Éclipses - revue de cinéma

Les Guerriers de la nuit / Sans retour

(Walter Hill, 1979)

Revoir

La conquête de l'espace

par Michaël Delavaud le 04.01.2011

Walter Hill, réalisateur de *48 Heures* (*48 Hrs* [1982]) et de sa suite *48 Heures de plus* (*Another 48 Hrs* [1990]), ou encore d'un gentil navet avec Arnold Schwartzenegger, *Double Détente* (*Red Heat* [1988]), a aussi mis en scène des films moins *mainstream* et consensuels. Respectivement troisième et cinquième oeuvres de sa carrière, *Les Guerriers de la Nuit* (*The Warriors* [1979]) et *Sans Retour* (*Southern Comfort* [1981]) en sont peut-être les preuves les plus éloquentes. D'une tonalité totalement opposée, ces films peuvent néanmoins être considérés comme deux oeuvres-jumelles. Effectivement, bien qu'apparement très différents, ils racontent peu ou prou la même histoire : celle d'un groupe de neuf hommes devant traverser un territoire hostile, luttant sans arme pour sa survie et en proie à une lutte intestine acharnée après la rapide perte de son *leader*.

Comment Walter Hill parvient-il à traiter ce sujet à deux reprises sans pour autant tomber dans la redite formelle ? Comment tient-il cette énorme ambition de raconter deux fois de suite (ou presque) la même histoire par le biais de deux genres fort différents : le divertissement de type hitchcockien pour *Les Guerriers de la Nuit*, le *survival* pour *Sans Retour* ? Réponse : en faisant s'affronter les personnages de ses films et l'espace dans lequel ils s'agitent, le danger venant autant d'une violence humaine à contrer que d'un environnement à dompter et à dominer. La mise en scène de l'espace est donc d'une importance primordiale, une base sur laquelle reposent les deux films de Walter Hill.

Les Guerriers de la Nuit raconte la nuit mouvementée de neuf membres des Warriors, gang new-yorkais accusé d'avoir fait assassiner le grand parrain du banditisme de la Grosse Pomme, cherchant à regagner leur quartier de Coney Island, pourchassés tout au long de leur trajet par la centaine de gangs ennemis que compte New York ainsi que par la police.

Nous parlons plus haut de "divertissement hitchcockien" pour définir succinctement le film et nous ne saurions trouver mieux ; Walter Hill reprend et détourne en effet dans *Les Guerriers de la Nuit* l'une des grandes composantes des thrillers du Maître anglais : le personnage de l'innocent injustement accusé et qui doit se battre pour se disculper. Ici, les "innocents" sont moins innocents que gangsters ; la lutte des Warriors vise moins la disculpation (ils sont nécessairement coupables, même si ce n'est pas de ce qui leur est reproché dans la diégèse du film) que la survie, notion qui, paradoxalement, va ici de paire avec une mise en danger permanente, étant donné qu'ils ne pourront rejoindre leur territoire qu'en traversant celui des autres gangs.

C'est là que la notion de divertissement prend une certaine envergure. La narration des *Guerriers de la Nuit* est rythmée par les diverses épreuves auxquelles se confrontent les Warriors, par les affrontements de ces gangsters avec leurs ennemis, par les courses-poursuites avec la police, par la succession des territoires traversés. De ce point de vue, le film adopte une structure narrative en paliers qui n'est pas si éloignée de celle de certains jeux vidéos. Les quartiers traversés sont autant de niveaux, les gangsters ennemis autant d'épreuves permettant de capitaliser pour le niveau suivant (la scène de baston dans le parc, à l'issue de laquelle les Warriors récupèrent les battes de baseball de leurs opposants). Comme pour confirmer cette structure évolutive, chacune des étapes des Warriors est ponctuée par le discours d'une animatrice radio omnisciente, pur personnage de discours (seule sa bouche est filmée) commentant avec une violente ironie et en temps quasi réel les évolutions du gang et balançant de façon tout aussi ironique des chansons redoutablement adéquates sur les ondes. La narration de type vidéoludique du film, d'une simplicité déconcertante (action/commentaire/action/commentaire...), aplanit littéralement le travail de Hill ; *Les Guerriers de la Nuit* est très clairement une oeuvre horizontale, mise en scène comme telle. Le film est motivé par le récit d'une trajectoire à peu près précise et rectiligne reliant un point A (Manhattan) à un point B (Coney Island), ligne à peu près droite que l'on pourrait tracer sur un plan (de New York). Pour raconter l'horizontalité de cette trajectoire, Walter Hill ne fait rien d'autre que d'aplanir une ville plus couramment montrée comme un espace vertical (les gratte-ciels, la *skyline*...). Comment s'y prend-il ? De deux manières assez astucieuses.

