

Gaspard DELON

FILMER LE HÉROS DANS LA BATAILLE : OPTIONS DE MISE EN SCÈNE

Lorsqu'il met en scène un héros guerrier engagé dans un combat de masse, le cinéma se heurte à certaines tensions inhérentes à toute représentation de bataille, rejoignant par là des traditions artistiques plus anciennes. La tradition picturale européenne fournit un antécédent prestigieux et un point de comparaison utile¹. Elle se trouve à l'origine de tout un art de la lumière et des effets atmosphériques que le cinéma s'efforce parfois d'égaliser et qu'il utilise souvent comme procédé d'ouverture ou de clôture. Elle permet aussi d'appréhender la question du point de vue, car les tableaux de bataille doivent toujours faire un choix d'échelle. La mise en valeur d'un héros en action suppose un positionnement proche des combats, le reste de la mêlée étant généralement relégué à l'arrière-plan dans un certain désordre. Comme l'a rappelé Hélène Puiseux, le grand style académique français, friand du sujet noble par excellence que représente la guerre, privilégie cette figure centrale héroïque, autour de laquelle s'organise la multitude². L'autre dominante consiste à présenter de loin l'ordonnancement des manœuvres tactiques, au besoin en rattachant à quelques minuscules personnages une légende explicative qui puisse en rappeler le rôle important. C'est le cas notamment dans des séries de tableaux, de tapisseries ou de gravures, qui présentent les étapes successives des combats en adaptant le point de vue³. À la comparaison, le récit cinématographique paraît omnipotent : la succession des plans concilierait la distanciation, avec des vues panoramiques du théâtre d'opérations, et la plongée du spectateur dans les combats.

Mais cette plus grande élasticité du médium filmique peut sembler porteuse d'un affaiblissement qualitatif. Là où le tableau s'efforce de proposer une image « parfaite » de la bataille en laissant au spectateur la possibilité d'explorer le détail sans perdre la totalité, par définition le cinéma fractionne la vision, les moments de contemplation restant fugitifs et frustrants, tandis que l'unité de l'ensemble demeure fuyante. L'une des grandes forces du cinéma étant alors, précisément, de pouvoir se laisser envahir par le chaos.

Contre ce grand écart visuel peuvent jouer plusieurs facteurs majeurs d'unification : la musique et le « souffle épique », le développement logique des phases du combat⁴, la conscience préservée des enjeux tactiques ou encore la manifestation de « l'empreinte » du héros. La mise en valeur de ce dernier est primordiale mais problématique, dans la mesure

¹ Pour un aperçu général, voir J.-L. Bourget, *L'Histoire au cinéma : le passé retrouvé*, « Sources et modèles : la peinture d'histoire », Paris, Gallimard [Découvertes], 1992, p. 56-61.

² H. Puiseux, *Les figures de la guerre. Représentations et sensibilités 1839-1996*, Paris, Gallimard [Le temps des images], 1997.

³ On pourra voir, pour le XVI^e siècle français, les six gravures montrant la bataille de Dreux (19 décembre 1562) dans recueil de Tortorel et Perrissin en quarante tableaux (1570), n° 17 à 22 (400 x 560 mm), reproduites dans *D'Encre et de Sang. Les guerres de religion gravées par Tortorel et Perrissin (1570)*, album de l'exposition organisée par le musée national de la Renaissance (Écouen) et le musée Jean Calvin (Noyon), 2006, p. 22-24.

