

Jusque dans ses photos promotionnelles, où l'on peut voir les personnages poser devant l'objectif (à droite), *Diary of the Dead* refuse de donner l'illusion d'un véritable reportage pris sur le vif. À l'inverse, celles de *[Rec]* (à gauche et au milieu) restent fidèles à l'imagerie réaliste du film.

Deux simulacres de reportage télévisés, deux ambitions thématiques radicalement différentes : les personnages de *Diary of the Dead* sont attaqués par des zombies sur le tournage d'un film de momie (à gauche), alors que ceux de *Redacted* font face aux dommages collatéraux de la guerre en Irak.



Debra. Si erreurs de montage il y a, Romero peut donc blâmer la monteuse, son propre personnage, ouvertement annoncée dans le prologue comme décisionnaire des choix esthétiques du film à venir (discours sur les musiques emphatiques, etc.). De deux choses l'une, le méta-film de George Romero se cache derrière et s'expose en tant que produit cinématographique (via « *The Death of Death* »), et refuse ainsi pleinement de se signifier comme ersatz de reportage filmé. Un choix qui tend à penser que, lorsque Jaume Balaguero ou Matt Reeves cherchent à mimer l'authenticité, lui la fuit autant qu'il peut. Selon l'humeur, on pourra trouver la démarche de Romero assez lâche, ou juste plus récréative que celle qui anime ses acolytes du moment.

IN & OUT

La petitesse, tant théorique qu'esthétique, de *Diary of the Dead* fait pâle figure face à ses adversaires immédiats que sont *[Rec]* et *Cloverfield*. Cette comparaison à trois entrées unit d'emblée l'œuvre du tandem Balaguero / Plaza à celle de Matt Reeves. Pourtant, les deux films fonctionnent de manière diamétralement opposée. Le film espagnol nous attire vers des secrets toujours plus enfouis, cachés au sein de cadres qui se resserrent continuellement jusqu'à emprisonner celui qui les observe, un spectateur happé dès les premières secondes par ce faux reportage télévisé qui dépassera toujours ses promesses. *Cloverfield* propose le schéma inverse : les visages à l'écran se multiplient de scène en scène, les plans cadrent toujours plus large et le monstre s'affiche avec une démesure croissante. Balaguero nous incite à creuser et observer ses plans avec une minutie grandissante, jusqu'à nous renvoyer à nos pires cauchemars et à nous glacer le sang. Matt Reeves, lui, crève littéralement l'écran, dépassant inlassablement nos plus grands désirs de cinéma catastrophe. Sommairement, *[Rec]* est donc film centripète, et *Cloverfield* centrifuge.

[Rec] est uniquement affaire de cloisonnement et de centralisation. Les lignes, tant narratives que celles dessinées par les cadrages du tandem espagnol, fusent vers nos frayeurs les plus intimes. L'œuvre de Balaguero et Plaza réduit invariablement son champ des possibles. Lorsque *[Rec]* s'ouvre dans une caserne de pompiers, le choix du lieu de l'action est encore à déterminer au sein de l'infinie variété d'habitations d'une ville d'Espagne. Puis la caméra nous dirigera vers

un immeuble et un seul, dont on ne ressortira plus. Au cœur du bâtiment, le film nous mène vers un appartement ; et au cœur de l'appartement, le film nous mène vers une chambre. Tapie dans les recoins sombres de cette petite pièce, Balaguero et Plaza y ont dissimulé la somme de toutes nos peurs. Une terreur blanche, pas de celles qui vous font sursauter, mais de celles qui vous tétanisent littéralement vous y attend. La grande réussite de Balaguero et Plaza réside dans la manière avec laquelle ils emmènent leur spectateur vers cet espace, jusqu'alors introuvable et unimaginable, où l'enfer semble avoir fait son nid. On admirera aussi le système de balancier qui régit les personnages dans ce huis-clos : tous les visages horribles sont présents à l'écran dès les premiers instants, il s'agit des habitants de l'immeuble alors encore présentables, mais qui peu à peu deviendront contaminés et transformés en bêtes assoiffées de sang. Si les personnages « bons » perdent un des leurs, alors un ennemi supplémentaire fera irrémédiablement son apparition. À n'en pas douter, Balaguero et Plaza ont ici trouvé une idée remarquable pour faire immuablement escalader l'effroi avant de s'introduire dans la terrifiante pièce finale. Dans *Darkness*, réalisé par Jaume Balaguero en 2003, il était déjà question d'un chemin à parcourir pour pénétrer in fine dans un espace que le bestiaire et les couleurs de l'enfer avaient investi. Seulement, le jeune cinéaste espagnol choisissait alors de nous faire voyager de la lumière vers les ténèbres via la structure plus classique de l'enquête. Si la plongée abyssale de *[Rec]* fonctionne encore mieux, c'est bien par cette idée de convergence centripète de toute forme à l'écran, mais c'est aussi grâce à son utilisation de la caméra subjective : ce point de vue unique associé à l'enchaînement des plan-séquences ajoute encore à l'impression d'un voyage sur rails et sans retour qu'il nous sera impossible de faire dévier de sa funeste trajectoire.

