu ») dans celui du mal.

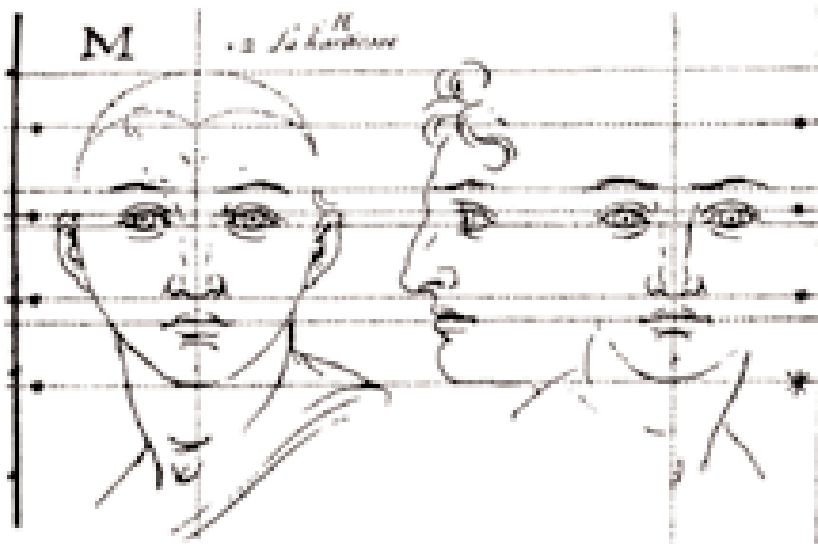
Le coup de génie de *Face/Off* consiste alors à montrer la dissymétrie la plus radicale du bien et du mal sur le fond d'un échange strictement symétrique de leur visage. L'association du mal et de l'*overplay* n'est pas nouvelle⁷, mais le film de Woo montre comment elle se met en place. Archer et Troy apprennent à jouer ce qu'ils ne sont pas, mais ne l'apprennent pas de la même manière puisque c'est seulement le méchant dont la vie est un jeu qui joue naturellement. Mais avant de revenir sur cette dissymétrie dans l'art de jouer, il convient de souligner l'importance du

visage humain pour la possibilité même de l'*underplay* et de l'*overplay*. Enlever le visage, c'est effacer le lieu où l'homme devient lisible et susceptible de jouer, c'est-à-dire non seulement de s'exprimer mais d'assumer selon son choix une forme d'existence quelconque. Et comme la facialité de l'homme (qui seul parmi tous les animaux possède le visage au sens propre du terme) donne naissance à l'art de jouer, qui dépasse le niveau de la simple expression, le mérite principal de *Face/Off* consiste à exposer la condition même de cet art tout en indiquant la source classique du mépris pour le jeu comme une « prétention fausse ». En montrant ce qu'est « jouer », ce film laisse entendre pourquoi « jouer » est compris comme « mentir » et « séduire », deux activités qui sont par excellence celles du méchant, sinon du diable en personne. Cela n'est possible que grâce à un échange des visages obtenu par une opération chirurgicale, une greffe qui empêche paradoxalement que les deux visages se rapprochent et commencent à se ressembler. Ici, l'imitation s'exerce à partir de la distance et de l'altérité. En fait, ce qui se passe sur l'écran est un processus contraire à celui que suggère l'affiche publicitaire qui offre à notre regard une fusion des traits de John Travolta et de Nicholas Cage. À la superposition impossible, qui est le contenu propre du film, l'affiche oppose une image ou une empreinte du visage conçue sur le modèle de la séquence la plus célèbre de *Persona* d'Ingmar Bergman, qui voit se confondre les visages d'Elisabeth (Liv Ullmann) et d'Alma (Bibi Andersson). Si le film et son affiche emploient le gros plan du visage de façon franchement contradictoire, ils prennent comme point de départ commun la photogénie spécifique du visage. Car c'est ce dernier qui, avec les mains, forme le trait le plus propre de l'homme, et permet ainsi d'exprimer ce qui est plus ou moins humain. D'où la supériorité quantitative des gros plans du visage et des mains dans l'histoire du cinéma, supériorité qui



Face/Off, John Woo, 1997.

La hardiesse, Charles Le Brun, *Conférence sur l'expression des passions*, 1668.



