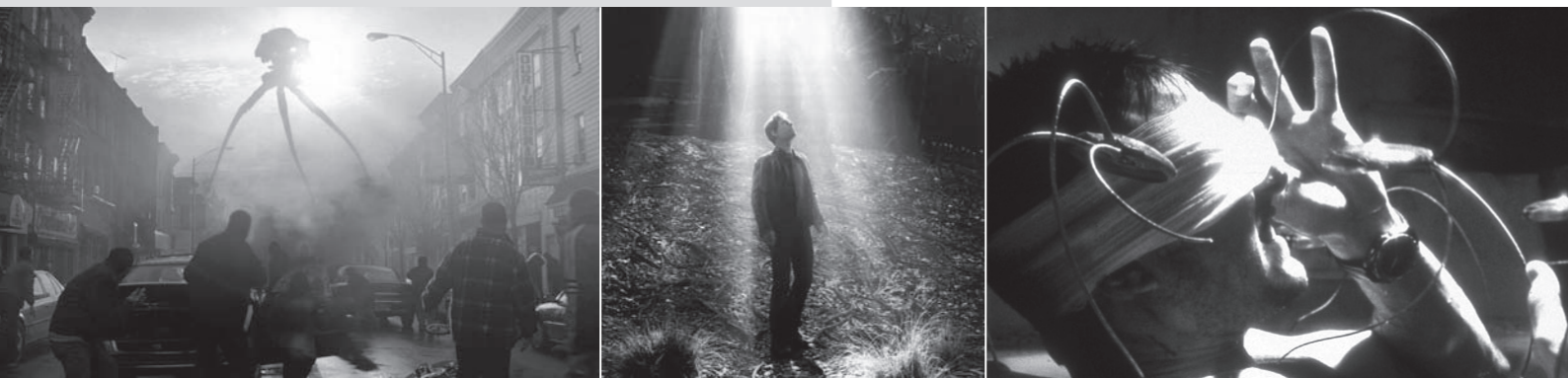


Exit la gentille science-fiction des premières années ; avec *La Guerre des mondes* et *Minority Report* c'est désormais une SF décadente que Spielberg donne à voir, marquée par les catastrophes mondiales dans le premier cas (gauche, centre) et le contrôle préventif des citoyens dans le second (droite).



au cinéma d'exister – et Spielberg, qui aime à la moduler comme un peintre les couleurs sur une toile, sait apprécier.

À travers le travail sur la lumière et sur les couleurs, Spielberg cherche d'abord à retrouver la magie colorée du cinéma. Sans doute inspiré par les vétérans du Technicolor avec lesquels il a fait ses classes, dont Russel Metty, opérateur des mélodrames de Douglas Sirk, sur son épisode de *Columbo*, Spielberg n'hésite pas à donner à la lumière une importance littéralement vitale : nombreux sont ses films qui débutent par un afflux de lumière, comme *Duel* qui démarre sur un écran noir jusqu'à ce que la lumière du jour révèle le fond d'un garage et la présence d'un vélo, ou la bougie qu'une main délicate allume dans le premier plan de *Schindler*. *Rencontres du troisième type* est le film-archétype sur le rôle de la lumière et des couleurs : Neary y est un électricien, les astronefs se manifestent par des éclats lumineux qui éblouissent à la fois le spectateur et les protagonistes – dès lors marqués par d'étranges coups de soleil – et modifient l'environnement électronique par des pannes ou de soudaines mises en fonctionnement d'appareils. Cette lumière, qui peut également servir de guide matériel (l'emplacement du puits des âmes dans *Les Aventuriers de l'Arche perdue* révélé par l'éclat de l'astre solaire) possède surtout une puissance mortelle, extension évidente de l'omnipotence divine : ce sont les rais lumineux extraits de l'Arche, sources d'une luminosité spectrale qu'il ne faut pas regarder.

