

## Notes pour la construction d'une soirée *Traversées urbaines* autour du cinéma d'action contemporain

Sylvain Angiboust – Août 2012

Il s'agit donc de montrer comment les films d'action explorent la ville et ses infrastructures, le plus souvent en créant une tension entre la chair en mouvement du corps humain et la rigidité géométrique de l'architecture urbaine, composée de blocs de béton, de verre et d'acier.

Le cinéma d'aventure classique se passe dans des espaces étendus laissant toute latitude au héros pour libérer son énergie (les plaines du western, la jungle à explorer du film colonial, les océans du film de pirate), le décor urbain est claustrophobique : l'horizon est bouché par la ligne des gratte-ciels, les trajectoires sont imposées par le tracés des routes et le parcours répétitif des transports en commun. Les héros du cinéma d'action contemporain (disons à partir des années 80, avec une période de gestation dans les films d'exploitation des années 70) vont voler en éclat cette organisation contraignante et se déplacer en ville en toute liberté, comme s'ils étaient encore dans un vaste décor de western (de façon exemplaire et improbable, Schwarzenegger monte à cheval au milieu de Washington dans *True Lies* de James Cameron).

Le héros d'action est un agent libre dont le mouvement désorganise l'organisation très codifiée de la ville, détourne les infrastructures à son avantage et viole les règles de circulation : on roule à contresens sur l'autoroute dans *Police fédérale Los Angeles* (William Friedkin, 1985), George Clooney court sur le toit des voitures à la fin du *Pacificateur* (Mimi Leder, 1999), Mel Gibson traverse un immeuble de bureau en voiture (*L'Arme fatale 4*, Richard Donner, 1998)... La ville devient un terrain de jeu menacé par le chaos (les explosions transforment le décor en tas de cendres et, dans *Traqué* de William Friedkin [2002], la ville est plusieurs fois filmée comme une jungle)

La traversée est une action qui donne au film son rythme et sa structure : une fuite en avant qui peut prendre pour décor la ville mais pas seulement (*Rambo* ou *Predator* sont des traversées forestières). Le motif de la poursuite, que les films d'action héritent du burlesque et du western, est toujours l'occasion d'une traversée urbaine dans un décor réaliste (dans *Point Break* [Kathryn Bigelow, 1991] Keanu Reeves et Patrick Schwayze se courent après dans une banlieue résidentielle et interagissent avec le quotidien de ses habitants) ou non (la fuite de Tom Cruise dans la ville de *Minority Report*).

Pour la séance, le mieux serait de choisir non pas un film d'action qui comporte une belle séquence de poursuite (il y en a tellement) mais qui est tout entier conçu comme une traversée. Ce qui nous amène à :

- *Une journée en enfer* (John McTiernan, 1995) : pour moi le meilleur choix en plus d'être un film essentiel du genre. Pour la suite de *Piège de cristal* qui se passait intégralement en huis clos, McTiernan conçoit un film intégralement en plein air.

Explicitement organisé comme un jeu de piste (le méchant a caché dans plusieurs endroits de la ville des bombes que Bruce Willis doit désamorcer), le film nous fait visiter les différents quartiers de New York (le Bronx, Wall Street, Central Park, le Yankee Stadium, l'Hudson River). La ville est également explorée de façon verticale, (des tunnels du métro et des canalisations d'eau souterraines à un pont aérien au-dessus du fleuve) et la traversée se fait avec tous les moyens de transports possibles (métro, taxi, vélo...). Fait rare dans le genre, la ville n'est pas montrée comme une succession de cartes postales mais comme un espace vivant : McTiernan attache autant d'importance à la vie quotidienne réaliste de New York qu'aux cascades et aux explosions, ce qui donne une valeur presque « documentaire » à certaines scènes, à la manière des polars urbains des années 70.