Persona, Ingmar Bergman, 1966.

reflète directement la qualité première de l'humain : la mobilité du corps comme expression de la mobilité de l'âme. Avec Deleuze qui analyse *Persona* de Bergman, on pourrait alors préciser le rapport entre le visage et l'écran et dire qu'« il n'y a pas de gros plan du visage » car c'est le gros plan lui-même qui est le visage, le lieu où peuvent se lire jusqu'aux éléments inhumains de l'homme et « les micro-mouvements que le reste du corps cache »⁸. Là où l'analyse de Deleuze tourne ensuite en commentaire de la fusion des visages dans *Persona*, elle doit nécessairement aboutir à la conclusion inverse à tout ce qu'on vient de dire de *Face/Off*. Les deux films peuvent effectivement être vus comme les aboutissements extrêmes et inconciliables d'une seule logique qui découle de la photogénie spécifique du visage, dont il faut maintenant cerner les traits de plus près. La réflexion de Deleuze s'appuie sur une citation de Bergman selon laquelle

« la possibilité de s'approcher du visage humain » constitue « l'originalité première et la qualité distinctive du cinéma ». Il ne s'agit donc pas d'une entrée du visage dans le gros plan, mais d'un mouvement qui va dans le sens contraire : il n'y a pas de gros plan du visage car le gros plan est lui-même un visage, un visage libéré de toutes les attaches qui caractérisent la vie sociale d'un individu, et susceptible d'abriter les fantômes, les animaux, les choses. D'où la conclusion de Deleuze : « il est vain de se demander, dans *Persona*, si ce sont deux personnes qui se ressemblaient avant, ou qui se mettent à se ressembler, ou au contraire une seule personne qui se dédouble. C'est autre chose. Le gros plan a seulement poussé le visage jusqu'à ces régions où le principe d'individuation cesse de régner. Ils ne se confondent pas parce qu'ils se ressemblent, mais parce qu'ils ont perdu l'individuation, non moins que la socialisation et la communication. C'est l'opération du

gros plan. Le gros plan ne dédouble pas un individu, pas plus qu'il n'en réunit deux : il suspend l'individuation. Alors le visage unique et ravagé unit une partie de l'un à une partie de l'autre. À ce point, il ne réfléchit ni ne ressent plus rien, mais éprouve seulement une peur sourde. Il absorbe deux êtres, et les absorbe dans le vide. Et dans le vide il est lui-même le photogramme qui brûle, avec la Peur pour seul affect : le gros plan-visage est à la fois la face et son effacement »⁹. Bergman a franchi la frontière du visage en tant que visage de quelqu'un. Le visage n'est plus une icône de l'homme, il n'est plus le signe de sa ressemblance, mais devient un lieu du monde. Dans le cas de *Persona*, le visage individuel s'efface pour faire place aussi bien à la souplesse embryonnaire d'un enfant (celui d'Alma) qu'à la dureté minérale d'une côte maritime¹⁰. Dans le cas de *Face/Off*, c'est aussi le visage différent de toute identité personnelle qui détermine le sens du film, mais sans



Affiche de *Face/Off*, John Woo, 1997.

que l'identité s'efface dans le visage. Bien au contraire, l'identité devient invisible derrière le visage, car elle se réfugie dans la dissemblance entre le visage et celui qui le porte. Ceci explique la technique différente qui sert à opérer la dépersonnalisation apparente et qui ne s'identifie plus à la caméra ni au montage, mais passe devant la caméra et s'incarne dans la chirurgie plastique. Ici, les mains humaines sont présentes de manière invisible dans la technique cinématographique, et de manière visible dans les images de l'opération qui substitue un visage à un autre. Cette double « prise » du visage libère la surface de l'individu sans rien lui ôter de son individualité. Les personnages perdent leur visage dans le sens le plus littéral du mot, sous l'action d'un couteau qui le coupe du reste de la tête et du corps. Le visage ainsi détaché, puis rattaché sur une autre tête, devient alors le champ quasi autonome d'une mimique à la fois imitative et expressive.