⁴ C'est pourquoi la bataille rangée est structurée selon certaines conventions de l'art militaire, et informée par le schéma rituel de la littérature héroïque. Parmi les éléments topiques, on trouve : le face à face des armées, la harangue du chef, le lancer des armes de trait, le choc des fantassins, la mêlée, l'intervention de la cavalerie, des duels (selon la codification homérique), un combat des chefs, parfois une ruse, un dénouement, enfin une déploration sur les cadavres. Le cinéma adopte d'autant plus volontiers tout ou partie de ce programme qu'il facilite l'organisation interne d'une séquence hypertrophiée et difficile à maîtriser.

où il ne saurait occuper en permanence le centre d'un écran tenté par l'éclatement visuel. On retrouve ici des problèmes de mise en scène très proches de ceux posés par d'autres séquences spectaculaires, par exemple les scènes de désastre dans les films-catastrophe⁵. Concrètement, la mise en évidence de l'impact des qualités propres d'un individu isolé (force pure, courage, altruisme, intelligence tactique, ingéniosité) sur la tournure des événements est compliquée par le souci de vraisemblance et la pesanteur réaliste de l'image photographique⁶. De manière générale, le cinéma tend donc à exacerber la concurrence entre l'idéalisation du héros et la représentation des malheurs de la guerre.

Nous nous intéresserons ici à quelques exemples célèbres de batailles « à l'ancienne » marquées par l'intervention d'un héros⁷. La forme que revêt cette présence héroïque constitue un indicateur très éclairant des partis pris narratifs, esthétiques et idéologiques des *historical epics*⁸ en question. L'intense dialectique groupe/individu qui s'y joue est ainsi particulièrement instructive⁹. Les analyses qui suivent, à partir d'un questionnement formel, rendront perceptibles quelques tendances que seule une enquête systématique serait en mesure de confirmer, mais s'efforceront également de souligner la singularité de chaque œuvre.

LA « FORMULE EISENSTEINIENNE »

Dans *Alexandre Nevski* (Sergueï M. Eisenstein, 1938), la bataille sur le lac Péïpous gelé (5 avril 1249) est surtout mémorable en raison de la charge des chevaliers teutoniques et de la composition géométrique des plans, régie par un système d'oppositions plastiques très étudié¹⁰. La mêlée proprement dite juxtapose, sans aucun plan d'ensemble en contrepoint, des plans parfaitement fixes, assez longs et centrés sur un personnage, d'où se dégage parfois un sentiment d'indécision et de stagnation dans le rapport de force. Surtout, l'irréalisme des costumes (casques, fausses haches, absence de sang) et du jeu des acteurs (application des gestes) donne une impression très forte de théâtralité et de violence factice. Jacques Lourcelles, qui voit dans cette macro-séquence de 35 minutes le seul intérêt du

⁵ F.-X. Molia, *Un cinéma de la destruction : approches esthétique, historique et industrielle du film-catastrophe hollywoodien*, thèse de doctorat sous la direction de Laurence Schifano, université de Paris X-Nanterre, 2007, en particulier « 2.3.1. Mettre en scène le héros », p. 90-97.

⁶ La présence devant la caméra d'un espace « profilmique » détaillé tend à alourdir l'image, à en accentuer le statisme. Michel Chion constate ainsi que le cinéma d'action américain, dans un souci de dynamisme, affectionne la faible profondeur de champ pour les plans rapprochés qui viennent isoler un personnage dans une scène plus vaste. Par exemple, l'usage de la longue focale permet de laisser l'arrière-plan dans un flou relatif. Cf. *Technique et création au cinéma. Le livre des images et des sons*, Paris, ESEC Éditions, 2002, p. 18.

⁷ Il existe évidemment des batailles durant lesquelles le personnage principal se comporte de façon peu héroïque : Falstaff observant le massacre en se cachant derrière un arbre (*Falstaff*, Orson Welles, 1965), Barry portant à l'écart des combats le capitaine Grogan blessé et dans le même temps échappant à la mêlée avec les Français (*Barry Lyndon*, Stanley Kubrick, 1975).

⁸ Le terme *epic* englobe aux États-Unis des films appartenant à des genres que les Français distinguent : péplum, film historique, film de *fantasy* et parfois même de science-fiction. Le *historical epic* regroupe les deux premières catégories. Pour une discussion des questions génériques autour du film médiéval, voir Fr. A. de la Bretèque, *L'imaginaire médiéval dans le cinéma occidental*, « Chap. 6. Grandes formes et question de genre », Paris, Honoré Champion, 2004, p. 137-152.

