Samuel Fuller : contrarier nos mouvements

Jean-Michel Durafour

▶ **To cite this version:**

Jean-Michel Durafour. Samuel Fuller : contrarier nos mouvements. Trafic : revue de cinéma, 2017. hal-01683397

HAL Id: hal-01683397
https://amu.hal.science/hal-01683397

Submitted on 13 Jan 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Samuel Fuller : contrarier nos mouvements

par Jean-Michel Durafour

Le vieil éclaireur sioux l'aura précisé : aucun homme n'a jamais survécu au jugement des flèches. C'est pourtant qu'il s'agit d'essayer de sauver sa peau : *n'en sortira visuellement sauf que le mouvement*, même si le protagoniste, par un hasard heureux, se tire de ce faux pas, garantissant ainsi son corps de l'extinction dans le champ – mais il y a eu tricherie : un sauvetage inespéré, en contrebande, une ruse de scénario. Les images montrent tout autre chose. D'abord, il faut que le chef de la bande indienne lance son dard, suffisamment loin mais pas trop (les victimes ne doivent pas se sentir en sécurité, ni la fuite paraître inutile, et qu'on attende alors son sort résigné : l'espoir est toujours la pire des tortures). Affublée de deux rubans, l'un bleu et l'autre rouge, la flèche va se planter peut-être à un peu plus d'une centaine de mètres plus loin. Parvenus à son point de chute, O'Meara et Wild Coyote vont devoir courir nu-pieds sur les rocailles tranchantes, au milieu des buissons épineux et des yuccas, pour échapper au groupe désormais lancé à leur poursuite. Une course s'engage dont l'issue *esthétique* n'est pas de savoir qui la remportera ou pas, mais de savoir ce que c'est visuellement que courir et si l'on peut jamais rattraper ce que l'on pourchasse, par son corps ou tout autre délégué de substitution.

Trois ans plus tard, dans *Underworld USA*, on retrouvera la même curieuse cellule rythmique de gros plans en alternance sur telle occasion du mouvement. Des roues à présent. Il s'agit de l'assassinat d'une fillette à vélo par un homme de main cruel de la mafia au volant de sa voiture : son père est un témoin à charge qu'il faut convaincre de se taire. Je reviendrai plus loin sur les anomalies de la poursuite dans cette scène. Je constate juste pour l'instant qu'elle compose avec celle de *Run of the Arrow* un étrange diptyque. D'autres viendront s'y ajouter : ainsi, à l'autre bout du corpus, dans *White Dog*, lorsque le chien, qui vient de s'échapper d'un chenil, croise le chemin d'un Afro-Américain, le film montre successivement les pieds de l'homme et les pattes

Durafour.indd 1 25/10/17 08:06

du berger suisse allant à la rencontre les uns des autres ; il y a là, certes, des conventions du suspens (homme blanc ou homme noir ? l'animal est-il guéri de son racisme ou non ?), mais pas seulement, pas surtout : des antécédents ont raffiné un autre règne de ces images. Ces exemples, aussi rares soient-ils – on peut encore penser à l'arrestation de Brockie par Griff dans *Forty Guns* – signent une des insolites originalités du cinéma de Samuel Fuller. La formule visuelle en apparaît pour la première fois, encore embryonnaire, au tout début de *The Steel Helmet* en 1951, le troisième film, avec les pieds déjà nus de Short Round marchant vers Eddie à terre et ligoté.

Je voudrais ici en retracer une manière de parcours de mise en scène, sinon d'élucidation.