Au lieu d'une fusion des visages par superposition, nous sommes témoins de leur greffage successif opéré à l'aide du montage. C'est précisément l'individualité impersonnelle et physique du visage qui distingue *Face/Off* des films comme *Persona* : Woo n'essaie pas d'entrer dans l'âme humaine pour y chercher son noyau inhumain, mais expose la condition de l'homme en tant qu'animal « le plus mimétique » et donc le plus expressif¹¹. D'où l'opposition profonde des deux films : dans *Persona*, les traits passifs du visage ou du détail forment un centre de gravité dont la passivité exerce son attraction irrésistible sur l'ensemble du plan ; dans *Face/Off*, le centre de gravité devient actif car tous les gestes tournent autour des grimaces de Castor Troy, plus exactement autour de son visage qui se transforme peu à peu en un dispositif scénique du mal¹².

En suivant l'analyse de Deleuze, on peut dire que dans *Face/Off* c'est la personne « naturelle » qui se dissout.

Seulement, cette personne dissoute fait place à l'art même de jouer et d'imiter ce que l'on n'est pas. C'est ainsi que le lien intime entre le gros plan et le visage ne relève plus de la question de l'authenticité, mais de celle du rapport entre l'acteur et son rôle. Du coup, on retrouve la source des considérations de Deleuze, à savoir la conception du visage chez Aristote, qui explique la base naturelle de notre mimétisme proprement humain. Lorsque Deleuze soutient qu'il n'y a pas de gros plan du visage car un tel gros plan est lui-même un visage, il ne fait que développer la pensée d'Aristote selon laquelle une partie du visage (*meros prosôpou*) ne se laisse même pas désigner comme visage (*prosôpon*) parce que le visage, qui est toujours humain, ne se compose pas de parties. De même que la main, il est indivisible, et ce sont précisément la main et le visage qui, grâce à leur motilité anatomique extraordinaire, expriment l'unité de l'âme et de ses

actes. Le fait que le visage soit humain sans former simplement une des parties¹³ de l'homme, signifie qu'il rend possible l'imitation d'un objet ou d'une personne quelconque. Il rend possible ce double noyau de *Face/Off* qui consiste à mentir et à dissimuler.

C'est alors de l'échange le plus palpable et non métaphorique des visages que découle, dans *Face/Off*, la relation si fortement dissymétrique des deux protagonistes principaux au rôle qu'ils sont obligés d'assumer. Loin de les rapprocher, elle rend encore plus aigu leur antagonisme. Et c'est Castor Troy, le méchant, qui est naturellement capable de s'emparer de sa nouvelle situation comme d'un rôle à jouer. Il en est capable car, dès les premiers moments du film, il ne fait précisément rien d'autre que de jouer et de jouer *trop*. Pour cet *overplay*, Nicholas Cage est un acteur parfait, c'est-à-dire naturellement kitsch. Son absence de retenue se manifeste surtout dans deux séquences qui, très tôt dans le film, délimitent son registre principal et lient l'*overplay* à une sexualité grotesquement exorbitante : la séquence où il danse déguisé en prêtre sur le « Hallelujah » du *Messie* d'Haendel, et celle où il prend en otage un agent féminin du FBI. Ainsi, Castor Troy est d'emblée présenté comme le demiurge de la tentation, comme le diable dont le désir du mal contrastera tout au long du film avec le bien asexué de Sean Archer. Il est important que les deux séquences mentionnées permettent à l'acteur Nicholas Cage de montrer le large registre des gestes qu'il devra lui-même imiter, c'est-à-dire rejouer avec une différence très clairement visible, après l'échange des visages. Là encore, il faudra faire de l'*overplay*, comme en témoigne l'arrivée du faux Castor Troy en prison, avec son cri convulsif et exagéré : « Je suis Castor Troy, je suis Castor Troy ! ». L'art et le plaisir de jouer (ou l'absence de plaisir, dans le cas du bien) passe donc vite au premier plan, et la prééminence du mal s'installe dans toute sa démesure sur les visages empruntés. De ce point

de vue, l'originalité de *Face/Off* consiste dans un usage de l'*overplay* tel qu'il transforme les actes les plus atroces en autant d'éléments constitutifs d'un style. Or, le travail sur la polarité de l'*overplay* et de l'*underplay* ne devient systématique que par un double échange simultané des personnages (Troy et Archer) et des acteurs (Cage et Travolta). C'est ainsi que les deux acteurs se montrent à la fois comme des hommes et des images de l'homme, et la polarité conceptuelle du mal et du bien peut être référée, sans perdre rien de sa tension, aux physiologies respectives de Nicholas Cage (avec ses yeux naturellement exorbités et les joues gonflées) et de Travolta (avec ses traits plutôt grossiers d'abruti étrangement inspiré¹⁴).