À partir de *Schindler* la lumière, autrefois signe visuel (les couleurs multiples produites par les vaisseaux de *Rencontres*), déferle sur une réalité plus crue pour la rendre palpable. *A.I.*, *Minority Report*, *La Guerre des mondes* en sont les meilleurs exemples d'une période où Spielberg change définitivement de vision et de ton – ce que l'on pourrait appeler l'âge adulte. Paradoxe : ce regard neuf porté sur un monde marqué, après les événements du 11-Septembre, par un puissant désenchantement, est pourtant baigné d'une éclatante luminosité qui sature le cadre et rend *beau* jusqu'au plus sombre des plans. Dans *Minority Report*, les images des meurtres futurs étudiées par la police *précog* sont dénuées de bords, comme les photogrammes d'un cinéma primitif ou les échantillons d'un rêve. À la fin de la seconde partie d'*A.I.* notre regard est happé par la fulgurante beauté d'une New York engloutie par les eaux, tandis que la gravité de la situation (une partie de la côte des USA est sans doute rayée de la carte) nous échappe ; lorsque, quelques instants plus tard, le robot David découvre sa Fée Bleue au fond des eaux, trônant au milieu d'une fête foraine de Coney Island, nous sommes tant fascinés par

le dénouement de cette quête que nous ne saisissons pas la vérité profonde de ces plans : la fin du conte de fées spielbergien. Cette saturation de lumière rappelle le soudain éclairage qui vient nous cueillir dans la salle de cinéma lorsque le film s'arrête : c'est la fin d'un bonheur qui fût éphémère – pour David, le temps d'une journée – mais qui fût malgré tout. Idem pour le dernier plan de *La Guerre des mondes* : certes, la famille est réunie ; certes, Ray Ferrier ramène à son ex-femme leurs enfants en vie ; mais la lumière est trop vive, trop fulgurante, pour que cette image d'Épinal ne soit pas seulement idéalisée. Le montage, d'ailleurs, ne réunit jamais Ray et son ex-femme dans le même plan : tout a changé, mais rien n'a changé.

Normal : le Spielberg des années deux mille a quelque peu gommé cette naïveté qui lui faisait croire à la collusion des impossibles. En adaptant avec *A.I.* le matériau originellement destiné à Kubrick, Spielberg s'approprie complètement le drame du garçon robot désireux de devenir un vrai petit garçon et lui insère un dénouement mélancolique : le petit David, en lieu et place de cette mère dont il cherche l'amour, n'en rejoint, pour une journée, que son image clonée. De même, il adjoint au court récit de Philip K. Dick, *Minority Report*, un drame familial : la perte du fils. John Anderton est rongé par l'événement traumatique, à savoir le souvenir de son fils Sean disparu au bord de la piscine (écho lointain du gamin tué sur son radeau pneumatique dans *Les Dents de la mer* ?) et pour tout loisir voit et revoit les enregistrements familiaux d'antan. Sauf que Sean n'est, là encore, qu'une *image* : la technologie 3D pourrait donner à cette illusion une certaine épaisseur, presque réelle, mais il suffit que la caméra pivote autour de cette image pour en révéler la platitude. Anderton fait face à un double drame : se réconcilier à la fois avec le fantôme passé de son fils et avec le spectre futur d'un Anderton meurtrier, dont il capte sur son écran les furtives images. Les corps spielbergiens ne sont désormais plus que des images, des photogrammes modulables à l'envi : décomposition du visage de David sous l'effet des épinars qu'il ingurgite, transformation des traits d'Anderton pour passer inaperçu, déguisements multiples de Frank Abagnale (*Arrête-moi si tu peux*), présence spectrale de Viktor Navorski dans un aéroport qu'il hante littéralement (*Le Terminal*). John Anderton, pour changer d'identité mais surtout changer de vision, opte finalement pour de nouveaux yeux : dans une séquence potache à souhait, il se met à courir de façon ahurissante après ses anciens yeux roulant au sol (!), comme s'il cherchait vainement à retrouver cette vision *d'avant*, cette



