



À gauche : Piège de Cristal d'un côté, 58 Minutes pour vivre de l'autre. Entre les deux : John McClane, flic borné et mari fidèle, toujours au mauvais endroit au mauvais moment. À droite : impossible à arrêter, McClane est toujours prêt à tirer, ramper ou bondir, usant de tout ce qu'il peut pour gagner face à des adversaires retors (de gauche à droite : Piège de Cristal, 58 Minutes pour vivre et Retour en Enfer).

En 1988, John McTiernan réinvente le film d'action, enterre les clichés vendeurs de l'époque, et surtout intronise la nouvelle icône d'un genre qui aura toujours cherché pendant dix ans l'inspiration au mauvais endroit. Avec quatre films répartis sur vingt ans, la saga initiée par **Piège de Cristal** a toujours survécu à ses copieurs, non seulement par la variété des traitements apportés à chaque aventure, mais surtout à la constance presque arrogante d'un facteur inoxydable, capable de détraquer la plus huilée des machines, celui qui donne son titre même à la série : un certain John McClane, dur à cuire de service. Dur à cuire, ou «Dur à mourir» ?

LE SURVIVANT

Initialement, McClane est un simple flic de New York qui débarque le soir de Noël à Los Angeles pour recoller les morceaux avec sa femme. Venu la rejoindre au sein de la tour Nakatomi, symbole séduisant de la révolution technologique encore bourgeonnante à la fin des *eighties*, il va très vite devoir affronter un groupe de terroristes ayant pris les «40 étages en otages». McClane (Bruce Willis) se retrouve face à une situation inédite pour un flic habitué à courir dans les rues après des voleurs d'autoradios. Un cliché déjà sérieusement boudé par le film : même si les machines sous le toit de l'immeuble crachant des jets de vapeur entre des corridors bétonnés couverts de graffitis évoquent les ruelles sombres d'un énième film de Walter Hill, le reste de l'immeuble figure un environnement à la fois moderne et sauvage, comme l'étage en travaux, où les piliers d'aluminium forment une jungle de métal, contrastant avec celui, achevé et hautement technologique, des ordinateurs. Obligé de survivre dans un environnement hostile à son égard (puisque détestant l'altitude et ne pigeant rien à la technologie), McClane se révélera vite plus fragile que le héros traditionnel des films d'action, tendance Schwarzenegger dans **Commando**, bien que les deux personnages partagent un point commun. Tous deux sont effectivement conditionnés par une humanité

inhérente à la double figure qu'ils incarnent : père et soldat pour John Matrix (Schwarzie à la ville), mari et flic pour McClane. Si l'instinct paternel du premier lui commande d'aller sauver sa fille prisonnière au Val Verde, son instinct de survie lui somme sur le terrain de tuer avant d'être tué. McClane n'a pas la chance d'être taillé comme Monsieur Univers, et si faire respecter la loi le tracasse autant que sauver sa femme, il lui faut compter avec un troisième impératif dont n'avait pas à se soucier son collègue : rester en vie. À la fois contraint de jouer les héros pour sauver les otages et obligé de s'enfuir pour sauver sa peau, McClane sera mis en pièces à la fin du film, non sans avoir gagné la partie, et mérité sa victoire sur son adversaire. Dommage pour lui, ce n'était que la première étape non pas d'une évolution de son personnage mais au contraire d'une régression, à mesure que ses aventures suivantes verseraient davantage dans la surenchère, tant dans la menace que dans la violence de la contre-attaque.