⁹ Cette dialectique est typique du film de guerre tel qu'analysé par J. Basinger (*The World War II Combat Film : Anatomy of a genre*, New York, Columbia University Press, 1986, rééd. 2003). Le *combat film* dépeint les aventures d'un groupe « démocratique », représentatif des classes moyennes et inférieures américaines, et les vertus « intégratives » de l'épreuve militaire. Par comparaison, la bataille rangée semble davantage illustrer la notion de *leadership*, potentiellement réactionnaire et rétrograde, puisque la masse des combattants reste anonyme et souvent dénuée de liberté de mouvement. Mais si on la confronte avec d'autres récits à héros « individualistes », la bataille rangée apparaît comme un cas intermédiaire, qui pose la question de la représentation de la collectivité.

¹⁰ Voir J. Mitry, *Eisenstein*, Paris, J. P. Delage, 1978, p. 161-167.

film, note que « les plans rapprochés montrant des soldats russes proférant une ou deux phrases tout en pourfendant s'intègrent très mal à l'ensemble et sont souvent catastrophiques »¹¹. Les dialogues relèvent selon lui du pire académisme, et « chacun déclame son texte comme un tract verbal ». Effectivement, Nevski « taille » à tour de bras, régulier comme un métronome, et décrit sur un ton professoral sa technique dans le maniement de l'épée. Mais si l'idéalisation du héros semble aujourd'hui d'une grande platitude, cette naïveté délibérée dénote le souci d'Eisenstein de renouer avec un certain primitivisme. En outre, Nevski reste globalement assez effacé, car la séquence s'attache surtout à montrer le peuple en armes contre l'envahisseur allemand, faisant la part belle aux moujiks et aux personnages secondaires (Vassili, Gravilo, Sava, le vieux forgeron). Une succession de « saynètes » héroï-comiques crée une tonalité presque enjouée, en décalage avec la morgue du prince. Le héros se montre néanmoins décisif lors du duel qui l'oppose au Grand Maître, dont la défaite amorce la débandade de l'ennemi, et demeure théoriquement la tête pensante de la séquence, qui se déroule conformément à ses plans depuis la charge jusqu'à l'engloutissement des Teutons dans les glaces.

LE CINEMA CLASSIQUE HOLLYWOODIEN

Les films classiques hollywoodiens sont beaucoup plus soucieux de l'homogénéité et de la lisibilité de l'ensemble, c'est pourquoi ils rappellent à intervalle régulier la position des acteurs dans l'espace – c'est la fonction des *establishing shots*. Selon la norme stylistique en vigueur, le découpage analytique et la rhétorique des raccords assurent une grande fluidité entre plans rapprochés, plans moyens et plans d'ensemble¹². La situation tactique est présentée par des plans en légère plongée qui bénéficient de l'écran large, et pour plus de clarté l'espace est fortement polarisé (règle dite des 180 degrés). En outre, l'accompagnement musical, souvent très « fonctionnel », contribue pleinement à la compréhension des événements. La mise en valeur du héros est assurée par des procédés classiques : nombre, échelle et cadrage des plans, leitmotiv ou inflexion mélodique, etc. Les usages hollywoodiens imposant à la fois une visée réaliste et un respect des bienséances, la violence est le plus souvent contenue dans des bornes claires, qui définissent les conditions de l'héroïsation : peu de membres coupés, sang figé et non liquide, cris brefs, mort propre et instantanée.