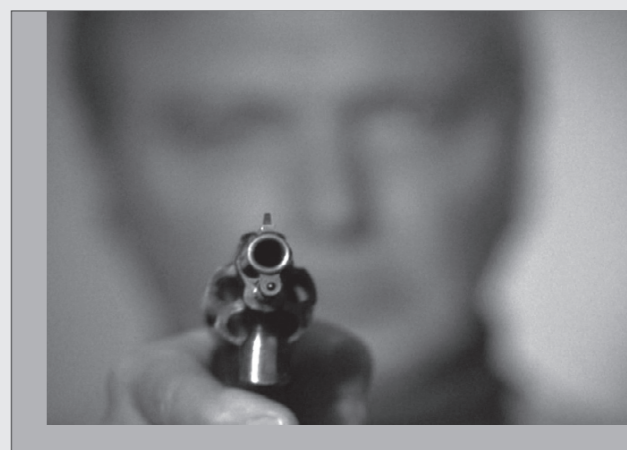
Indices de référence

Steven Spielberg fait partie de ces cinéastes joueurs qui vous proposent d'entrer dans chacun de leurs films comme on commence une nouvelle partie de jeu. Celui qui a l'habitude de comparer le cinéma au « plus grand train électrique du monde » aime s'amuser : en allemand Spielberg signifie « jeu-montagne », prédestination insolite de sa carrière de marchand de rêves au cœur (entre autres) de la « firme à la montagne », la Paramount, dont il travestit le logo dans les génériques des *Indiana Jones*. Son univers est en effet profondément ludique, et pas seulement parce qu'il met en scène des enfants : il y a chez lui une manière originale et constante d'interpeller le spectateur et de l'inclure dans la démarche discursive. Et il y parvient en parsemant ses longs-métrages de signes nombreux adressés au regard attentif du public autant qu'à celui de ses protagonistes.

Qu'est-ce qu'un *signe* au cinéma ? Un clin d'œil lancé au spectateur. Une marque ou une empreinte, à l'image des coups de soleil qui s'impriment sur les visages dans *Rencontres du troisième type*. Une brûlure, une cicatrice ouverte entre la fiction et ceux qui la regardent. Dans son épisode réalisé pour *Columbo*, « Murder by the Book » (« Le livre témoin » en V.F., tout premier épisode de la série), Spielberg s'amusait déjà à titiller l'attention du public dès les premiers plans : le pistolet que brandit en gros plan le futur assassin a son barillet vide. La « victime » présumée rit et confie au porteur de l'arme qu'elle a tout de suite remarqué l'absence de balles – c'était une mise en scène. L'adresse est double : au spectateur, Spielberg annonce déjà le duo assassin-victime, tandis qu'en présentant à ce dernier une tentative feinte il désamorce sa méfiance pour la suite des événements. Il nous donne à reconnaître en même temps qu'il trompe ses protagonistes.

Ce principe, il le développe à plus ou moins grande échelle durant toute sa carrière, construisant ses récits en se servant des signes comme ciment ou allant jusqu'à en faire la trame même de la narration – 1941 est un brassage des références cinématographiques du cinéaste, tandis que des films tels que *Hook* et *A.I.* fonctionnent comme de véritables parcours signalétiques renvoyant aux contes (*Peter Pan* et *Pinocchio*) dont ils s'inspirent. La première partie de *Hook*, qui se déroule à Londres, est à cet égard exemplaire : Spielberg y multiplie les signaux qui préparent à l'entrée au Pays imaginaire, entre *Peter Pan* joué sur scène par des enfants dès les premières images jusqu'à la référence à James Barrie qui aurait vécu dans le voisinage, en passant par la fresque dans la chambre de Peter et le bateau prisonnier de la bouteille de verre dans le salon. Tout y est : un chemin fléché jusqu'à la découverte du merveilleux.

L'utilisation de ces signes sert plusieurs rôles. D'abord celui de l'altérité et de son impossible représentation : l'ennemi spielbergien, souvent incarné par la figure du monstre, n'est qu'une allégorie



signifiante. C'est le camion de *Duel* avec son habitacle en forme de visage humain et son avertisseur sonore en guise de cri, c'est aussi le requin géant des *Dents de la mer* qui annonce son apparition prochaine non par son aileron, que des gamins peuvent aisément reproduire pour effrayer les plagistes, mais grâce au thème musical ultraconnu composé par John Williams : une manière d'avertir le spectateur, bien au chaud sur son siège, tandis qu'une fois de plus les protagonistes de la fiction perçoivent des simulacres. C'est que le signe appelle la *reconnaissance* au sens propre – il faut connaître pour interpréter – pour que le public soit toujours à l'avant-poste : c'est le fameux tremblement de l'eau du verre en plastique qui accompagne l'approche du T-Rex dans *Jurassic Park*, signal reproduit quasi à l'identique dans *Le Monde perdu* et cette fois *reconnu* par Ian Malcolm avec la flaque formée dans l'empreinte de pas de la créature.