LE ROI DE LA CASSE

Bien que déjà réduit à l'état d'homme singe, torse nu, roulé dans la boue et le sang, à la fin de **Piège de Cristal**, comme d'autres figures emblématiques avant lui, le personnage culte incarné par Bruce Willis a été victime de la caractérisation habituelle des héros hollywoodiens les plus rentables, dont l'industrie a prouvé qu'elle pouvait pousser les traits physiques et psychologiques jusqu'à la caricature. Rambo devint ainsi un super soldat anabolisé, un bandeau vissé sur le front, son couteau XXL dans une main et un arc dans l'autre, tandis que les duettistes Riggs et Murtaugh sont toujours plus portés sur la gaudriole à chaque nouvel épisode de **L'Arme Fatale**. Le succès de **Piège de Cristal** imposait une suite, produite et sortie dans la foulée. Sauf que **58 Minutes pour vivre** (**Die Hard 2 : die harder**, de Renny Harlin, titre on ne peut plus évocateur de surenchère) pousse quand même le vice jusqu'à suggérer au public qu'un flic râleur et obstiné peut se retrouver confronté, à un an d'intervalle, à deux

attaques terroristes la veille de Noël, dans des lieux et circonstances complètement différents ! À part mettre à l'épreuve la fameuse «suspension d'incrédulité», le film ne pille jamais les scènes-clés de son prédécesseur et cède à toutes les facilités narratives pour plaire. Sans surprise, ces **58 Minutes pour vivre** semblent cependant trahir autant la nature de leur héros qu'il la définissent pour de bon, à grands renforts de répliques chocs («*c'est l'histoire de ma vie*», «*je déteste perdre*» ou le mythique et déjà répétitif «*Yippie ki yay*»), reprenant les pistes lancées dans le premier film pour les étirer jusqu'à l'absurde et les figer comme ligne de conduite à adopter pour le personnage. C'est-à-dire tout casser, de l'aéroport de Washington tombé aux mains de terroristes vindicatifs jusqu'au moral de tout humanoïde qui a le malheur de le regarder de haut (journalistes, chefs de la police, soldat d'infanterie, terroriste fanatique etc.), sans être épargné lui-même, aussi malmené qu'une serpillière quand Renny Harlin l'envoie affronter, chemise ouverte, un duo de méchants hargneux sur l'aile d'un avion prêt au décollage en pleine tempête de neige. Rien que ça !

SEUL CONTRE TOUS, SEUL AVEC LUI-MÊME

Le concept de John McClane se définit simplement comme un flic obstiné, facteur déclencheur d'une succession de catastrophes pétaradantes. L'homme qui se cache derrière est un poissard fini, monsieur-pas-de-chance ou presque («*toujours au mauvais endroit, au mauvais moment*» clame l'affiche du 4 en s'inspirant justement des répliques de ce numéro 2), abonné aux pires souffrances et situations tordues, adepte du bon mot et de l'auto-flagellation. La preuve, il passe son temps à se reprocher ses propres actes ; la première réprimande qu'il s'adresse après le meurtre de Takagi par Hans Gruber au Nakatomi Plaza, demeure à ce titre encore bien ancrée dans nos mémoires de fans indébouillonnables : «*– Mais pourquoi t'es pas intervenu, John ? – Parce que tu serais mort aussi, à l'heure qu'il est, connard...*» s'assène-t-il tout en cherchant une issue, un

endroit où se cacher pour préparer sa riposte / résistance). Qu'on ne se trompe pas, cette manière de se parler à lui-même, plutôt qu'une folie-cuirasse contre les imprévus létaux, représente avant tout une arme contre la solitude, une logique réflexive de survie (parler c'est exister et se concentrer sur autre chose que ses propres douleurs, comme un substitut psychologique au fameux «parle-moi...» entre deux combattants dont l'un se trouve mortellement blessé) dans un monde hostile souvent coupé du reste des personnages bien intentionnés. Seul et dans le dénuement le plus total face au commando de terroristes, voilà bien l'archétype «McClanien» dans sa forme la plus ramassée et la plus primitive. Évidemment, s'il n'y avait que ça...