On aura compris que l'*overplay* et l'*underplay* conservent ici leur rôle éthique : le premier expose la démesure du mal, le deuxième indique l'effort du bien qui tend à la maîtriser. Troy, qui joue au début du film soi-même, continue tout aussi naturellement à jouer quand il porte le visage d'Archer¹⁵. Lorsqu'il découvre son nouveau visage, il perd le fil pour un bref instant qui est marqué par la perte de la langue articulée, mais il s'en remet très vite pour se piquer de nouveau au jeu. En revanche, Archer, dans sa qualité de non-acteur, accepte le rôle de Troy avec une extrême difficulté qui se manifeste en particulier dans deux séquences : celle, déjà mentionnée, de son arrivée en prison, et celle de la prise de drogue chez Dietrich. Dans les deux cas, son *overplay* forcé et involontaire oscille entre la grimace et les pleurs. Et si la séquence chez Dietrich culmine par un monologue révélateur de Archer-Troy devant le miroir, il faut rappeler qu'Archer, avec le visage de Troy, apparaît dans le miroir plusieurs fois et que cette image finit toujours par être perturbée (l'image brisée et dédoublée dans la séquence avec la drogue), voire carrément détruite avec le miroir lui-même (d'abord à l'hôpital juste après l'opération et ensuite, chez Dietrich, lors du meilleur règlement de comptes au milieu des miroirs depuis

La Dame de Shanghai). Dans *Face/Off*, le miroir montre toujours le visage qui n'appartient pas à celui qui regarde, un indice très clair de ce que le bien est sans reflet, autrement dit sans image. Le grand duel avec les miroirs renvoie de façon à la fois directe et ambiguë à l'avertissement que Saint Paul adresse aux Corinthiens : « À présent, nous voyons dans un miroir et de façon confuse, mais alors, ce sera face à face »¹⁶. Dans un miroir, Troy et Archer voient en même temps eux-mêmes et leur adversaire ; à ce moment précis, leur différence ne consiste plus dans l'aspect visible mais dans la manière de regarder. C'est justement cette différence de style, et non de masse corporelle, que vise la remarque de Troy face à Archer : « it's like looking in the mirror ; only not ». La différence tient à ce que seul le méchant s'intéresse à la qualité esthétique du visage. À la vue du visage de Troy greffé sur son corps, Archer est pris par la panique et l'horreur ; dans la situation apparemment symétrique, Troy ressent le dégoût que lui inspire le nouveau visage considéré comme fade et inexpressif. On comprend que Castor Troy est une incarnation du mal, tandis que Sean Archer n'est qu'un représentant du bien. Le bien n'a pas de visage, le mal les possède tous.

Le scénario de *Face/Off* construit donc Castor Troy comme un acteur naturel, ce qui n'est pas la même chose qu'un bon acteur. En fait, dans le combat entre le bien et le mal, l'expression même « bon acteur » n'a plus aucun sens, car le jeu lui-même se range du côté du mal. La séquence qui montre les premiers instants d'Archer-Troy en prison en est l'illustration la plus parfaite : Archer avec le visage de Troy joue très mal, mais c'est précisément ainsi qu'il arrive à convaincre les autres qu'il est Troy, car Troy lui-même est un acteur naturel mais *mauvais* dans les deux sens du terme. Ne sachant pas jouer Troy, Archer finit dans le registre de l'*overplay* qui est la marque caractéristique de Troy. Archer est incapable de jouer un gangster comme il était incapable de jouer le mari, rôle que

Troy assume beaucoup mieux que lui. Pour Troy, l'affrontement avec Archer relève du jeu, du théâtre, de la représentation ; pour Archer, tout est à prendre au sérieux et, dans l'ombre de la mort de son fils, la vengeance prime sur la justice. Là encore, Archer est seulement *au service* du bien sans pouvoir l'incarner, tandis que Troy est le mal en personne. La tradition philosophique et théologique peut être alors évoquée : le mal est une grimace sur la face autrement invisible du bien. La nature du mal se projette sur l'écran comme une photogénie du méchant. Et si le cinéma a façonné, au cours de son histoire, deux figures strictement opposées du méchant, celle d'un méchant impassible que son « illisibilité » rend menaçant¹⁷, et celle d'un méchant au registre expressif débordant, *Face/Off* choisit ce deuxième modèle, celui qui permet d'exposer directement la *force* et la *volonté* du mal.