Mais au-delà de sa menace latente, le signe spielbergien aide aussi à la communication entre les êtres – et c'est d'ailleurs son rôle premier, absolu et universel, dans *Rencontres du troisième type*. La série de cinq notes la plus célèbre du cinéma, accompagnée des cinq gestes manuels qui la traduisent, formule un signal reconnaissable par une intelligence interstellaire. La dégradation du langage au profit de formes plus abstraites de communication (sons et gestes) est le sujet principal de *Rencontres* : il s'agit de produire des signes universels. Cette idée, Spielberg la reprend deux décennies plus tard avec *Le Terminal* et son personnage d'étranger perdu dans un aéroport new-yorkais : comment communiquer lorsque le langage ne suffit plus, sauf à ne parler d'abord qu'en *signes* ? Les images télévisées, le signal du « trekkie » esquissé par la jeune douanière : le visuel fait sens là où la parole manque.

Et quoi de mieux, pour en finir (momentanément) avec cette recherche du signe, que de mettre en scène une dernière fois *Indiana Jones* ? Reconnaître et interpréter les signes, c'est précisément le travail de l'archéologue. Et l'image qui clôt *Le Royaume du crâne de cristal* n'est autre que la collusion de tous les signes spielbergiens, Indy observant le décollage d'une soucoupe en forme d'assiette très marquée *fifties* : c'est le *dénicheur de signes* regardant s'enfuir le symbole absolu de toute une génération de fans de SF.

En héritier du classicisme hollywoodien, Spielberg renoue avec les grands genres qui firent l'âge d'or du cinéma : l'aventure, la comédie musicale colorée (*Indiana Jones* et le temple maudit, à gauche et au centre), la romance (*Always*, à droite).

À la fois metteur en scène / auteur à succès et producteur à la poigne de fer, Spielberg, comme les nababs d'antan, jongle entre films personnels et grosses productions, entre la lourdeur des dinosaures (*Jurassic Park*) et la légèreté du vélo d'Elliott (*E.T.*). Deux symboles, deux facettes d'une même personnalité créatrice... et marchande.



Schindler, on lui reprocha même d'oser suivre les pas de Kubrick en reprenant un ancien projet du maître, *A.I.* Le résultat, pourtant, parle de lui-même.

Spielberg a navigué entre les genres : pour des raisons commerciales parfois, lorsqu'il réalise des séquelles à ses succès, mais le plus souvent pour satisfaire une quête personnelle. *Duel* et *Sugarland Express* s'inscrivent dans la lignée des productions de la contre-culture (*road movie*, jeunesse désabusée, dénouement brutal, parcours du désert américain) et lui servent de cartes de visites prestigieuses, la science-fiction répond à un rêve d'enfant (*E.T.* est le film qu'il a toujours désiré mettre en scène), le goût des « grands sujets » à partir du milieu des années quatre-vingt dévoile un besoin de considération critique, les films de monstres renvoient à un imaginaire d'adolescent (devant le portail démesuré de *Jurassic Park*, Ian Malcolm lance : « *Qu'est-ce qu'il y a derrière, King Kong ?* », signifiant ainsi l'amour de Spielberg pour les effets spéciaux de Willis O'Brien et de ses héritiers, Ray Harryhausen en tête) et, dans sa dernière période, le retour à une anticipation plus sombre annonce un changement de cap, dont le paroxysme est le *remake* du classique de Byron Haskin, *La Guerre des mondes*, adapté de Wells, pendant obscur et violent de *Rencontres du troisième type*. Malgré une apparente dispersion, la cohérence de l'ensemble est frappante.

UN NID DE RÉFÉRENCES

Non content de s'inscrire dans la tradition des genres hollywoodiens, Spielberg construit ses films sur le modèle des chefs-d'œuvre de l'âge d'or, ceux d'Hitchcock et de David Lean entre autres. Les références, souvent limpides, aux œuvres des aînés dissimulent parfois des hommages plus profonds, visant littéralement la structure narrative : *Rencontres du troisième type* est le parallèle des *Dix Commandements*, bien en amont de la diffusion de ce dernier sur un poste de télévision. Le parcours de Roy Neary est, en effet, concomitant à celui du Moïse de l'Ancien Testament : l'homme, spirituellement « révélé », fait l'ascension de la montagne pour y rencontrer au sommet l'image du Divin (les nuages puis les lumières qui signifient l'approche des extraterrestres renvoient à la description de la face de Yahvé dans les Écritures : « ... *De jour comme un nuage de fumée, et de nuit comme un feu flamboyant* »).