VIVRE ET LAISSER COURIR

Contrairement à d'autres héros de films d'action, John McClane n'évolue pas vraiment au fil de ses mésaventures, mais régresse à un point tel qu'il ne lui est plus possible de faire grand-chose d'autre que ce qui nous l'a fait connaître et accepter avec empathie. Et cette régression va de pair avec deux facteurs essentiels : sa déchéance sociale et son aversion pour la technologie.

McClane n'est plus du tout obligé de jouer les héros dans **58 Minutes pour vivre**, puisque la notion de huis clos disparaît d'emblée. En initiant son récit dans l'aéroport, le second volet renoue avec l'ouverture du film original, comme un éternel recommencement pour le personnage. Ici, à Washington, l'implication de McClane est cependant poussée par son sens de la justice et la peur de perdre un proche. Plus en confiance que dans sa première «aventure» (jusque dans son comportement viril, puisqu'il drague ouvertement une hôtesse d'accueil uniquement à des fins intéressées, pour obtenir une information par fax) et aussi plus arrogant, McClane a beaucoup à perdre, et est prêt à tout donner pour le garder. Mais ce sera après ces péripéties aéroportées que la vie du personnage prendra un tournant inattendu. Constat a posteriori : depuis **Une Journée**

Evolution de la figure de l'ennemi : un homme seul (Piège de cristal), un système terroriste avancé qui manipule tout un aéroport enneigé (58 minutes pour vivre), une explosion qui fait du centre de Manhattan l'épicentre du chaos urbain (Une Journée en enfer). De plus en plus invisible et intouchable, l'ennemi se terre au cœur du système.

Qui est au bout du fil ? Aux extrémités du réseau se dissimulent les figures humaines qui tirent les ficelles du système – Thomas Gabriel le cyberterroriste et son extension sur le terrain d'un côté ; McClane et son partenaire de jeu, de l'autre (Die Hard 4, Retour en enfer).



et s'inscrivent en droite ligne dans une conception très politisée du terrorisme, aux antipodes du fanatisme : son objectif est de libérer le général Esperanza, un caïd de la drogue qui officie dans un pays factice d'Amérique du Sud, la République de Valverde (déjà utilisée dans **Commando**), et qui doit être extradé vers les États-Unis. On pense ici à la lutte farouche contre les cartels latino-américains (Mexique et Colombie en tête) qui a beaucoup inspiré les films d'action hollywoodiens des années quatre-vingt dix – et au-delà. On pense à la vision idéaliste des forcenés qui s'imaginent déjà, les doigts de pieds en éventail, couler des jours heureux sur une plage ensoleillée.

En 1995, McTiernan revient pour organiser un démesuré jeu de chat et de la souris entre McClane et le frère de feu Hans Gruber, Simon, avec la ville de New York comme plateau. **Une journée en enfer** se déroule peu de temps après le premier attentat contre le World Trade Center, en 1993 : une camionnette bourrée d'explosifs qui pénètre dans l'une des tours et cause des dégâts heureusement sans gravité. Lorsque le métro déraile à la station Wall Street et met en alerte tout Manhattan, un personnage fait référence à cet événement – «*ça nous rappelle de mauvais souvenirs*» affirme-t-il. Et, pour cause, cette tentative, déjà, de faire s'écrouler les tours marque aussi l'une des premières incursions du terrorisme sur le sol américain. Jusque là, seules les ambassades américaines à l'étranger étaient touchées par un terrorisme jugé «régionalisé» car sortant rarement des limites de sa partie du monde ; désormais, le terroriste se projette dans le planisphère. Et le meilleur dans tout ça, c'est que les agents du mal n'ont pas besoin de se déplacer à travers le globe : ils sont déjà là, présents et intégrés à la société. Six ans plus tard, les attentats du 11 Septembre «réalisent» le fantasme incarné par **Une journée en enfer** : l'Amérique prise pour cible, Manhattan en déroute, les deux tours du WTC qui, non content d'être touchées par des avions détournés, finissent par s'écrouler et disparaître au sol. *Ground zero* a enseveli McClane et ses copains.