D'abord, il situe diégétiquement son action la nuit. En résulte, bien sûr, une image très peu éclairée, une obscurité qui, au lieu de surligner le relief, ne fait que grignoter, écraser, effacer, aplanir un espace plus abstrait, plein de zones d'ombres indéfinissables tendant à une perspective horizontale.

La deuxième forme d'horizontalité provient de l'usage intensif que Walter Hill fait du métro dans son film. Dès le générique, pendant qu'une voix *off* explique les modalités de la rencontre inter-gangs qui ouvrira véritablement le film, le métro est le meilleur moyen de représenter formellement l'afflux des gangs vers Manhattan (du point B vers le point A ...), la locomotrice servant de support à une série de travellings avant très parlants. Le métro est montré comme le seul moyen de survie (puisqu'il est le seul moyen pour rallier Coney Island) pour les Warriors ; les scènes de métro sont donc les seules scènes véritablement paisibles du film, symbolisant tout à la fois la traversée d'un espace et l'abolition d'un extérieur (les gangs ennemis) voire d'un réel (New York et ses verticalités). Les couloirs du métro ont à peu près la même fonction que les rames : si le conflit avec l'extérieur y reprend (affrontement dans les toilettes avec un gang ; course-poursuite avec la police), la localisation dans les couloirs souterrains implicite un New York plat, blafard, un lieu tout à la fois peu accueillant et très joueur.

La fin des *Guerriers de la Nuit*, disculpant moralement les gentils gangsters et punissant les méchants, est la confirmation que ce film inoffensif est une boîte de jeu dont l'espace new-yorkais était le plateau ; et le fait qu'il s'achève à Coney Island, lieu farfelu, fête foraine perpétuelle permettant un amusement à la demande, ne fait que confirmer le film comme le versant ludique du projet biface de Walter Hill, *Sans Retour* en constituant, lui, le versant noir.

Sans Retour raconte l'histoire d'un groupe de militaires partis en exercice dans le bayou et entrant en guerre contre les autochtones cajuns qu'ils avaient au préalable violemment provoqués. En réalisant ce film, Walter Hill fait bien plus qu'une excellente reprise de ce chef-d'oeuvre glaçant qu'est *Délivrance* (*Deliverance* [1973]) ; il théorise la réversibilité de son récit originel. Sans Retour est en effet à la fois une sorte de *remake* très maquillé des *Guerriers de la Nuit* (même base scénaristique, même structure diégétique...) et le négatif radicalement absolu du même film.

L'opposition principale entre les films tient dans la manière avec laquelle Walter Hill filme les espaces dans lesquels s'ébattent ses personnages. Certes, lesdits espaces sont très différents d'un film à l'autre : espace urbain pour *Les Guerriers de la Nuit*, espace sauvage et quasi vierge dans *Sans Retour*. Cependant, ces différences ne sont pas d'une importance capitale, Hill ne cherchant rien de plus que de confronter ses personnages et leur contexte spatial, de les faire lutter les uns contre l'autre, de voir quel parti soumettra l'autre. Pour ce faire, le metteur en scène insiste, pour *Sans Retour*, sur la verticalité du lieu, faisant de son oeuvre l'antithèse formelle de son film précédent. La verticalité est ici signe de brutale primitivité ; ce sont par exemple les arbres d'une dense forêt de Louisiane, énormes barreaux végétaux d'une prison naturelle enserrant les personnages dans le cadre, instruments de dissimulation permettant aux Cajuns d'attaquer par surprise les militaires survivants et aux armes chargées à blanc. Cette forêt, monotone, interminable, labyrinthique possède une force d'abstraction, une puissance hallucinatoire hors du commun.