Le linéarité reste assurément le dénominateur commun de *Cloverfield* et de *[Rec]*. Les lieux traversés par les personnages, peu nombreux et très distinguables, permettent à l'œuvre de Matt Reeves de mieux imprimer la mémoire du spectateur. Le fait que le film, là au même titre que *[Rec]*, se prête à une illusion très habile de temps réel joue aussi en sa faveur. Les événements durent près de sept heures et le film à peine quatre-vingt minutes. Cependant, on ne discerne pas un tel écart, ceci grâce à la discrétion des coupes mais aussi à l'ingénieux système d'allers-retours entre les deux défilés d'images (la vieille bande / journée de rêve de Rob et Beth contre la bande neuve / journée cauchemardesque qui les réunit à nouveau). L'union

du couple est d'ailleurs ce qui prime dans *Cloverfield*. On a beau faire face à l'un des films de monstre les plus épatants jamais tournés, l'œuvre nous donne pourtant l'étrange sentiment de ne narrer rien d'autre que le périple d'un homme qui se sait condamné, et qui fera alors tout son possible pour mourir heureux et aimé, plutôt que triste et esseulé. En cela, notre cœur peut déjà chavirer. Sous ce récit sentimental, toutefois, un sous-texte s'immisce et accroît encore notre engouement : pour retrouver sa bien-aimée, Rob entame un parcours à rebours qui deviendra allégorie d'un rêve impossible de la conscience collective américaine. En plein New York, contrairement à tous, le jeune homme ne fuit pas le désastre, il le défie à contre-courant. Un trajet qui culminera lors d'une séquence mémorable dans laquelle Rob en vient à gravir deux tours jumelles dévastées ; et ce moment de cinéma devient le symbole émouvant d'un désir de réécriture immédiate de l'Histoire. Il y a décidément trop de raisons qui font de *Cloverfield* un très grand film. Si l'on ne pouvait garder qu'une seule autre image du film, ce serait la tête de la e de la Liberté décapitée et balancée en pleine rue qui, instantanément, devient objet d'information virale. Les personnages ne cherchent pas encore à fuir le danger, leur premier réflexe sera de capturer l'événement sur leur portable pour transmettre au plus tôt leur image unique de l'événement sur les réseaux communautaires du Web.

CINÉMA 2.0

Cloverfield, avec cette courte scène, met en image le rapprochement entre sa forme de reportage chimérique et l'avènement des vidéos personnelles, destinées à tout site d'une nouvelle ère Internet où chacun peut uploader à sa guise et presque sans restriction sa propre vision du monde. *Diary of the Dead* et *Redacted*, en font leur intérêt premier : le film de Romero, autour d'un sujet imaginaire (les morts reviennent à la vie) souvent traité sur le ton de la plaisanterie, et le second sur celui infiniment plus grave de la guerre en Irak et plus précisément du viol collectif d'une enfant du pays par plusieurs G.I. *Diary of the Dead* reproduit la même erreur que *Le Projet Blair Witch*, celle d'un trop-plein de justifications du fait que les apprentis-reporters ne lâchent pas leur caméra même dans des instants critiques. Dans *Cloverfield*, il suffit d'une scène où Hud s'écrit : « *Les gens voudront voir comment tout ça est arrivé !* ». Et basta. Chez