TERRORISTES TECHNICISÉS

Des instantanés historiques, donc – comme autant de regards sur le monde. Mais le fanatisme religieux, devenu aujourd'hui une véritable institution, est bizarrement absent des films de la saga. Parce que cette forme de revendication idéaliste et absolutisme n'a révélé son

terrifiant visage qu'avec le 11 Septembre ; et parce que les terroristes dans **Die Hard**, tout spécialement ceux de McTiernan, ont des préoccupations nettement plus terre-à-terre. Poser des bombes, oui, mais à condition de pouvoir partir avec l'argent en poche.

Motivations à plusieurs niveaux : Hans Gruber réclame au FBI la libération d'un certain nombre de camarades prisonniers, mais c'est pour mieux gagner du temps sur le perçage du coffre. Son frère, lui, prétexte une vile vengeance contre McClane pour assommer techniquement Wall Street et cambrioler une réserve fédérale de lingots d'or ; mieux encore, il manipule ses collègues malfrats en leur faisant croire que cet or sera coulé au large de Manhattan (symbole absolu de l'effondrement capitaliste : la remise à zéro des valeurs monétaires), alors qu'il préfère le garder pour lui. Terrorisme fantôme ? Le mobile est d'abord vénel, mais les moyens mis en œuvre visent à l'installation progressive d'un véritable chaos – comme tout bon attentat qui se respecte. Seul le colonel Stewart est emmené par une pseudo idéologie, qui tient plus de l'amitié que du prosélytisme politique.

Respectant des codes narratifs très stricts, les trois premiers épisodes fonctionnent sur une équation essentielle : l'affrontement de deux visions du monde. D'un côté, John McClane, policier zélé personifié par le courage, protagoniste analogique qui conchie tout ce qui a trait à la technologie de pointe – il peine à envoyer un fax dans **58 minutes pour vivre**. De l'autre, un adversaire farouche, incarnation de la culture et de la maniaquerie organisationnelle, créature numérique nourrie au progrès des machines : c'est Hans Gruber, et ses petits génies de l'informatique occupés à percer une serrure électronique ; c'est Stewart, qui n'hésite pas à transformer une petite église en poste de commandes ; c'est, enfin, Simon, dont l'intelligence n'a d'égale que le goût du jeu, et qui provoque une explosion dans le métro new-yorkais pour désactiver les systèmes d'alarme du coin. Chacun d'eux s'amuse avec des outils d'une portée diverse, mais toujours liée au progrès technologique ; chacun d'eux développe une véritable autoroute de l'information autour de lui : systèmes de communication divers, moyens de transport multiples, etc. Dans **Die Hard 4**, c'est le pays tout entier qui tombe sous la coupe d'un informaticien doué, bien décidé à replonger toute une civilisation dans la préhistoire. Et toujours, en face, McClane joue le rôle du grain de sable qui vient gripper la machine

si bien huilée... Si les personnages ne muent pas vraiment à travers les films, le terrain sur lequel ils évoluent ne cesse de se modifier. En regard du développement exponentiel du terrorisme sur la planète et de l'extension de son domaine de lutte à – potentiellement – tous les pays du monde, chaque épisode de la saga agrandit l'espace géographique. Comme un cancer phagocyte les cellules saines, le terrorisme contamine petit à petit des organes d'importance majeure : on passe de la tour Nakatomi Plaza (quasiment en huis clos) à l'étendue d'un aéroport, divisé entre ses divers éléments – aérogare, tour de contrôle, pistes, sous-sols, annexe, église attenante... Puis de l'aéroport à une ville entière, New York, dont la totalité des rues et des bâtiments devient possiblement une cible du terroriste. La première séquence du film se déroule dans un quartier paisible de la métropole, rythmé par les klaxons de voiture, tandis que le soleil se lève ; soudain, une explosion éventre littéralement un grand magasin. C'est ce contraste entre l'atmosphère sereine d'une cité a priori invincible et la paranoïa inspirée par la présence d'un dangereux poseur de bombes qui anime le récit. La traversée de Central Park en voiture est, à ce titre, représentative : ce lieu de repos privilégié est alors métamorphosé en champ de course. À mesure qu'elle s'étend, l'action terroriste devient plus difficilement repérable.