On comprend mieux pourquoi, dans *Face/Off*, le conflit des deux adversaires n'obéit pas au code d'honneur qui était si important dans les films que John Woo tournait à Hong-Kong. Ce code est rompu par le désir de vengeance d'un côté et la volonté du mal de l'autre. La mort du fils d'Archer, qui précède l'intrigue comme un emblème, exclut la possibilité d'un lien secret entre les deux hommes. Et quand

Archer apprend l'existence du fils de Troy, il l'identifie avec son propre fils mort. Le fils de Troy fait ainsi partie de l'intrigue uniquement par rapport à Archer, tandis que Castor se comporte comme un père à l'égard de son frère Pollux mais en faisant de lui son complice (on passera sur le symbolisme désagréable du choix de ces noms). La préférence d'Archer pour un fils et celle de Troy pour un complice indique que le mal n'est pas réductible à une affaire de génétique. Il constitue le pôle déterminant de l'action dramatique qui ne cesse de se mouvoir entre le trop plein du mal et le trop vide du bien. C'est de la tension entre les deux que naît alors la réponse à la question « qu'est-ce qu'un film ? » : un ensemble de symptômes ou d'indices sur un matériel sensible qui donne à voir des gestes qui ne sont ni naturels ni théâtraux. La coordination de la main de l'homme et du visage de l'acteur, cette « relation organique » entre le jeu et la technique cinématographique¹⁸, mène dans *Face/Off* à un résultat singulier.

Ainsi, à la différence de *The Killer* ou de *À toute épreuve*, *Face/Off* ne s'encombre pas de problèmes éthiques qui surgiraient sur le fond d'un rapport cryptogame qui unit l'ordre et la transgression de l'ordre. Il s'agit ici d'exposer autre chose, à savoir la théâtralité inhérente au mal qui fait surgir la tension entre l'attraction du méchant et le

caractère ennuyeux du bon. C'est cette nouvelle tension qui détermine une éthique du cinéma et une éthique tout court. Dans *Face/Off*, le mal n'existe pas en dehors de son pouvoir d'amuser en terrifiant. Au caractère ludique du méchant ne s'oppose pas ici une loi sans figure ni visage, mais un effort d'imitation stratégique de la part du bien. Car le mal n'est plus une déviation de l'ordre, sa puissance mélodramatique ne peut être dérivée d'une pureté originale et accidentellement corrompue. Du même coup, le pouvoir du cinéma de créer des personnages autonomes s'affranchit de tout faux-semblant de réalisme et passe au premier plan, c'est-à-dire sur l'écran même : Archer et Troy ont chacun un rôle à apprendre, celui d'un autre dissymétrique et invraisemblable, d'un *étranger* qui est à la fois à imiter et à tuer. Dans l'œuvre de John Woo, ce double trait gnostique marque un adieu définitif à la période de Hong-Kong tout en indiquant, derrière le choix de tourner la suite de *Mission : Impossible*, le pari de reprendre à son tour le jeu des masques entamé par Brian de Palma. Comme si la création de son plus grand méchant avait enseigné à Woo la nouvelle originalité par imitation infidèle.

