Star Trek : Into Darkness

(J.J. Abrams, 2013)

Critique

Le cinéma sériel

par Arthur Boulier le 18.06.2013

J. J. Abrams est sans doute le réalisateur qui incarne le mieux un changement passionnant qui s'opère dans les rapports entre télévision et cinéma : des débuts de l'ère HBO à l'explosion narrative et formelle des séries due à une consommation toujours plus avide de *buzz* et autres *spoilers*, la mise en scène d'une histoire n'est plus seulement conçue dans son hétérogénéité entre les deux *media*, mais devient le témoin de collusions qui poussent les mouvements de caméra, la caractérisation des personnages et le métadiscours dans leurs retranchements. A chaque série correspond aujourd'hui une catégorie de films labellisés à gros traits, du cinéma d'auteur au blockbuster hollywoodien, comme s'il fallait trouver un équivalent télévisuel à une tendance cinématographique, tandis que le cinéma se réapproprie souvent inconsciemment des territoires largement balisés par le petit écran. La carrière d'Abrams établit par conséquent un dialogue passionnant entre ceux deux types de fictions, multipliant les allers retours avec la production de séries à concepts et l'élaboration de longs-métrages surchargés en action, rebondissements et surtout émotion ; télévision et cinéma cherchent à se compenser pour créer un ensemble homogène.

L'ajout d'un second volet à la réappropriation de la saga *Star Trek* par Abrams vient entériner cette nouvelle alliance. Si le *reboot* de 2009 avait pour objectif de redorer une série poussiéreuse par une réalité alternative où les personnages seraient plus jeunes, impétueux et fragiles, le film était encore parasité par une mise en scène du scénario (l'exemple le plus concret étant la récupération de ces plans de situations typiques des séries américaines qui cherchent à remplir un manque d'idées par un léger travelling circulaire, craignant la composition que demande la fixité). Alors que le second épisode d'une série télévisée est déterminant pour éviter la redondance des situations et le statisme des personnages, la profusion visuelle, l'aboutissement narratif et le dialogue constant entre grand et petit écran que met en place *Star Trek : Into Darkness* confirment qu'Abrams a enfin su dépasser le stade du pilote.

Implosions formelles

A l'instar des fameux *walk and talk* des séries où la banalité des discussions est masquée par le mouvement de la caméra avant que celle-ci ne s'arrête et passe à des gros plans indiquant un moment dramatique, toute la mise en scène du nouveau film d'Abrams tend vers l'alternance entre de grands espaces et des dialogues intimistes, conservant une vitesse ininterrompue. Cette dernière est littérale dès le prologue, avec la course de Kirk et McCoy pour échapper aux indigènes qui les poursuivent, mais s'illustre aussi dans le montage alterné de cette même séquence, où l'éruption imminente d'un volcan permet de raccorder des matières toutes aussi colorées et variées plastiquement que celles qui les précédent. La jungle rouge luxuriante, les cendres, la lave et l'eau purificatrice dans laquelle est dissimulé l'Enterprise, sont autant d'états qui permettent au réalisateur de construire des ensembles abstraits, dans lesquels les personnages n'ont *a priori* aucune emprise, au point de ressentir la pression de cette vitesse et l'arrivée imminente de l'action dans leurs échanges plus posés.

L'usage de la 3D, à laquelle Abrams s'est toujours montré réticent et qu'il n'a accepté que par nécessité, est presque contraire à la lisibilité de l'action qu'il demande : lors d'une attaque du conseil de Starfleet, la profusion des explosions, étincelles, projectiles futuristes et autres rayons rouges et verts envahissent l'écran, dissimulant les personnages sous des couches de couleurs qui rappellent le chaos des premières séquences. De la même manière, le montage multiplie les changements de registres abusifs et les transitions brutales, comme l'arrivée grandiloquente de l'antagoniste Khan après une scène étonnamment apaisante, ou quand le nom de ce dernier est longuement crié par Spock avant d'être raccordé au son d'un vaisseau imposant. Ajoutée à des coupes effectuées sur les notes nerveuses de Michael Giacchino, d'amples mouvements de caméra pour suivre les personnages, et des distorsions d'échelles comme avec la chute de l'Entreprise, l'impression de vitesse et d'abstraction n'en est que renforcée.