Romero, on le répète jusqu'à épuisement. À mi-parcours, Jason Creed poste les premiers rushes de « *The Death of Death* » sur un site sosie de *YouTube*. Le cinéaste ne portera jamais plus avant son regard sur la nature des transferts d'images entre un individu et la multitude. On notera juste aussi le dernier plan du film, une vidéo téléchargée par Jason Creed peu avant sa mort, dans lequel il semble néanmoins s'y moquer avant tout de ses propres fans, assimilés à deux *rednecks* qui rigolent bêtement lorsqu'ils coupent une tête de zombie en deux. Forcément, l'image terminale de *Redacted* se signifie avec plus d'élégance. Par son mélange de journal filmé, de reportage télévisés (ici, avec un point de vue de cinéaste), d'images volées à diverses caméras de surveillance, de *web-blogs* animés et même de photographies, le trajet de De Palma est autrement plus contrôlé. En mettant en avant la variété de provenance de ses images, le réalisateur ne s'abaissera pourtant jamais à nous rabâcher un énième discours sur notre propre voyeurisme (le dernier monologue du Romero s'y attelle, en revanche). De Palma semble seulement témoigner d'une omniprésence d'images tous azimuts qui fonctionne en réseau d'informations multiformes auquel il est décevant impossible d'échapper. Il ne s'agit donc pas d'un réquisitoire contre la Guerre, mais contre l'aveuglement du surfeur lambda au sein d'espaces informatifs virtuels sans limites.

Southland Tales, entêtante fiction d'anticipation signée Richard Kelly, nous indique que la propagation d'images de toutes sortes dans notre vie quotidienne ne risque pas de faiblir d'ici 2035. Une scène du film nous montre une vingtaine d'écrans télévisés serrés les uns contre les autres et, parmi eux, se distingue l'image de la voiture du protagoniste fonçant sur une autoroute. La séquence précédente qui plaçait le spectateur à la place de la caméra, tout comme la suite du récit qui nous confirmera que personne ne suivait de manière effective le véhicule, attestent que ce point de vue n'existe pas dans la diégèse du film, qu'il ne s'agit que du regard omniscient du metteur en scène. C'est parce que ce plan se retrouve perdu au cœur d'une foule d'images de sources infinies qu'il prend toute sa valeur. Richard Kelly semble nous dire que, dans un monde où l'image vidéo sera devenue protéiforme et inévitable, il ne sera même plus possible d'exclure la possibilité que certaines d'entre elles se produisent elles-mêmes.

L'œil, objectif scrutateur de l'être désiré sous tous les angles possibles dans *Captivity* (à gauche et au centre), et qui se perd dans un flot d'images ininterrompues (*Benny's video*, à droite).

Alexandra's project ou la figure du « spectateur-consommateur » si bien installé dans son fauteuil, et qui nous est renvoyée tel un miroir. Une image à laquelle nous ne pouvons échapper, même quand notre regard s'en détourne.



de sa mère) afin de découvrir l'essence de la peur. Le fils du chercheur poursuivra cette logique en capturant la peur dans le regard de ses victimes avec une caméra. En volant ces images et les émotions associées, il cherche à retrouver ses peurs d'enfance volées par son père. Mais davantage que d'intrusion, Powell parle plutôt de partage : Lewis exhibe son intimité à sa voisine quand il lui montre les images de son enfance. Surtout, il veut faire partager cette peur à ses victimes via le petit miroir installé sur sa caméra : en contemplant leur regard effrayé, elles deviennent spectatrices de leur propre peur Terrifiant.

Dans un registre différent, *Tesis* d'Alejandro Amenábar (1996) questionne notre rapport aux images violentes en explorant le monde des *snuff movies*. Une morbidité qui fascine, comme ceux dont le regard est attiré inexorablement par le corps d'un suicidé qui s'est jeté sous un train au début du métrage. Le film prend pour point de départ l'enquête d'une étudiante préparant une thèse sur la violence audiovisuelle, persuadée que son regard objectif de chercheur la garantit contre tout voyeurisme. Mais au dégoût qu'elle ressent dans un premier temps – c'est d'ailleurs cette absence de plaisir qui la distingue selon elle des amateurs de ce type de films – succède un certain magnétisme incontrôlable. Fascination aussi quand elle découvre le cadavre d'un de ses professeurs, mort de peur en visionnant un *snuff*, accréditant ainsi la thèse du pouvoir meurtrier des images.