C'est que l'ombre des cinéastes classiques plane sur l'œuvre de

Spielberg : le Monsieur-tout-le-monde spielbergien (Richard Dreyfuss puis Tom Hanks) convoque les héros à l'allure banale de Frank Capra : James Stewart ou Gary Cooper ; le casting entièrement Noirde *La Couleur pourpre* fait écho à *Hallelujah* de King Vidor ; la séquence d'autodafé d'*Indiana Jones et la dernière croisade* cite *The Mortal Storm* de Frank Borzage ; et surtout, on retrouve dans *Empire du Soleil* toute la puissance visuelle et narrative d'un Lean, que Spielberg a estimé au-delà du simple hommage : après la mort du cinéaste anglais, dont il aurait dû produire le dernier film, *Nostromo*, Spielberg s'occupa de la restauration de la version intégrale de *Lawrence d'Arabie*.

Certains de ses films ressemblent même à des guides complets du cinéma classique. C'est le cas des *Indiana Jones*, dont l'efficacité et l'originalité ne taisent pas les nombreuses références : si *Les Aventuriers de l'Arche perdue* est une réponse à la fascination de Spielberg pour James Bond (le choix de Sean Connery, le premier Bond, pour incarner le « père » d'Indiana dans le troisième opus n'est d'ailleurs pas innocent), et la détroque du héros un écho à celle d'Humphrey Bogart dans *Le Trésor de la Sierra Madre*, *Le Temple maudit* puise à tous les râteliers : d'abord avec la séquence d'introduction en forme de *musical* qui renvoie aux numéros de Busby Berkeley et au *Ziegfeld Follies* de Minnelli, ensuite avec le marivaudage du couple Indiana / Willie qui s'inscrit dans la lignée des comédies du remariage hollywoodiennes, période 30's, et particulièrement dans celle de *New York-Miami* de Capra. 1941, film renié et méconnu, appuie avec une insistance potache sur le bouton de la comédie burlesque américaine, dont il constitue la parfaite visite guidée : la séquence du bal, où Wally déguisé en marin danse le jitterbug, cite les comédies musicales de Fred Astaire et plus particulièrement *En suivant la flotte* – après sa démonstration de danse, Wally se voit proposer un contrat de sept ans par un agent de la R.K.O., la firme mythique d'Astaire et Rogers ! – et le look du pilote dégénéré James Belushi rappelle celui de James Cagney dans le film de Michael Curtiz, *Captain of the Clouds*.

Enfin, *Always*, film tout aussi peu considéré dans sa carrière, permet à Spielberg d'expérimenter une mise en scène très classique à travers ce *remake* d'un film de Victor Fleming sorti en 1943, *A Guy Named Joe*, avec Spencer Tracy, autre Monsieur-tout-le-monde célèbre. Bien que le contexte en soit contemporain, *Always* laisse un goût délicieusement désuet, d'autant que les protagonistes y font régulièrement référence au contexte du film original : la Seconde guerre mondiale. Comme Richard Dreyfuss, pilote de canadaïr mort,

distillant ses conseils à l'oreille d'un jeune débutant pour l'aider dans sa vie professionnelle et sentimentale, *Always* montre que Spielberg a toujours été attentif à la petite voix des cinéastes classiques lui murmurant leurs recommandations.

LE DERNIER NABAB

C'est à la fois une qualité (pour l'industrie) et un défaut (pour les critiques) : au-delà de son immense talent de cinéaste, Spielberg est aussi un homme d'affaires hors pair, à l'image de son ami et partenaire George Lucas. À eux deux, ils se partagent le bénéfice de l'invention du concept de marketing cinématographique : de l'intéressement sur les recettes du film (lancé par Lucas avec *La Guerre des étoiles*) au commerce des produits dérivés – démarche culminant, chez Spielberg, dans l'exemple archétypal du logo de *Jurassic Park* qui devient celui de l'affiche du film et des produits dérivés.