Karel THEIN

1. Après *Chasse à l'homme*, *Broken Arrow* et *Once A Thief*, ce dernier étant tourné comme le pilote d'une série TV.
2. Sur les caractéristiques du cinéma de Woo, cf. « Woo's Words. Lexique pour l'œuvre de John Woo », *Positif*, n° 455, janvier 1999, pp. 91-95.
3. De ce dernier film, on retiendra surtout l'affrontement final dans le brouillard. On dit souvent qu'à Hong-Kong, la vague des films où la loi affronte le « milieu » dans un combat impitoyable est née précisément sous l'impact de *L'Année du dragon* (1995) où le détective Stanley White (Mickey Rourke) enquête sur les triades implantées à New York. Quant à l'influence de Cimino sur John Woo, il ne faut pas oublier qu'aux accrochages dans *L'Année du dragon* correspondent les grandes et très longues scènes de danse dans *La Porte du paradis* et dans *Voyage au bout de l'enfer* (dont *Une Balle dans la tête* est un remake non déclaré).
4. Sur la comédie musicale et le rêve, cf. Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Minuit, 1985, pp. 82-91.
5. « Pour moi, *The Killer* est un film parfait », interview de John Woo par Christophe Gans, HK, *Orient Extrême Cinéma*, N° 1, Janvier 1997, p. 55.
6. Cf. *Indiscrétions* de Cukor et *La Dame du vendredi* de Hawks, les deux avec Cary Grant, dont la présence me semble presque former une condition nécessaire du genre. On en trouvera une analyse détaillée dans Stanley Cavell, *Pursuits of Happiness. The Hollywood Comedy of Remarriage*, Harvard University Press, Cambridge, Mass., 1981 (traduction française par Sandra Laugier et Christian Fournier, *À la recherche du bonheur. Hollywood et la comédie du mariage*, Cahiers du cinéma, Paris 1993).
7. Cf., par exemple, Luc Moullet, *La politique des acteurs*, Editions de l'étoile / Cahiers du cinéma, Paris 1993, p. 16, à propos des étrangers chez DeMille : « Il y a là un gigantesque amalgame xénophobe entre le Mal, l'Étranger et l'*overplay* ».
8. Gilles Deleuze, *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Minuit, Paris 1983, p. 141.
9. *Ibid.*, p. 142.
10. Notons qu'Elisabeth est une actrice et que c'est son visage qui vampirise celui d'Alma. L'impassibilité d'Elisabeth qui se retire de son métier est comme un envers de l'*overplay* de Castor Troy qui n'existe qu'en orchestrant un spectacle.
11. L'homme est *mimétikotatos*, souligne Aristote dans les *Problèmes*.
12. En marge de l'intervention chirurgicale, désignée comme *tiny little surgery*, on se rappellera deux scènes-types de dévoilement du visage après une opération plastique. Dans *Les Passagers de la nuit* de Delmer Daves, avec Humphrey Bogart, la séquence de l'opération provoque le passage de la caméra « subjective » à la caméra « objective », ce qui permet de garder le même héros avec un tout autre visage. Dans *Il était une fois* de Cukor, avec Joan Crawford, les images de l'opération font partie d'un témoignage devant le tribunal (il s'agit d'une réminiscence), et ce sera au cours de ce témoignage qu'on verra finalement le « nouveau » visage. En revanche, une très belle réminiscence nous montre l'héroïne qui se regarde dans un miroir sans que son visage se dévoile, car l'envers du miroir cache le visage qui s'y reflète.
13. Cf. Aristote, *Parties des animaux* II, 2, 647b17-20 ; *Histoire des animaux* I, 1, 485a5-9 ; de même Plotin, *Ennéades* VI, 7 [38], 14, 8-12.
14. C'est exactement de cette physionomie unique que Tarantino a su profiter dans *Pulp Fiction*.
15. Il n'y a qu'à comparer les deux scènes de danse autour de la bombe, la première où Troy-Cage actionne la minuterie, la seconde lorsque Troy-Travolta la désamorce.
16. 1 Corinthiens 13, 12, trad. œcuménique. La traduction de Chouraqui dit : « Oui, maintenant nous voyons dans un miroir, en énigme ; mais alors, face à face ».
17. C'est le cas de presque tous les méchants chez Hitchcock, jusqu'à *Psychose* (1960) qui installe dans l'histoire du cinéma la figure d'un mal au corps anonyme. Cette figure se verra prolongée et portée à ses ultimes conséquences dans *Halloween* (1978) de Carpenter, où le tueur en série porte un masque anodin pour cacher un visage irrémédiablement vide.
18. Voir, à ce sujet, Erwin Panofsky, *Trois essais sur le style*, Le Promeneur, Paris 1997.