Conforme à cette esthétique, *El Cid* (Anthony Mann, 1961)¹³ culmine dans l'affrontement entre les défenseurs de Valence et les troupes de Ibn Youssouf (XI^e siècle). La mise en scène de cette séquence (4'19) est gouvernée par un souci conjoint de clarté tactique et de grandissement épique. À l'opposé de la démarche d'Eisenstein, Mann, réputé pour son sens de l'espace, s'appuie sur quelques repères spatiaux (la ville fortifiée, les bateaux, la ligne d'horizon) et respecte scrupuleusement les distances relatives. Tandis qu'Eisenstein construit un lent crescendo avant le choc de la cavalerie, chez Mann la charge déclenche une intensification instantanée. Affichant des couleurs vives, les chevaliers du Cid sont accompagnés au galop par des travellings frontaux ou latéraux, de la droite vers la gauche, parfaitement accordés à leur vitesse. Les musulmans forment une masse sombre alourdie par des bruitages qui s'enfoncent dans les graves, et sont filmés à l'aide d'amples panoramiques de la gauche vers la droite et par des travellings de trois quart, moins rapides que l'allure des chevaux. Il s'en dégage une impression d'équilibre évitant toutefois la

¹¹ *Dictionnaire du cinéma. Les films*, Paris, Robert Laffont [Bouquins], 1992, p. 28.

¹² Fr. A. de la Bretèque, *L'imaginaire médiéval*, p. 744-747. Sur l'esthétique hollywoodienne classique, l'ouvrage de référence est : D. Bordwell, J. Staiger et K. Thompson, *The Classical Hollywood Cinema : Film Style & Mode of Production to 1960*, New York, Columbia University Press ; Londres, Routledge, 1988.

¹³ Copie de travail : DVD distribué par *Le Monde*, série 5 n° 9 (2005).

symétrie, là où la charge des Teutons était à sens unique. Une dynamique particulière porte certes les « défenseurs », qui ont l'audace de sortir de la ville fortifiée et sont soutenus par des éclats de trompettes. La mise en scène reste néanmoins beaucoup plus neutre que chez Eisenstein, ce qui rejoint le propos de tolérance et de respect de l'adversaire qui se place au centre du film.

Lors de la mêlée, les cavaliers catholiques ont systématiquement l'avantage dans les duels, mais les archers musulmans font preuve d'efficacité. Avec l'arrivée des fantassins, les combats finissent plus souvent à terre, où règne une cruauté sanglante. Le Cid lui-même joue un rôle décisif. Entre le début de la charge et la blessure fatale du héros, ce dernier apparaît dans 48 plans sur 103, dont 25 environ (parmi lesquels 4 plans rapprochés) permettent de distinguer le visage de Charlton Heston, qui exprime la peine et la difficulté. À l'opposé, Ibn Youssouf, crédité de 2 gros plans, reste en surplomb dans une position de spectateur immobile. Le Cid mène d'abord la charge, un travelling latéral soulignant sa position de fer de lance avancé. On le voit ensuite, repérable à son étendard, circuler dans l'espace très dense des combats, contourner la moitié de la cavalerie adverse, revenir en arrière pour diriger ses archers, replonger dans la mêlée. Mais sa mobilité exceptionnelle l'expose, et sa position paraît de plus en plus périlleuse : les traits ennemis se rapprochent bientôt de son escorte, le Cid est esseulé. Touché par une flèche tirée traîtreusement depuis l'océan, il se replie dans Valence, ce qui entraîne la retraite précipitée de ses troupes.

Le Cid est donc le véritable pivot tactique de la bataille. Il fait corps avec son armée, aimantée par lui et synchronisée avec ses moindres gestes. La mise en valeur du héros est ici intimement liée au déroulement global de la bataille, elle ne procède pas d'un « détachement » du personnage ou d'un grandissement strictement individuel. La blessure de ce héros « sacrificiel » et non belliqueux, qui porte le discours pacifiste du film, précipite la défaite. Mais sa résurrection produit aussitôt la victoire : lors de la dernière séquence, l'armée s'incarne dans son chef au point de disparaître elle-même, puisque le cadavre du Cid (métaphore de la vacuité intérieure et de l'aura extérieure du *star system* ?), harnaché majestueusement à son cheval, met à lui seul en déroute les combattants ennemis.