Le fuyard sudiste de *Run of the Arrow* ne sera pas rejoint bien que ses poursuivants soient beaucoup plus rapides que lui, sans parler de leurs traits plumés : tout se passe comme si l'étirement dans le temps des plans et le brouillage de la représentation (le flou des plans rapprochés sur les membres véloces) visaient à les faire reculer aux yeux du spectateur. Qu'importe que le récit recoure à une astuce narrative (l'aide d'une jeune femme) : cette feinte ne fait qu'adjuger des circonstances à une vérité cachée du mouvement – *tout mouvement fait problème* – dont la mise en scène de Fuller va, en revanche, s'emparer. Dans *Underworld USA*, doit-on vraiment se demander pourquoi il faut tout ce temps – une demi-minute – pour qu'une voiture rejoigne une fillette à vélo qui n'a que quelques mètres d'avance ? Ces scènes dessinent progressivement, à les voir et revoir, la nature incertaine du mouvement. L'art de Fuller parvient, par le montage et le traitement des données optiques, par des trouvailles visuelles qui n'appartiennent qu'à lui, à faire sentir à quel point il est si improbable, quoique cela nous paraisse à chaque instant évident, que n'importe quel mouvement puisse avoir lieu.

Si Fuller est souvent décrit comme un cinéaste des chocs et des coups portés, il donne aussi souvent à voir, et de manière peut-être plus personnelle encore, des *mouvements empêchés*, non parce qu'ils seraient objectivement brisés ou entravés, mais parce qu'ils ne sont jamais *filmés* comme atteignant leur but (ce qu'ils font, malgré tout, dans le récit : j'ai redit cet artifice verbal). Il s'agit là, peut-être aussi où on ne l'attendait pas, d'un strict effet de mise en scène, un tremblement de la perception, dissociés de l'intrigue ou de la fable : ces mouvements ressemblent à un chien sans cesse rattrapé par sa laisse. Cette manière de filmer le mouvement ne se rencontre pas toujours chez Fuller, ni même le plus souvent : tout cela constitue moins un système formel qu'une cadence poétique ; mais il n'y a aussi que dans ses films qu'on l'y rencontre sous un tel régime d'intensité. En ressort, dans ces mouvements les plus complexes, cette idée troublante que Fuller n'aura jamais cessé de mettre en images, à savoir que le mouvement n'a rien d'une transition entre deux états donnés de la figure humaine – un poursuivant et un poursuivi, par exemple – mais que *la figure humaine n'est que la transition instable entre deux mouvements impossibles*.

*

Durafour.indd 2 25/10/17 08:06

L'originalité de telles scènes, récurrentes chez Fuller, apparaît mieux quand on les met en regard avec les célèbres paradoxes de Zénon, venus jusqu'à nous depuis l'Antiquité grecque. Des paradoxes de Zénon que peut-on dire qui suffise ici ? Quoique Achille coure plus vite que la tortue partie avant lui, il ne pourra *jamais la rattraper* puisque pendant qu'il comble son retard, la tortue a continué d'avancer, et ainsi de suite franchit-elle à chaque fois une nouvelle distance qui l'éloigne d'Achille, quand bien même cette distance est de plus en plus réduite. Autre formulation alternative : le mouvement de la flèche tirée de l'arc peut toujours se diviser en des unités de temps si courtes qu'elles ne durent pas assez pour que la flèche se déplace, donc celle-ci à chaque instant *est* immobile : tant et si bien que le déplacement de la flèche est décomposable en un chapelet de poses statiques. Cette fois-ci, il ne s'agit pas de dire que l'on n'arrivera jamais, mais que l'on *ne bouge même pas*, voire – dans une troisième version, celle du projectile qui, pour parcourir la totalité de la distance qui le sépare de sa cible, doit d'abord en parcourir la moitié, et la moitié de cette moitié, et la moitié de la moitié de cette moitié, etc. – que l'on *ne part jamais*.

Les scènes que je repère ici périodiquement chez Fuller, et qui ne cessent de me fasciner, reformulent ces difficultés inhérentes à une décomposition du mouvement (ce que commence toujours par devoir faire le cinéma photographique : on connaît la réprimande bergsonienne). Un fait semble admis par tous : Fuller est l'un des plus éminents cinéastes hollywoodiens du mouvement énergumène (avec Buster Keaton, Walsh ou Aldrich) – spasmodique, crispé, thermogène. (Du moins au bout d'un certain moment : ses cinq premiers films, avant *Pickup on South Street*, sont à des titres divers encore relativement lents et de montage plus conventionnel.) Invitant – pourquoi pas ? – à rêver d'un mouvement qui pourrait se filmer lui-même, non par une optique, qui suppose toute une machinerie humaine, mais par une *géométrie*, par un appareillage de vecteurs, dont le dispositif technique du cinéma analogique ne serait qu'une concession nécessaire à la physiologie discutable des hommes.