Si la protagoniste principale se repasse en boucle ces images interdites, elle se refuse cependant à les regarder : en enlevant le contraste de l'image, seul le son de la torture lui est perceptible, ce qui décuple la terreur ressentie, l'imagination allant au-delà de toute horreur. Le réalisateur nous mettra d'ailleurs dans la même situation plus tard quand les personnages se trouveront dans le noir, où seules des allumettes éclaireront notre écran par intermittences. Par ce parallèle, Amenábar nous ramène à notre condition de « spectateur-voyeur ». Le principe du « cinéma-spectacle » étant de montrer aux spectateurs ce qu'ils veulent voir, il s'interroge sur le public de ce genre de films : le métrage se conclut sur un programme TV racoleur qui n'hésite pas à diffuser lesdits films, en justifiant ce choix par leur intérêt documentaire. Mais l'hypocrisie de la démarche saute aux yeux : en avertissant les spectateurs du caractère macabre des images, on ne fait que susciter leur curiosité. Mais encore une fois, le réalisateur ne se focalise pas sur les films en question, mais sur

leur réceptacle, à savoir leurs spectateurs : un travelling dévoile les patients de l'hôpital, absorbés par ces visions d'horreur, incapables de décoller leurs rétines des écrans. En diffusant des programmes violents sur les écrans, les médias participent à l'intérêt des spectateurs pour cette violence. Le discours d'Amenábar est finalement un complément idéal au controversé rapport Kriegel analysant l'influence de la violence médiatique sur les jeunes.

OUTIL MULTIFONCTIONS

Mais au-delà du voyeurisme, la caméra est avant tout un instrument de contrôle : dans *La Zona* sorti en mars dernier (voir p. 28), la surveillance vidéo garantit la tranquillité et le sentiment de sécurité des classes aisées vivant dans leurs gated communities. Ce contrôle des masses populaires susceptibles de menacer le confort des classes dominantes est sans doute un élément fondamental de l'« appareil répressif » bourgeois contemporain (pour reprendre la terminologie consacrée de Louis Althusser). Mais cette technique de surveillance existe aussi à une échelle plus microsociale. Dans *Captivity* (2007) par exemple, dans lequel un tueur en série scrute sa captive grâce à un système de caméras, lui conférant ainsi un don d'ubiquité. Le contrôle de la victime s'opère donc autant par son enfermement que par l'impossibilité d'échapper au regard du géôlier.

Une idée déjà abordée dans le *Final cut* de Dominic Anciano & Ray Burdis (1998 – à ne pas confondre avec le film de 2005 signé Omar Naim et interprété par Robin Williams), qui reprend le principe du film avec caméra subjective, et articule sa narration autour d'un montage de trois types de bandes : des instantanés de vie de Jude, apprenti cinéaste ; des « images volées » provenant de différentes caméras cachées, installées un peu partout chez lui afin d'observer ses amis ; et enfin un film tourné par sa femme lors de son enterrement, après son assassinat. Une alternance de points de vue révélant la même réalité sous un angle différent, et composant une réflexion séduisante sur la vérité, comme nous le verrons plus loin. Secrets inavouables (un de ses amis se travestit en femme), amitiés hypocrites, tromperies et violences conjugales... Des moments embarrassants qui seront exposés publiquement lors des funérailles, et qui susciteront diverses réactions : gêne, déni, colère, excuse... Mais si la vidéosurveillance permet à Jude de déceler tous les travers

et les imperfections de ses amis, elle sera surtout un instrument de vérité, puisque c'est grâce à ces bandes que l'on découvrira son meurtrier, qui fait évidemment parti de son cercle d'amis. Sa compagne utilisera quant à elle la caméra lors de l'enterrement pour saisir en direct la peur et le sentiment de culpabilité du meurtrier lors de la cérémonie funéraire. La caméra devient donc un outil de vengeance, après qu'elle ait été un « instrument de mort » (c'est à cause d'un film tiré d'une caméra de surveillance que Jude sera poignardé).