L'espace d'action grandit, et avec lui les risques de pertes civiles. Ceux-ci sont progressifs : quelques individus dans une tour, les passagers de plusieurs avions coincés en vol, puis potentiellement tous les habitants de New York. L'idée qu'un attentat terroriste puisse causer de nombreuses pertes est assez récente : elle dénie la conviction de Raymond Aron, qui faisait reposer la singularité du terrorisme sur sa capacité à susciter un effroi sans commune mesure avec sa réelle force de nuisance. Mais la terrifiante expansion du terrorisme a fait passer le nombre de victimes civiles de 3 000 environ en plus de quinze ans, à presque 3 000 en quelques heures le 11 Septembre. Avant Al-Qaïda, d'autres groupes avaient envisagé la destruction d'un grand nombre de personnes, comme la secte Aum avec l'attaque du métro de Tokyo au gaz sarin le 20 mars 1995 ; mais personne n'y était parvenu avec autant de «succès». En démocratisant l'utilisation des civils comme boucliers et cibles humaines pour protéger leurs actions, les terroristes des

Die Hard s'engagent sur la voie de non retour du chaos social – c'est d'ailleurs en menaçant directement les écoles maternelles, donc les enfants, que Simon détourne l'attention de la ville.

CORRUPTION DU SYSTÈME

Chaque aventure de McClane développe les différentes étapes de l'évolution terroriste telle qu'elle apparaît à travers le monde. Dernière étape du progrès anti-démocratique : la corruption du système lui-même. Si l'action terroriste a si peu trouvé d'écho avant une période récente, c'est qu'elle n'a pas su vivre avec son temps et profiter des outils offerts par le progrès technique. Les choses sont bien différentes aujourd'hui. Une organisation comme Al-Qaïda a su, avec intelligence, infiltrer toutes les structures friables de ce système. Avec la mondialisation, la société s'est changée en un véritable gruyère de réseaux divers – autoroutes de la communication, échanges commerciaux, transports de personnes. Internet, bien sûr, et, au-delà, toutes les technologies nouvelles, favorisent l'afflux de données ; le pluriculturalisme mélange les nationalités et les ethnies au cœur de pays très différents, tout en encourageant l'intégration des éléments extérieurs. Cette toile géopolitique constitue un vivier essentiel où mûrissent les plans terroristes, dont les membres comptent désormais parmi les citoyens modèles de leur nation d'accueil. Technicisés à foison, les malfrats des **Die Hard** ne dépareillent pas dans une société vouée au progrès ; les terroristes se fondent dans le lot (Hans Gruber se fait passer pour un otage lorsqu'il croise McClane), étoffent leur carnet d'adresses auprès de personnalités influentes du système (les militaires de **58 minutes pour vivre** sont de mèche avec la bande à Stewart) et se travestissent pour parvenir à leurs fins (Simon joue le rôle d'un riche investisseur pour pénétrer dans la banque). Du coup, la paranoïa s'installe. **Une journée en enfer** en est symptomatique : McClane ne connaît pas le visage de son ennemi et se méfie d'autant plus de la foule ; car tout le monde, potentiellement, pourrait être Simon. Peut-être même que tout le monde y a déjà pensé .

Die Hard 4 mène cette réflexion à son terme, puisque le terroriste y utilise les réseaux Internet pour diffuser son Mal et qu'une fois de plus, c'est le policier taciturne qui doit user de ses deux mains pour remettre de l'ordre. Prophétique ?