Remarquons d'abord ceci : le type de scène sur lequel je m'attarde réunit presque toujours en une seule image globale (une séquence) ce qui, chez Zénon, relevait de formulations différentes du paradoxe du mouvement : des manières de coureurs, des catégories de projectiles. Le rythme y est métronomique, surtout au paroxysme compact de leur tension, et la mise en scène y suit toujours la même régularité implacable : d'une part, des gros plans sur ce qui permet de bouger, fuir, chasser, rouler, etc., par le corps *organique* (pieds, roue à pédale…) ; d'autre part, d'autres gros plans sur *l'objet* qui se meut derrière et menace (flèches en vol ou se fichant dans la terre, roues de la voiture…). Le « jugement des flèches » de 1957 est exemplaire de cette synthèse. Les plans d'ensemble ou généraux, quand il y en a, ne sont à voir que comme des plans de coupe. Très vite, la caméra se retourne vers le sol ou le ciel, vers les pieds, les dards, les roues. (Dans *Run of the Arrow*, où nombre des plans larges sont orientés depuis les sommets des collines, Wild Coyote meurt en contre-plongée, puis l'objectif vient photographier ses pieds ensanglantés ; dans *Underworld USA*, la mère de Jenny assiste de nouveau en contre-plongée au meurtre de sa fille.) Entre les deux, l'espace

Durafour.indd 3 25/10/17 08:06

des hommes, c'est-à-dire des coureurs et des tireurs, des conducteurs, que d'autres plans capturent, l'espace causal et environnemental des actions, n'est plus que la collure des raccords. L'homme a-t-il jamais été autre chose que le nom d'un intervalle vivant, d'une émergence, parmi d'autres (animaux, plantes), dans un dispositif de perceptions graduées, c'est-à-dire d'images, de la roche au nuage, de l'inerte par défaut, dont il sort, à l'inerte par excès, auquel il aspire ?

En 1964, la célèbre ouverture de *The Naked Kiss*, où Kelly passe son souteneur à tabac, en offre une variante mémorable vers d'autres processus de mouvement. La scène est essentiellement composée de gros plans furibonds en champs-contrechamps personnalisés (la caméra, très mobile, est attachée à chacun des deux acteurs successivement), ponctuée de cinq plans d'ensemble fixes et de même cadrage sur un intérieur de salon. Puis le rabatteur tombe à terre – la séquence se prolonge alors autrement. Quand tous les champs montrent Kelly frapper son adversaire, c'est-à-dire la caméra (qu'elle ne touche pas), on n'aura pas nécessairement remarqué un petit détail qui change au bout d'un moment dans les contrechamps : si, pour les premiers d'entre eux, le proxénète est effectivement cogné, dans les suivants plus aucun coup ne porte sur son visage, bien que les plans larges montrent qu'il continue bel et bien d'être lourdement molesté. Dans ce court épisode structuré par une alternance de gros plans construite sur le modèle de celle sur des pieds (*Run of the Arrow*) ou des roues (*Underworld USA*), *le frappeur finit par ne plus atteindre le frappé*. Qui pourtant accuse la correction fabulaire. Kelly n'y réussit au début, à renverser la chronologie, que pour communiquer l'information narrative nécessaire au spectateur et qui va à l'encontre des clichés du film noir ou policier : une femme roue un homme de coups. Une fois le message délivré, le mouvement reprend son autonomie visuelle et rompt avec sa part illustrative. Mesurons la différence avec *Hell and High Water*, par exemple, dix ans auparavant, où une femme se fait bel et bien frapper à l'écran, dans une convention misogyne bien en place. Mais dans laquelle de ces deux scènes Fuller se rencontre-t-il le plus ? À n'en pas douter, dans celle de la femme qui se déchaîne et des mouvements portés impossibles.