On retrouve une thématique assez proche dans *Saw* (2004). Le « tueur au puzzle » Jigsaw se sert en effet d'une vidéo pour présenter le « jeu » et ses règles à une de ses victimes, et d'une caméra pour filmer et enregistrer le supplice d'une autre : ce dispositif se substitue donc à sa voix et à ses yeux, ou comment nos sens sont remplacés par la technique. Michael Haneke traitait déjà cette thématique dans *Benny's video* (1992) en présentant la vidéo comme le seul moyen de communication possible pour le jeune Benny qui ne lâche jamais sa caméra. Incapable de se livrer par la parole à ses parents, il leur révèle son crime en leur montrant la vidéo qu'il en a fait. La vidéo symbolise ici un des dysfonctionnements de la famille contemporaine, à savoir le manque de dialogue et de communication. Comme à son habitude, les choix de mise en scène du réalisateur épousent parfaitement son questionnement. Dans la scène où les parents découvrent le secret de Benny, à aucun moment les visages des trois personnages ne sont dans le même plan : Haneke opte pour une succession de gros plans sur chacun d'entre eux, traduisant ainsi leur isolement au sein de la cellule familiale. Plus tard dans le métrage, Benny, parti en Égypte avec sa mère, s'enregistrera pour tenter de communiquer avec son père resté en Autriche faire le « nettoyage ». Derrière cette ébauche de prise de contact, Benny se pose en fait des questions à lui-même et sur lui-même. Son problème n'est donc pas tant sa difficulté à vivre en société et son rapport aux autres, mais son incapacité à se parler à lui-même et à se définir en tant qu'individualité.

Même problème, même conséquence dans *Alexandra's project* (2003) de Rolf de Heer : devant les difficultés de son couple, Alexandra décide de quitter son mari Steve, en prenant les enfants, le jour même de son anniversaire. La maison est vide quand il rentre le soir et trouve en guise de cadeau une vidéo, dans laquelle ses enfants lui souhaitent

un joyeux anniversaire, avant que sa femme n'entame un striptease. Intrigué et amusé au début, la suite sera des plus éprouvantes quand sa femme lui expliquera les raisons de son départ. Insensible à son malheur (la seule solution qu'il lui proposait était de prendre du prozac) cette vidéo est le moyen qu'elle a jugé le plus efficace pour qu'il réalise l'échec de leur mariage, ce qu'il n'a jamais voulu entendre et comprendre. Et puisqu'il faut un choc pour qu'il ait cette prise de conscience, elle opte pour une torture psychologique des plus perverses : simulation d'un piercing improvisé au téton avec une épingle à nourrice ; elle lui fait croire qu'elle est condamnée par un cancer du sein ; elle brandit un pistolet et fait mine de se suicider. C'est également par cette vidéo qu'il apprendra la vie cachée de sa femme qui se prostitue pendant ses heures de bureau, par dépit et pour donner un sens à sa vie. Et pour confirmer la véracité de cette dernière déclaration, elle n'hésitera pas à se filmer en train de « se faire prendre » par ce voisin qu'il déteste tant. Une vengeance d'autant plus sadique qu'Alexandra restera d'un calme assez effrayant devant l'objectif de sa caméra, et l'horreur de la situation arrivera à son paroxysme quand Steve comprendra la machination dont il est la victime. Et le spectateur avec.

« JEU » TE TIENS PAR LA BARBICHETTE !

Retour en arrière pour revoir certains plans, arrêt sur image quand il veut parler à sa femme, arrêt quand il ne peut endurer ces visions insupportables : l'attitude de Steve face à cette vidéo traduit sa volonté de contrôler les choses. Une tentative de maîtriser cette conversation virtuelle comme pour essayer de perpétuer la domination qu'il exerçait dans son couple. Illusion précaire : la fonction arrêt sur image n'est que temporaire, et la cassette reprendra sans son consentement, l'image défilant sans qu'il puisse l'arrêter. S'il croit un temps qu'il s'agit d'un simple problème technique (piles de la télécommande), il comprendra vite qu'il s'agit désormais d'images filmées *en direct*. Le vrai dialogue peut désormais s'instaurer entre les deux conjoints. Enfermé dans sa propre maison, une arme braquée sur lui, Steve se retrouve pris au piège, en position de soumission totale. Impuissant devant la dissolution de sa famille, qui disparaîtra bientôt même de sa mémoire. Sa femme s'est en effet attachée à effacer toute trace matérielle de ses enfants (photos, films...) comme pour lui signifier