Plus intéressante encore, dans le cas de Spielberg, est cette propension à contrôler tous les niveaux de la création du film, depuis le choix des sujets jusqu'à la distribution en salles, depuis l'éclairage (il travaille en symbiose avec ses directeurs de la photographie) jusqu'à la recherche des financements. Spielberg renoue ainsi avec le modèle du *mogul* hollywoodien, celui de l'âge d'or des studios – l'image du grand patron de *Major*, type David O. Selznick ou Louis B. Mayer, rendue célèbre par le roman de Scott Fitzgerald, *Le dernier Nabab*, et par le film de Kazan qui en fut adapté. Autrefois les studios pratiquaient ce qu'on appelle « l'intégration verticale » : ils contrôlaient à la fois la production du film et sa distribution dans des salles que souvent ils possédaient également. On se souvient que l'arrêté Paramount, en 1948, la loi Anti-trust du cinéma, mit un terme à ce rouleau compresseur ; mais plus tard les cinéastes les plus exigeants – qu'ils soient des *businessmen* confirmés comme Lucas ou simplement des perfectionnistes – reprirent à leur compte le contrôle total de la création du film, à l'instar de Stanley Kubrick : pour s'assurer que *Barry Lyndon* soit diffusé dans le bon format d'image, il allait jusqu'à fournir aux salles du monde entier le matériel adéquat !

La référence à Kubrick n'est pas un hasard : au-delà du projet *A.I.*, qui scella définitivement la lignée artistique entre les deux hommes, Spielberg s'inspira de son illustre modèle dans la façon dont il assura très tôt son indépendance financière, indispensable à ses exigences artistiques. Dès le succès interplanétaire de *E.T.* en 1982, et à la suite

du joli pécule amassé par *Les Aventuriers de l'Arche perdue*, Spielberg se lance dans la création de son propre studio, Amblin' Entertainment, dont le logotype reprend, en forme de révérence, la fameuse image du vélo passant devant la pleine lune. La firme produira certains des plus gros succès des années quatre-vingt : la trilogie *Retour vers le futur* et *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* de Robert Zemeckis, les deux *Gremlins* par Joe Dante. Mais son ambition ne s'arrête pas aux limites du cinéma : en 1994, dans la foulée d'une double consécration, celle, publique, de *Jurassic Park* et celle, artistique, de *La Liste de Schindler*, Spielberg conçoit en collaboration avec Jeffrey Katzenberg (ex-responsable de la production chez Disney) et David Geffen (le « monsieur musique » de la compagnie, fondateur du label Geffen Company) un studio multimédia : DreamWorks, non content d'avoir à son actif des films marquants du début du XXIe siècle (dont *Gladiator*) permet à Spielberg, en parallèle de la production et de la distribution, de s'insinuer également dans l'industrie des jeux vidéo, des programmes télévisés et de la musique ; un pied dans chaque média, il devient l'un des hommes les plus puissants d'Hollywood. Le dernier Nabab de Fitzgerald, Monroe Stahr, était obsédé par une mystérieuse femme aperçue sur les plateaux ; Spielberg, lui, n'est obsédé que par la recherche de l'équilibre parfait entre ses exigences artistiques et l'accueil du public – c'est là sa schizophrénie.

Chapeauté longtemps par le duo de choc Kathleen Kennedy – Frank Marshall, Spielberg a lui-même parrainé de jeunes réalisateurs devenus parmi les plus importants des années quatre-vingt : la bien nommée « école spielbergienne » n'a rien à envier à l'école Roger Corman d'autrefois, puisqu'elle a révélée Bob Zemeckis et Joe Dante, confirmé le talent de Barry Levinson, et Spielberg a même rendu la pareille à Marshall en produisant ses propres films (*Arachnophobia*). En 1984, souhaitant adapter sur grand écran sa série d'enfance favorite, *La Quatrième dimension*, Spielberg offre à John Landis et George Miller de réaliser un épisode chacun : on sait ce qu'ils sont ensuite devenus (les deux autres épisodes étant mis en scène par Dante et Spielberg lui-même). Qu'ils soient restés dans le giron du maître (Zemeckis) ou qu'ils aient profité de la première occasion pour s'en détacher (le meilleur exemple étant Dante, illustration de la face obscure de Spielberg avec les *Gremlins*), les cinéastes de « l'école Spielberg » lui doivent tous, en grande partie, les chances de leurs débuts : son ombre plane définitivement sur leur réussite.