A ce trop-plein des échelles étendues, Abrams associe de très gros plans hérités de la télévision, filmant l'état d'esprit de ses personnages comme déclencheur des séquences d'action, l'abstraction de celles-ci devenant en fait une expression visuelle d'un sentiment spécifique : le lancement d'un Kirk affaibli et sans repères dans le vide de l'espace démontre bien une forme de désespoir, qui échappe au contrôle pseudo-conceptuel des séquences d'action du simple blockbuster animé par l'esprit de sérieux et l'actualité, légitimant l'habillage commercial du produit. Cette manière de transformer l'abstraction visuelle en caractérisation d'un personnage, via l'alternance enlevée d'action et de dialogues, rappelle clairement les *procedural* des séries américaines, qui contiennent à chaque épisode une intrigue résolue censée faire évoluer rapidement les protagonistes, et qui placent les rebondissements lors des coupures publicitaires afin de ponctuer le rythme comme on passe ici d'un sentiment à un autre. C'est donc une compression des mécaniques sérielles qu'opère Abrams, entre ces changements de registre, l'étirement de l'intrigue révélée par étapes, et l'enchaînement des références à ses propres travaux qui récompensent le spectateur aguerri : la destruction d'Alcatraz semble faire écho à l'annulation

précoce de sa série du même nom. Cette tendance à l'autocitation confirme le véritable enjeu du film : le cœur de la mise en scène d'Abrams réside dans la question de la transposition du modèle sériel au cinéma, ce dernier étant associé à une superposition d'effets visuels permettant de débrider la machine narrative. Le film tente donc un accord tacite entre efficacité sérielle et implosion cinématographique.

Une famille dédoublée

La dynamique spécifique à cette alliance réside essentiellement dans le groupe formé par l'équipage de l'Enterprise, dont l'enjeu est la cohésion et la pérennité : c'est le principe même de la série télévisée, fondée sur un ensemble de personnages qui accompagnent le spectateur dans les différentes péripéties, et qui sont régulièrement confrontés les uns aux autres pour évoluer. Si le premier opus présentait l'équipage en question et réussissait de justesse à constituer ce groupe, l'intrigue ne démarre ici qu'après cette série de confrontations, qui oppose Kirk à l'intégralité des personnages : Spock sur la question de l'autorité, l'amiral Pike sur la grandeur d'esprit, Scotty sur la confiance, Uhura sur l'absence d'émotion, et Chekov qui se voit attribuer une place inhabituelle dans le groupe. La particularité de cet isolement qui cristallise les principales thématiques du film et adopte un point de vue unilatéral (celui du capitaine, le plus instable) est de créer des frontières dans la mise en scène, qui vont contrarier le groupe et mieux constituer les personnages à partir de leur *ego*.

Abrams utilise un dispositif assez simple : les deux personnages opposés sont soit séparés des deux côtés de l'écran, soit distancés par le premier et le second plan, mais cette organisation du cadre ne prend sens que par la mise au point sur un des personnages, ou par l'apparition des champs/contrechamps, isolant les individus dans le cadre (construction que la 3D renforce). Carol Marcus, qui ne fait pas partie de l'équipage initial, est ainsi rejetée pendant la première partie du film, restant dans un arrière-plan flou, jusqu'à son exclusion du cadre quand des membres de l'équipage s'interpellent ; il faut attendre que Spock rappelle l'existence du personnage pour qu'il passe au premier plan. Le film va donc chercher à positionner, puis réintégrer chaque personnage dans le groupe, grâce à cette remise en question individuelle.

La grande idée d'Abrams est de travailler la dualité du groupe lui-même, et non des personnages comme dans la plupart des blockbusters actuels, via l'apparition de Khan. Enfermé dans le vaisseau et séparé de l'équipage par une fine couche de verre, il incarne l'Autre par excellence, comme lors de sa confrontation avec Kirk et Spock où la lumière blanche de sa cellule révèle sa vraie nature : alors que les protagonistes sont laissés dans l'arrière-plan flou, le visage reptilien de Benedict Cumberbatch est divisé en deux, entre l'œil ténébreux de l'ennemi mystérieux et l'œil anormal repoussant. Il apparaît alors par son reflet entre Kirk et Spock, associant son propre équipage à sa « famille », or c'est précisément l'opposition des familles de l'Enterprise et du vaisseau de Khan qui permet la réunion de Kirk et Spock dans le cadre après une longue série de champs/contrechamps. Là encore, Abrams privilégie la simplicité en opposant la blancheur aveuglante de l'Enterprise au noir glaçant de son double, mais si cette mise en scène de la dualité semble quelque peu naïve, la vraie originalité du réalisateur est de ne pas chercher l'affrontement : contrairement à Khan, l'Enterprise n'essaye jamais de tuer l'autre famille mais ne cesse de la protéger, en sauvant l'équipage de Khan à plusieurs reprises, en utilisant le sang régénérateur de leur ennemi pour sauver Kirk, et en endormant Khan dans un hangar quand la force surhumaine de ce dernier est étrangement battue par quelques coups de poing. Les deux familles coexistent, et le dédoublement de l'Enterprise sert moins à justifier la plus-value du film (un méchant charismatique et terroriste, entraînant une énième analogie avec le 11 septembre) qu'à motiver la nécessité de nouvelles fondations afin de retrouver la dynamique brisée d'un groupe. A l'image des séries qui, à chaque saison, créent de nouvelles divisions pour mieux retrouver l'unité perdue.