Dans *The Fall of the Roman Empire* (*La chute de l'empire romain*, 1964), le classicisme d'Anthony Mann s'adapte à une toute autre configuration. La bataille intervient très tôt dans le récit, et devient le lieu d'une concurrence à distance entre Commode (Christopher Plummer), fils de l'empereur, et le général Livius (Stephen Boyd), commandant en chef des armées du Nord. Décidé à prouver sa valeur, Commode s'engage dans la forêt de Germanie avec une escorte d'une centaine d'hommes, de façon à subir l'attaque des hordes de Ballomar. Selon le plan qu'il a imposé à Livius, sa troupe doit servir d'appât et résister jusqu'à l'arrivée des renforts destinés à refermer le piège sur les barbares. Mais cette initiative courageuse est soigneusement desservie par la mise en scène. Le combat actif se divise en deux phases : 1 minute 34 sec. jusqu'à l'arrivée de Livius, 1 minute 20 sec. jusqu'à la dispersion de l'ennemi¹⁴. Durant la première phase, la présence de Commode est compensée par celle du général Verulus (Anthony Quayle), qui apparaît dans 7 plans contre 5 pour le fils de Marc-Aurèle (sur un total de 23). Durant la seconde, Livius est clairement favorisé par le découpage, puisqu'il occupe près de la moitié des plans (9 sur 19, contre 3 pour Commode). En outre, le futur empereur ne semble jamais à son aise : il est sauvé d'un javelot ennemi par Verulus, et secouru par Livius au plus fort de la mêlée. La trop faible résistance de ses troupes ne parvient pas à fixer l'ennemi, causant l'échec du plan de capture de Ballomar. Dans le même temps, la topographie irrégulière du sous-bois ne fournit pas de vision globale de la bataille, signe que le contrôle de celle-ci échappe aux

¹⁴ Copie de travail : DVD « peplum collection », distribution Opening (172 min.).

Romains, et qu'à aucun moment la manœuvre d'encerclement ne peut aboutir. Cette séquence, décevante sur le plan militaire, démontre que Commode n'a pas l'étoffe d'un héros. Elle résume par ailleurs tout le propos du film : ce sont bien les divisions internes de l'empire face à la menace barbare qui provoqueront son affaiblissement et sa chute.

Dans *Spartacus* (1960), le libérateur des esclaves, après avoir longuement entraîné et préparé ses troupes, qu'il dirige comme un père de famille, préside aux manœuvres destinées à disperser les légions romaines lors de la bataille finale. Il donne le signal d'envoi des rouleaux enflammés, qui fournissent un avantage momentané aux esclaves, placés en surplomb. Durant cette longue phase préparatoire (50 plans, 4 minutes 42 sec.¹⁵), les visages et les corps restent totalement figés, et l'impression de crispation grandissante provient essentiellement du montage. À l'intérieur d'un découpage frontal et répétitif, Spartacus est gratifié de dix plans selon des cadrages variés, qui rendent sensibles les mouvements légers du personnage. Par la magie de l'effet Koulechov¹⁶, ces plans suggèrent la vigilance extrême du héros et ses états de conscience successifs face au déploiement des forces adverses. Mais une fois lancée, la bataille semble curieusement avorter : la mêlée ne présente pas d'évolution décisive, et la séquence trouve son terme dans l'envahissement de l'écran par la cavalerie romaine. Certes, Spartacus est mis en valeur durant le combat actif (13 plans sur 63). D'abord cavalier, le héros est filmé en contre-plongée et en longue focale, ce qui accentue le sentiment de promiscuité et l'effet d'immersion. Mis à terre, il retrouve bientôt ses réflexes de gladiateur, et finit par trancher le bras d'un Romain, d'où jaillissent brièvement deux filets de sang (12 photogrammes), trucage plutôt rare dans l'esthétique classique hollywoodienne. Cet effet est d'autant plus surprenant qu'il s'agit de la dernière apparition de Spartacus, purement et simplement absent durant les quarante dernières secondes de la séquence. Cette anomalie révèle certains tiraillements profonds du film.