Eric NUEVO

SOUFFLES SUSPENDUS



POINTS D'ORGUE DE LA SAGA DIE HARD, LES PREMIER ET TROISIÈME VOILETS RESTERONT COMME LES MODÈLES INÉGALÉS DU FILM D'ACTION URBAIN IRRIGUÉ PAR D'AUTRES GENRES PARFOIS PEU COMPATIBLES (ET POURTANT...) : COMÉDIE SHAKESPEARIENNE (!), CAPER-MOVIE, POLAR, FILM CATASTROPHE... PARTAGEANT LE MÊME SENS DE LA RÉINVENTION DU CINÉMA MUSCLÉ, PIÈGE DE CRISTAL ET UNE JOURNÉE EN ENFER PORTENT LE SCEAU DE LA VIRTUOSITÉ DE JOHN McTIERNAN MAIS SE NOURRISSENT D'INTENTIONS À LA FOIS SIMILAIRES ET DIAMÉTRALEMENT OPPOSÉES. SOIT DEUX FACETTES D'UN MÊME STYLE – ET CARACTÈRE – SACHANT SE RADICALISER SELON SON SUJET.

Il faudrait le marteler auprès des sceptiques : si *Piège de cristal* est devenu une telle référence, c'est d'abord et surtout grâce au savoir-faire de John McTiernan, sans doute le meilleur *action director* des 25 dernières années. Déjà, son *Predator* avait posé les bases du formalisme adéquat au genre : souplesse féline de la caméra et fluidité exceptionnelle du montage, agrémentées d'un sens inné de l'espace. Ce projet de mise en scène, assorti de choix de narration propices à une iconisation instantanée du héros,

soulignaient l'évidence d'un classique à venir. Une grandeur des intentions qui fut poussée jusqu'au refus catégorique de la répétition formelle d'un épisode à l'autre : non content d'avoir imposé dans le premier un style au rigorisme incroyable – la géométrie parfaite du cadre –, McT s'est en effet attaché à le détruire de l'intérieur dans le troisième. Comme un décalque en négatif, une variation aux allures de reniement qui s'appuierait pourtant sur les leitmotifs de l'original.

De cages d'ascenseur vertigineuses en conduits d'aération oppressants, la condition humaine et virile de McClane l'*action hero* par excellence s'éprouve dans *Piège de cristal* (à gauche et au centre) selon un axe spatio-temporel précis : la verticalité et la nuit. Des repères qu'*Une journée en enfer* (à droite) perturbe en faisant se déplacer ses personnages sur des horizons étendus et dans des conditions inverses.



GÉOMÉTRIES VARIABLES

Considérant la remarquable topographie des lieux dans *Predator*, la gestion de l'espace coulait de source mathématique pour filmer la *guérilla* de John McClane contre les terroristes preneurs d'otages dans les 40 étages du Nakatomi Plaza : épure et mouvements de caméra d'une justesse inouïe, combinaison de plans taillés au cordeau, à l'image de cette architecture tout en matériaux froids et naturels d'inspiration Frank Lloyd Wright qu'investissent les protagonistes surarmés. Symbolique de l'intention formelle à son comble : le Nakatomi Plaza n'est autre, hors champ fictionnel, que la tour de la Twentieth Century Fox à Los Angeles ; McTiernan se réapproprie l'espace de création cinématographique de ses créanciers... *Piège de cristal* fonctionne comme un mouvement d'ascension et de descente perpétuel : en une nuit, McClane grimpe, saute, se faufile de conduits d'aération en cages d'ascenseur aux points de fuite vertigineux, jusqu'au toit où il affronte les terroristes qui l'ont rejoint. Son évolution se conclue par un balancement spectaculaire vers les étages inférieurs au bout d'une lance d'incendie, la tour étant diminuée dans ses hauteurs au fur et à mesure qu'avance l'intrigue de destruction massive. Rompant avec la verticalité du premier épisode, *Une journée en enfer* choisit au contraire d'étendre ses horizons à toute la ville de New York, cadre urbain géant et réaliste à l'opposé du décor-simulacre du Nakatomi Plaza. Les événements ont cette fois-ci lieu en plein jour (à l'exception de l'épilogue-affrontement final, mais ça n'est pas la VRAIE fin du film), bouleversant l'archétype « Intérieur – Nuit » que *Piège de Cristal* avait imposé comme contexte modèle. Cette surface de survie se trouve qui plus est entièrement parcourue par la route et jamais par les airs. Et si le commando de Hans devait « gravir les échelons » du Nakatomi Plaza pour s'enrichir, celui de Simon creuse un tunnel souterrain pour s'introduire dans la réserve d'or fédérale. Mobilité des protagonistes aux antipodes et choix de mise en scène adaptés aux circonstances, surtout dans la façon de filmer le chaos : aisance et fluidité du cadre dans *Piège...*, images volées et caméra à l'épaule dans *Une Journée...* Le même rapport visuel se répercute dans la focalisation sur les deux casses : posée, alternant les plans d'ouverture du coffre-fort et les contreplongées sur les visages émerveillés des terroristes dans le Nakatomi Plaza ; menée tambour battant comme un assaut et dynamisée par les va-et-vient de la caméra entre gardiens et assaillants dans la banque fédérale. La partition de