Dans *Run of the Arrow*, O'Meara n'était pas rattrapé par des Sioux qui couraient pourtant plus vite que lui (mais par une femme, dont toute la course est restée hors du champ : elle atteignait ici sans que son mouvement fût filmé) ; désormais le maquereau de *The Naked Kiss*, qui en reprend le schème des mouvements déjoués tout en en inversant le détail visuel, est battu par une femme dont les heurts finissent par ne plus être filmés. Dans les deux cas, ce sont d'autres données (arrivée d'un personnage supplémentaire, passage à une valeur de plan plus large) qui permettent d'en résoudre l'apparent paradoxe.

*

Partant, il arrive parfois à l'image de Fuller de basculer vers certaine abstraction : une abstraction qui n'est pas celle de la conceptualisation ou de la transcendance,

Durafour.indd 4 25/10/17 08:06

mais qui est *l'autre nom que prend la ressemblance* quand l'image passe au mouvement plus qu'au mobile. La représentation figurative s'attache aux objets identifiables, ce que nous nommons (mal) l'abstraction plus volontiers aux lignes de forces. En ce sens, elle est encore une manière d'analogie : la *Première aquarelle abstraite* de Kandinsky ne ressemble-t-elle pas *aussi* à un paysage vu d'un train roulant à plein régime ; une *Composition* de Mondrian au découpage des parcelles agricoles, boisées ou urbaines, vu depuis un aéroplane ? Le cinéma, également, nous a appris à déplacer les valeurs visibles des occupants de ce monde : c'est toute sa morale. Dans les gros plans dont je parle, le mouvement est déconnecté de son contexte, séparé : les pieds empressés en plans rapprochés de *Run of the Arrow* vont si vite qu'ils ne paraissent guère être à l'écran et donnent plus à voir des taches informes qui ne se déplacent pas (c'est une autre variante des paradoxes grecs), échos dans l'image de ce qui a passé devant l'objectif, et qui, pour photographique que soit leur origine, ouvrent en son vestige la représentation à une énigme pour laquelle il n'y a plus de jugement esthétique balisé, celle d'un pacte mimétique, non pas nié (au profit d'une poiétique, par exemple), mais lui-même *déjoué*, c'est-à-dire redistribué le long de l'axe référentiel.

Chez Fuller, il arrive aux images indiciaires de l'acte photographique de virer vers le cinéma expérimental comme par une griffure, telles la végétation sèche et les pierres lacérant les chairs, ou un gommage moins *à* l'image que *de* l'image elle-même. Elles manifestent, en cela, un goût récursif : vers des effets d'abstraction (ruban rouge du prologue en noir et blanc de *The Big Red One*, dernier plan sur le chien de *White Dog*) ou vers l'« expérimentalisant » (saut du pont de Brooklyn dans *Park Row*, vision mouillée ou à travers le canon d'un fusil dans *Forty Guns*, *Shock Corridor* et son incident japonais mental).

Tous ces jets auront aussi constitué une porte d'entrée, parmi d'autres, vers ce que la mise en scène de Fuller comporte de composition graphique, c'est-à-dire de fidélité au monde. L'ouverture de *Merrill's Marauders*, en guise d'exemple ultime, allie admirablement les deux registres : une carte de la Birmanie animée au banc-titre montre, depuis Ledo, l'avancée des troupes du général Merrill vers Walawbum sous la forme d'une flèche dessinée qui avance (il existe de nombreuses flèches indicatrices d'une action ou d'une direction chez Fuller, comme dans *The Crimson Kimono*) ; pendant ce temps, le commentaire oral précise que les soldats sont « *sur le point* » d'atteindre leur objectif, puis le film passe en prises de vues réelles sur une patrouille d'hommes en marche, et ne sera, on le sait, que l'épreuve tardive d'une interminable et inassignable progression dans la jungle.

Durafour.indd 5 25/10/17 08:06