La bataille se conclut par la défaite et le massacre de la quasi totalité des esclaves, Spartacus faisant partie des rares survivants, tous capturés par Crassus. Il y a donc une lacune scénaristique : le héros aurait-il « oublié » de se battre jusqu'à la mort ? Crassus aurait-il préservé le dernier carré des esclaves (y supposant la présence de Spartacus, dont il ne connaît pas le visage), de façon à pouvoir crucifier de manière exemplaire le chef de la rébellion ? Cette incertitude s'explique en grande partie par la genèse conflictuelle du film, porté à la fois par un scénariste et une star progressistes (Dalton Trumbo et Kirk Douglas), un réalisateur circonspect et un studio ouvertement méfiant à l'égard d'une icône de la gauche révolutionnaire. Dans un contexte encore profondément marqué par le maccarthysme, représenter des esclaves faisant jeu égal avec Rome paraît inapproprié aux dirigeants d'Universal, qui insistent au contraire pour qu'aucune victoire militaire des esclaves ne soit représentée à l'écran¹⁷. Lors de la bataille finale, le film ne veut pas montrer Spartacus défaillant, et ne peut le montrer héroïque, résistant jusqu'au bout à la supériorité numérique romaine. Face à une telle impasse, le personnage ne peut que disparaître pour renaître ensuite sous les traits plus consensuels du martyr chrétien.

¹⁵ Copie de travail : DVD « édition spéciale » d'Universal (2004), version « intégrale » de 185 minutes.

¹⁶ L'expression neutre d'un visage est interprétée en fonction du contre-champ qu'on lui accole.

¹⁷ D. L. Cooper, « Trumbo vs. Kubrick : their debate over the political meaning of *Spartacus* », « Who killed *Spartacus* ? How studio censorship nearly ruined the *Braveheart* of the 1960s », « *Spartacus*, still censored after all these years », 1996, articles disponibles en ligne par l'intermédiaire de The Kubrick Site : « <http://www.visual-memory.co.uk/amk/> ».

LES TENDANCES CONTEMPORAINES

Les films contemporains reconduisent un grand nombre de procédés classiques, notamment sur le plan narratif. Ainsi, la bataille, généralement préparée avec soin, confirme ou fait évoluer la qualité héroïque du personnage principal, ce qui la réinscrit dans la continuité du récit. Dans *Braveheart* (Mel Gibson, 1995), le paroxysme est préparé par des combats de moindre envergure, rixes, duels, escarmouches, qui font la preuve des capacités guerrières de William Wallace, établissent sa réputation et lui attirent des compagnons d'arme. Avec la bataille, le statut du héros peut prendre une nouvelle dimension, celle de chef d'armée, de leader charismatique, de héros national. Plus rares sont les batailles qui exposent d'emblée un héros dans toute sa force. *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), très inspiré de *The Fall of the Roman Empire*, procède à ce renversement « postmoderne » avec l'affrontement initial des légions romaines contre d'irréductibles barbares germaniques¹⁸. Dès les premiers instants du film, Maximus (Russell Crowe) est reconnu par ses hommes comme le chef militaire incontesté, et après le combat Marc-Aurèle le qualifie de plus grand général de l'empire. Mais il s'agit alors d'une « mauvaise » bataille, une affaire de routine aux justifications politiques incertaines, qui aura des suites néfastes sur le plan politique (l'assassinat de Marc-Aurèle) et sur le plan personnel, puisqu'elle va précipiter le destin tragique du général. Maximus devra reprendre à zéro son parcours héroïque, qui culminera dans l'arène.