■ Eric NUEVO

L'aventurier contre tous les guerriers



Facilement reconnus comme références absolues du divertissement cinématographique contemporain, les quatre films de la saga de l'homme au fouet et au chapeau sont davantage loués pour leurs qualités rassembleuses de *blockbusters* bien achalandés que pour l'essence même de ce qu'ils véhiculent. Les Aventuriers de l'Arche perdue ont tellement bien posé – et avec un plébiscite imparable – les jalons du nouveau cinéma d'aventure, que les critiques et les spectateurs-consommateurs « de l'instant présent » ne se rendent même plus compte du statut fondateur du film de Spielberg ! C'est nier l'évidence, déguisée certes sous les appareils parfois limitatifs du fantastique et du *serial* : le premier Indiana Jones et dans une moindre mesure ses trois suites, restent des modèles, pas seulement de films de genre, mais de grand cinéma. Nous ne les échangerions pas contre tout l'or du monde : normal, ils *sont* tout l'or du monde.

Mètre-étalon du *blockbuster* moderne notamment parce qu'ils imposèrent le prologue hautement spectaculaire comme entrée en matière de tout film « à gros budget », *Les Aventuriers de l'Arche perdue* se réduisent dans l'inconscient collectif à l'immense succès qu'ils ont généré. Avec collée sur le dos l'éternelle étiquette d'amusement ultime des foules, la tétralogie Indiana Jones s'en trouve amoindrie dans sa dimension d'œuvre cinématographique majeure. Livrant à chaud son avis déconstruit sur le dernier opus projeté à Cannes en mai dernier, tel chroniqueur pourtant éclairé de *France Inter* parlait ainsi d'un mélange trépidant mais improbable – très exactement d'un « *gloubi-boulga* ». Pour une partie du public et de la critique, *Les Aventuriers...* et leurs déclinaisons ne valent

donc que pour le rythme d'enchaînement de leurs péripéties, c'est-à-dire sans temps *mort*. Sauf que cette qualité minimale dissimule tout ce que Spielberg fait *vivre* et *revivre* à travers ce cinéma.

TRÉSORS DU PASSÉ

En digne héritier du classicisme hollywoodien (lire p. 42), Spielberg convoque dans le premier épisode de sa tétralogie tous les archétypes d'une cinématographie à l'ancienne. De l'éclairage expressionniste dans les plus belles scènes d'intronisation (superbe apparition d'Indiana Jones dans le bar de Marion au Népal), au charme nostalgique

Figures fantasques hautes en couleur, Indiana Jones et Marion Ravenwood jouent un jeu de l'amour et du danger qui rappelle le meilleur de l'âge d'or hollywoodien, en romance comme en film noir (*Les Aventuriers...*, à gauche). La saga et son héros viril rassemblent tous les archétypes du grand film d'aventure avec séquences vertigineuses (*Le Temple maudit*, au centre) et démonstrations de force (*La Dernière croisade*, à droite).