La verticalité du lieu peut s'exprimer de manière non plus ascendante, comme c'est le cas avec la forêt, mais descendante, dont le principal symbole est le sable mouvant. Une séquence de *Sans Retour*, particulièrement terrible, voit l'un des militaires pénétrer dans des sables mouvants ; la mise en scène de Walter Hill, à la limite du sadisme, montre le personnage s'enfoncer lentement dans le sol jusqu'à la disparition totale. En insistant sur la mort lente du militaire, le réalisateur filme le mouvement de cette mort, un mouvement emmenant la victime du sol vers ses tréfonds, un mouvement inversant la verticalité tout aussi dangereuse de la forêt, grimpant du sol à un ciel que nous ne verrons qu'une fois sortis du lieu.

A l'instar des deux seuls militaires survivants à l'issue du périple, nous n'en sortirons que pour tomber dans une nouvelle souricière : le village cajun, apparemment paisible et festif (les personnages arrivent pendant une kermesse) et qui apparaîtra comme le lieu le plus dangereux du film, obligeant les deux militaires à affronter leurs ennemis plutôt qu'à les fuir. Le piège que tend *Sans Retour* à son spectateur est que l'action ne se passe plus dans la forêt mais dans un espace horizontal, d'une topographie définissable, donc comparable à celle des lieux des *Guerriers de la Nuit*. Après coup, le village cajun se montre moins comme un espace horizontal que comme le centre de ce labyrinthe mortifère et vertical qu'est la forêt, qui apparaît paradoxalement dans la dernière scène du film comme une sorte de refuge salvateur, le dernier plan sur le véhicule de l'armée américaine signifiant peut-être la fin du calvaire. Peut-être car jamais nous ne verrons le conducteur de la Jeep, imposant cette question : les militaires du film sont-ils les premiers à se faire piéger ?... L'ultime regard que se lancent Powers Boothe et Keith Carradine, semblant simultanément refléter l'incrédulité et la peur, achève de rendre le finale du film définitivement ambigu sur le sort post-diégétique des deux personnages.

Avec *Les Guerriers de la Nuit* et *Sans Retour*, Walter Hill semble définir un code spatial, un triomphe du lieu ou des personnages selon la manière dont l'espace est mis en scène. Pour aller vite, la mise en scène horizontale du lieu permet aux personnages de le quadriller, de l'occuper progressivement et de finalement le maîtriser, assurant ainsi leur survie (de ce point de vue, *Les Guerriers de la Nuit* peut être considéré comme un précurseur bon enfant du cinéma de Michael Mann) ; la mise en scène verticale du lieu permet, elle, à ce dernier de dominer physiquement les personnages qu'il enserre, d'exercer sur eux toute son emprise et, finalement, de les soumettre. Deux options qui suscitent deux approches différentes, conditionnées par le réflexe empathique du spectateur : une approche ludique et amusante lorsque les personnages dominent le lieu, une approche oppressante et sadique lorsque le lieu prend le dessus sur les personnages.

Derrière les évidentes volontés de divertissement propres aux deux films est dissimulé l'indéniable talent du metteur en scène Walter Hill, maîtrisant ses dispositifs filmiques avec une maestria épatante et se révélant, par là même, un très grand théoricien de la mise en scène de cinéma. Ce cinéaste sous-évalué se doit donc d'être redécouvert.

par Michaël Delavaud le 04.01.2011
Site Revue Eclipses - Copyright