Le plus souvent, la bataille suppose également que l'*ethos* et les qualités d'âme du héros aient été préalablement établis, de façon à ce qu'il apparaisse comme le dépositaire de valeurs morales, canoniquement réactivées par une ultime harangue destinée à galvaniser les troupes. Ainsi, les gestes magnanimes du Cid, qui épargne deux émirs captifs en échange de leur loyauté, puis envoie du pain par catapulte au peuple de Valence enfermé par l'ennemi, apparaissent comme des actes de bonne politique mais témoignent aussi de l'humanisme du personnage. Le sens de la dignité de Spartacus, qui soutient un esclave écrasé par le poids de son fardeau ou refuse de se donner en spectacle avec une femme, est soigneusement posé dès les premières séquences du film de Kubrick. Le personnage devient ainsi la justification vivante d'un combat légitime. La caractérisation de Maximus au début de *Gladiator* tend elle aussi à lui attirer la sympathie du spectateur. Cependant, elle ne manifeste pas un sens de la justice qui pourrait trouver son aboutissement dans la lutte armée, mais se contente de mettre en évidence une certaine sensibilité du personnage, attaché à son foyer, attentif à la beauté d'un oiseau, sceptique quant à la « culpabilité » de l'ennemi qu'il s'apprête à affronter¹⁹. Maximus, contrairement à William Wallace qui ignore le doute, n'est plus à proprement parler un héros épique.

Sur un plan formel, les divergences sont repérables. Le déroulement homogène du temps, la lourdeur des armures et l'embarras des acteurs simulant la mort donnent parfois aux combats de la période classique une sorte de « raideur agitée ». Ce rapport au temps évolue avec la technique et les usages, le ralenti et divers procédés d'altération pouvant par exemple apporter davantage de souplesse. On peut considérer que l'esthétique contemporaine, réputée plus immersive, plus violente et plus réaliste, est largement conditionnée par des influences extérieures : la télévision pour les cadrages serrés, le montage court et la faible profondeur de champ²⁰ ; le jeu vidéo de stratégie pour les plans

¹⁸ Pour une analyse détaillée, voir L. Jullier, *L'analyse de séquences*, Paris, Armand Colin [Cinéma], p. 149-152.

¹⁹ On pourra se reporter à M. M. Winckler (dir.), *Gladiator, Film and History*, Malden (Mass.), Blackwell Publishing, 2005.

²⁰ Voir par exemple G. King, *New Hollywood Cinema. An Introduction*, Londres/New York, I. B. Tauris Publishers, chap. 7, « From Big Screen to Small », 2002, p. 224-256. L'auteur donne notamment la durée moyenne des plans dans *Spartacus* (7,9 sec.), *The Fall of the Roman Empire* (8,7 sec.) et *Gladiator* (3,4 sec.).

aériens en plongée presque totale qui montrent le déploiement des troupes ; le cinéma gore pour la représentation des matières sanglantes ; le cinéma asiatique pour la chorégraphie des combats. Il en découle une tendance vers un éclatement renforcé de la scène, une montée en puissance du chaos et des horreurs de la guerre, et dans le même temps des possibilités de stylisation nouvelles.