de l'ambiance graphique et scénique (y compris et surtout dans la romance), jusqu'au *sound design* où couleurs et matières crépitent, claquent et craquent à l'écran (le fouet d'Indiana, le cuir de sa veste outrageusement usé), *Les Aventuriers* retrouvent le savoir-faire des films noirs et des fresques mythiques orchestrées par de grandes figures tutélaires trois, quatre décennies plus tôt. Avec ses personnages aux patronymes délicieusement désuets ou fantasques (« Marion Ravenwood », écho chantant de l'usine à rêves ; « Indiana Jones », décalque ludique de « Nevada Smith », le cow-boy vengeur joué par Steve McQueen dans le film du même nom de Henry Hathaway), le coup d'éclat de Spielberg s'affirme comme le prolongement d'une époque faste, le nouveau *African Queen* ou *Trésor de la Sierra madre*, le postulat fantastique en plus et... la considération critique en moins. L'argument occulte (*l'Arche d'Alliance*) empêche probablement toute admiration définitive de la part d'un public « classique », incapable d'intégrer à l'idée qu'il se fait du « grand cinéma », l'irrationnel en couleurs chaudes et effets spéciaux cinémascopés. Et pourtant ; des *Contrebandiers de Moonfleet* à *La Terre des Pharaons*, chaque film d'aventure marquant s'imprime par bribes sur la pellicule des *Aventuriers*, qui se réapproprient leurs qualités et les transcendent par une vision triviale de l'enchaînement des événements. Triviale, car l'aventurier, par définition, est un pirate, un personnage qui s'affranchit des règles de bienséance pour vivre « d'intrigues et d'expéditions » ; la connotation mercenaire du mot correspond exactement à ce que Spielberg en fait : utiliser la grosse machine hollywoodienne pour exhumer les merveilles du passé (*l'Arche d'alliance*, le Graal, et au final Indy lui-même dans *Le Royaume du crâne du cristal*), les exploiter (les confier à un musée pour les personnages, les utiliser comme moteurs d'action pour les auteurs) et mieux *jouer* avec (*Le Temple maudit* agissant par exemple comme manège à sensations). L'exercice impose des situations rocambolesques dans l'épreuve physique : confrontations viriles axées sur les disproportions (Indiana contre tous les géants, qu'ils soient nazi pilote de chasse, tortionnaire d'enfants adorateur de Kali ou brute communiste), et évolution en milieu hostile (le pont suspendu au-dessus du ravin, modèle d'étape vertigineuse à franchir dans *Le Temple maudit* ; ou encore le bestiaire excessif du même film, où insectes et crocodiles inspirent un dégoût ludique). Comme *l'Arche* que se disputent Indiana et les « pilliers » à la solde d'Hitler, l'imagerie du film (et accessoirement celle de ses suites) est *alliance* : d'idées, de styles, de points de vue. Spielberg y injecte ce que George Lucas avait en tête quand il imagina le per-

sonnage (les *serials* d'autrefois, les grands événements du XXe siècle comme toile de fond, et une certaine noirceur combinée à de l'horreur graphique, surtout présente dans *Le Temple maudit*). Mais le réalisateur s'adonne aussi à une représentation de l'exotisme sur un mode positif/négatif. Positif dans une certaine harmonie du héros avec la nature et les populations indigènes, en Amazonie comme en Égypte ou en Inde. Négatif quand le tropisme exacerbé confine à une vision ethnocentrique bouffonne qui gâche une grande partie du *Temple maudit* (la scène du dîner, peinture de mœurs orientaliste d'une incroyable bêtise dans laquelle Spielberg exprime ses mauvais penchants, comme cet énorme rot que pousse à table l'un des convives du Palais). Négatif aussi dans cette image de la vieille Europe que le *wonder boy* nourrit inconsciemment à travers une gentille mais réelle germanophobie (qui ne sera plus drôle du tout dans *Minority report*), une pichenette à l'égard de ces traîtres de Français (Belloq), ou une imitation sans intérêt de lord écossais dans *La Dernière croisade*... À cette appréhension bicéphale d'un monde à la fois imaginaire et témoin de son époque, associée aux penchants parfois contradictoires (à moins qu'ils ne soient complémentaires ?) du réalisateur, s'applique une autre dualité, un mouvement dédoublé dans la caractérisation.

ALTER INDIANA ET EGO JONES

La première apparition d'Indiana Jones (ultra-« théâtralisée » par la musique de Williams) vaut comme plan définitif du héros d'aventure moderne (légère contre-plongée sur notre homme sortant de l'ombre, fixant la caméra de façon monolithique), que Spielberg reprendra dans les deux épisodes suivants. Quand Indiana scrute notre champ, l'approche des regards (le sien, le nôtre) est quasi-fusionnelle ; qu'il examine de très près une idole effrayante dans *Le Temple maudit* ou relève fièrement la tête face à l'ennemi qui le passe à tabac au début de *La Dernière croisade*, « docteur Jones » phagocyte le cadre jusqu'à l'absorber. Mais à cette image de héros imperturbable et à l'apparence aussi incontrôlable que libertaire (mal rasé, souvent dépenaillé, souillé de sueur), s'oppose celle, éclatante mais plate, d'un Henry Jones Jr propre sur lui, tiré à quatre épingles, affublé d'une paire de lunettes, enseignant l'archéologie en des lieux d'étude séculaires et poussiéreux. Protagoniste janusien, le professeur Jones incarne une sorte de dilemme spielbergien, représentant d'un côté le savoir, le cinéma selon le manuel (classicisme révérencieux et vénérable), de l'autre