- *Les Guerriers de la nuit* (Walter Hill, 1979) : pour moi le « premier » film d'action contemporain, un film fondateur dans sa façon de traiter la ville comme un espace abstrait, visuellement très stylisé. Tout le film se passe de nuit, comme hors du temps et on ne retrouve pas la dimension quotidienne et réaliste d'*Une journée en enfer*. Dès le générique de début, l'insistance sur le plan des transports et les voies de métro annoncent l'importance du mouvement : le film est une traversée de l'enfer urbain pour retrouver la mer (le film s'achève sur la plage de Coney Island). Cette « odyssée » est clairement inspirée par le western (nombreuses références dans les costumes et certaines situations) et prend une dimension mythologique : le film est une relecture moderne et urbaine de la retraite des 10 000 racontée par l'historien grec Xenophon (cette filiation est développée dans la *director's cut* du film datant de 2005). Ce qui est particulièrement intéressant dans *Les Guerriers de la nuit*, c'est son utilisation des transports en commun : la ville est structurée par le réseau de métro que les héros utilisent à plusieurs reprises pour fuir. L'utilisation que les gangs font du métro est représentative du rapport « anarchique » des films d'action à l'espace urbain : les personnages ne respectent pas les règles d'utilisation des transports, ils sautent au-dessus des barrières, courent dans les couloirs, sautent d'une voie à l'autre. La scène d'action est le vecteur du chaos dans l'espace ordinairement sous contrôle de la ville moderne.
- *La Vengeance dans la peau* (Paul Greengrass, 2007). Intéressant parce que l'action se déroule non pas dans une ville mais (principalement) dans trois : Londres, Tanger, New York. La traversée est mondiale mais la ville est le lieu par excellence des scènes d'action. Chaque espace a ses particularités mais est à chaque fois présenté comme un labyrinthe grouillant (la gare de Londres, le souk de Tanger, la circulation dense de New York) dont le héros tente de s'extraire. A la suite d'*Ennemi d'Etat* de Tony Scott (1998) qui pourrait également être un bon choix, les *Jason Bourne* mettent en scène le monde urbain moderne, saturé de signaux, d'outils de communication (téléphones portables) et de moyens de surveillance (caméras, GPS, satellites espions). Le héros doit à chaque fois s'extraire de cet espace tentaculaire en se réappropriant l'espace urbain, en passant par les toits pour éviter des ennemis qui l'attendent dans la rue.
- *16 Blocs* (Richard Donner, 2006) : à New York, un flic et un criminel doivent traverser 16 pâtés de maison blocs en moins de deux heures, poursuivis par des ripoux. Le film n'a rien d'extraordinaire mais est repose entièrement sur un trajet à travers la ville.
- *Speed* (Jan de Bont, 1994) : un autre film sur les transports en commun (ascenseur, bus, métro). La partie centrale avec le bus repose sur une trajectoire à travers la

ville dont l'organisation matérielle (les virages en épingle, le pont en travaux) influe sur l'action. Mais ce qui se passe à l'intérieur du bus a beaucoup plus d'importance que la ville elle-même.

- *New-York 1997* (John Carpenter, 1981) : comme pour *Les Guerriers de la nuit*, on est dans une relecture urbaine du western avec un chasseur de prime et des Indiens. Le cadre futuriste permet de jouer avec l'image de la ville : New York est devenu un champ de ruine dont seuls certains hauts lieux (le World Trade Center, la bibliothèque) sont encore reconnaissable. La ville est un espace de mouvement (la poursuite en voiture finale) mais le récit ménage également des pauses (le héros doit s'arrêter à plusieurs reprises, par exemple pour combattre dans le stade).
- *Terminator* et *Terminator 2* (James Cameron, 1984 et 1991) sont également structurés autour d'une longue poursuite à travers la ville mais celle-ci est plus un décor, un arrière-plan (les décors stéréotypés : bar, boîte de nuit, galerie marchande, immeuble de bureaux, usines) que le véritable sujet du film.

### **Hong-Kong**

- *Time and Tide* (Tsui Hark, 2000) : le décor urbain est essentiel au cinéma de Hong-Kong qui, du fait de la taille restreinte de l'île, n'a de toute façon pas beaucoup d'autres décors à proposer. Les grands films d'action des années 80-90 (*Police Story*, *Le Sens du devoir*, *A toute épreuve...*) utilisent tous le paysage urbain et ses infrastructures comme décor mais *Time and Tide* propose une véritable exploration de la ville, des grands hôtels aux vieux immeubles jusqu'à la garde ultramoderne de la fin. C'est le premier film contemporain de Tsui Hark en 20 ans et on sent qu'il a voulu rendre hommage à la ville de Hong-Kong et rendre compte de ses mutations récentes. Dès le début du film (qui pastiche le style de Wong Kar-Wai, le cinéaste urbain des années 90), la ville est présentée comme un chaos dans lequel les personnages ne cessent de se croiser par hasard ou de se heurter : les scènes d'action reposent elles-aussi sur le principe d'un mouvement continu, au rythme saccadé, en prise avec les aléas du réel. Confrontés aux contraintes de l'architecture urbaine, les personnages font preuve de souplesse et de vitesse, se glissent dans des trous de souris et se déplacent plus vite que la caméra.
- *P.T.U.* (Johnnie To, 2003) : Une nuit durant, un petit groupe de policiers traverse un quartier de Hong-Kong à la recherche de l'armée perdue par l'un d'eux. Ce n'est pas vraiment un film d'action mais la ville donne sa forme au film, le plan du quartier influençant l'organisation du récit, les trajectoires des différents personnages se croisant au détour d'une rue.