Le deuil cathartique

Ressouder le groupe et atteindre un nouvel équilibre n'est souvent possible chez Abrams qu'après la mort d'un des personnages, qui demande au spectateur de briser les liens d'identification qui mettent quelques heures, voire quelques années à se construire selon le choix du *medium*, entre cinéma et télévision. C'est dans ce moment crucial où il s'agit littéralement d'abandonner le personnage que surgit l'émotion si chère au réalisateur : la mort est à la fois présentée comme un acte héroïque, mais aussi comme un sacrifice nécessaire pour installer ce moment de suspension qu'est le deuil, lieu de l'incertitude et du passage à un autre état d'esprit. Pour que l'Enterprise existe en tant que groupe, une mort est nécessaire, celle du capitaine, qui tape sur le moteur du vaisseau comme le personnage de Juliette Burke dans *Lost* pouvait taper sur une bombe afin de réinitialiser l'intrigue prise dans une série de boucles temporelles (le sacrifice de Kirk, au-delà du parallèle avec la mort de Spock dans *Star Trek 2 : La Colère de Khan*, est clairement construit en miroir avec cette scène traumatique de *Lost*, l'un des deux showrunner de celle-ci, Damon Lindelof, étant crédité au scénario de *Star Trek : Into Darkness*).

Le seul personnage n'ayant aucun rapport à l'émotion est Spock, et par conséquent c'est lui qui doit subir le deuil de Kirk. Face à l'éruption du volcan dans le prologue, Spock voit sa propre mort arriver et choisit de ne rien ressentir, allant contre la logique sacrificielle et brisant l'unité de la famille Enterprise. Quand il voit l'amiral Pike agonisant, il cherche à expérimenter les émotions de la mort, mais là encore le personnage fait preuve de mimétisme. Il faut donc attendre que Spock soit confronté à la mort d'un de ses proches, et donc comprenne la notion de deuil, pour enfin ressentir quelque chose : la larme qui coule sur sa joue, effet mélodramatique qu'Abrams applique à presque l'ensemble des personnages (même Khan), représente la fonction cathartique du sacrifice de Kirk, qui permet une nouvelle unité.

L'ajout cinématographique d'Abrams à cette problématique sérielle est le *lens flare*. Devenue presque un gag récurrent pour les spectateurs attentifs, tout en restant l'élément le plus proche d'une marque de fabrique, cette ligne de lumière généralement bleutée pour être identifiable est toujours utilisée par le réalisateur afin d'introduire l'anormalité. Celle-ci est de trois ordres : l'anormalité au sens d'altérité (le vaisseau romulien de *Star Trek*, le monstre de *Super 8*, et ici les entrées de Khan), l'apparition d'un sentiment qui ne correspond pas aux personnages (la colère pour Spock, la perte de confiance pour Kirk, quand Khan, être froid sans émotion, n'est jamais associé aux *lens flare* quand il est dans le cadre), et surtout la persistance du deuil (le dernier plan de *Super 8* où le *lens flare*

s’évanouit quand Joe fait le deuil de sa mère). A la fin de *Star Trek : Into Darkness*, les membres du groupe obtiennent un plan isolé traversé par le rayon bleuté : il y a donc une persistance de l’anormalité, qu’on pourrait rapprocher du deuil sacrificiel de Kirk, mais aussi du retour à la normale que permet ce dernier, normalité qui correspond à celle de la première série télévisée *Star Trek* et qu’Abrams avait contredite par le paradoxe temporel du premier opus. Les mots ouvrant le générique de la série sont d’ailleurs récités par Kirk : « Je vois ces mots comme un appel à nous remémorer ce que nous avons été, et ce que nous devons être à nouveau ». *Star Trek : Into Darkness* appelle donc à une forme de résurrection et de persistance, la famille de l’Enterprise étant restructurée par l’organisation et la mise en scène de ses émotions, à partir d’un deuil purificateur qui n’aura aucune autre influence sur le scénario, Kirk revenant à la vie comme la plupart des héros d’Abrams.

C’est là toute la cohérence de l’univers du réalisateur, qui ne cherche pas tant à interroger un monde contemporain qu’à trouver des solutions visuelles à la relation entre le spectateur et les personnages auxquels il s’identifie ; ce qui importe est l’expérience sensorielle et émotionnelle de ce spectateur à partir de l’évolution d’un groupe. L’utilisation des possibilités offertes par le cinéma et les séries télévisées permet donc à Abrams d’atteindre une forme accomplie de sa problématique la plus passionnante : un travail théorique sur la proximité que permet une famille fictionnelle de substitution avec la diversité et le mouvement constant des affects humains.

par Arthur Boulier le 18.06.2013
Site Revue Eclipses - Copyright