chaque séquence se met au diapason de ce parti pris : *Ode à la joie* (dernier mouvement de la 9ème symphonie de Beethoven) revisitée côté Hans Gruber, marche militaire *When johnny comes marching home* détournée dans le camp de Simon. Du prisme guerrier s'extrait le bouillonnement visuel de cet opus, très expérimental lorsqu'il s'agit de traquer les événements au plus près. Ceci, tout en maintenant les postures et l'état d'esprit affecté aux personnages de la saga, et qui agissent comme réminiscences « mactiernaniennes » globales.

COW-BOYS ET PROLÉTAIRES

En bon *working class hero* humble et poli, McClane fait remarquer à Takagi qu'il sait « recevoir ». C'est dans ce même état d'esprit qu'il lance à Ellis « j'aurai tout le temps de la voir » face à l'insistance du *yuppie* qui le presse de découvrir la Rolex offerte à chacun par la firme Nakatomi. Ce trait de démarquage social dans un monde d'ostentation et d'accessoirisation galopantes est une constante de McTiernan, cinéaste *prolétarien* par excellence : des mécaniciens de l'Octobre rouge au flic bourru de *Thomas Crown*, le réalisateur magnifie toujours l'homme du peuple. À chaque fois, le *populo* cristallise le sens des réalités et devient le révélateur qui permet au récit d'avancer. C'est, entre autres hommages aux travailleurs, cet employé de la compagnie de l'électricité qui assure qu'on peut couper le courant de l'immeuble quand son supérieur soutient que ça n'est pas possible (*Piège...*), ou ce chauffeur de camion sympa qui sait parfaitement qui était le 21ème président des Etats-Unis (*Une Journée...*). D'où une profusion de plans où les casques de chantier s'insinuent comme item favori, surtout dans *Une Journée...* McClane, lui, intègre cette peinture de caractères mais y superpose un motif *cow-boy*, le pistolet non pas sur la ceinture mais scotché dans le dos pour parer aux attaques surprises (« duel » de fin dans *Piège...*, dernier recours à Harlem, dans *Une Journée...*). C'est la récurrence ultime d'un héros à l'ancienne dont la marginalité grandit de film en film et qui reste, toujours, du côté des « petits » que les grands ou les terroristes ultra-libéraux veulent écraser. Fort de ces engagements, le troisième *Die Hard* opère ainsi une autre révolution, en plus de son bouleversement stylistique : une véritable lutte des classes dont les deux John seraient les chefs de file, lançant à la cantonade « Bienvenue à la fête, camarade ! ».

Stéphane LEDIEN