Film encore dépourvu d'effets numériques, *Braveheart* fait le choix radical de montrer le héros dans toute sa fureur sanguinaire. À l'intérieur de la bataille de Stirling (11 septembre 1297) se détachent deux plages de combat particulièrement intenses, dignes des exagérations de l'épopée guerrière. Aucune vue d'ensemble, mais une suite de plans brefs à l'épaule. Durant la première plage²¹, William Wallace, qui occupe le tiers des plans (20 sur 62), met hors d'état de nuire pas moins de douze ennemis en une minute (à l'écran : trois, puis trois, puis six). La cadence se maintient lors de la deuxième (neuf Anglais tués en 45 secondes²²), qui voit un Wallace omniprésent (27 plans sur 41) couronner ses efforts par la décapitation du général ennemi. Wallace provoque son adversaire d'un rugissant « *bastard!* », et un rictus de joie diabolique accompagne le coup d'épée qui fait chuter le cavalier. Ce dernier peut à peine se relever que Wallace, peu soucieux de ménager un beau duel chevaleresque, le décapite sans façon²³. Le visage peint en bleu et recouvert de sang, Wallace finit par pousser un cri de victoire sauvage. Cette brutalité, surprenante pour un film hollywoodien, a été soigneusement motivée par plusieurs épisodes antérieurs du récit. Tout est fait pour que le spectateur adhère à la cause écossaise et à un combat présenté comme légitime. De plus, malgré la surreprésentation du héros, cette expérience infernale établit une sorte de lien du sang entre Wallace et ses compagnons d'arme. *Braveheart* renoue donc avec la violence de *Falstaff*, mais les expressions de haine ne sont plus masquées par les casques des combattants. Les accents musicaux et le noir et blanc qui stylisaient l'engagement ont également disparu. Tous ces choix s'expliquent certainement par le triple rôle de Mel Gibson, à la fois acteur, réalisateur et producteur. Il aurait été plus difficile d'imposer une telle barbarie à une star « extérieure ». En outre, la *persona* de Mel Gibson, très marquée par son rôle de Mad Max, le vengeur sans pitié, intégrait déjà une dimension de folie destructrice.

Braveheart procède par la suite à une sorte de renversement, montrant le « martyr » de Wallace, évolution sensible jusque dans les combats et annonciatrice de la fin tragique du héros. La bataille de Falkirk (22 juillet 1298) est à son tour très segmentée : préparatifs au petit matin ; face à face des troupes ; fraternisation surprise entre Irlandais et Écossais ; tir de flèches enflammées destinées à couper la retraite des premières lignes anglaises ; choc et mêlée des fantassins ; trahison des cavaliers écossais ; tir des archers anglais qui déciment les combattants ; envoi des renforts anglais ; départ d'Édouard I^{er}, qui estime la victoire acquise ; blessure de Wallace (touché par une flèche près du cœur, comme le Cid), qui se lance néanmoins à la poursuite du roi ; confrontation entre Wallace et un mystérieux chevalier, bientôt démasqué ; déploration des survivants sur les cadavres (plus de treize minutes au total). L'intérêt de la séquence se déplaçant de la violence moyenâgeuse du combat vers le jeu des alliances et des trahisons, la phase la plus intense de la mêlée (41 sec.²⁴) présente un Wallace moins dévastateur (5 ennemis tués ; 7 plans sur 35), bientôt meurtri dans sa chair et dans son âme, presque mélancolique. Cet infléchissement conduit le héros hébété à épargner Bruce, pourtant traître à l'Écosse. Au final, Wallace n'est

²¹ De 1h25.31 à 1h26.31. Copie de travail : DVD Twentieth Century Fox (2002 - 171 min.).

²² De 1h26.59 à 1h27.43.

²³ Au début de la bataille, Wallace est le premier à faire couler le sang d'abondance. Il perce le crâne d'un cavalier anglais tombé à terre et sans défense, à l'aide d'une pioche.

²⁴ De 1h57.47 à 1h58.28.

cependant pas un vaincu à la manière de Spartacus. Son supplice exemplaire justifie définitivement la révolte armée, dont le film a montré qu'elle peut mener à la victoire.

Malgré le succès du film, la formule de *Braveheart* est rarement reconduite par la suite. Plutôt que de proposer une séquence comportant en son centre des « tunnels » de pur déchaînement, beaucoup de batailles, tout en prenant acte des nouvelles normes du réalisme guerrier²⁵, tentent de renouer avec un grandissement plus solennel préservant l'aura du héros. Cette préférence s'accorde alors très bien avec les vues aériennes permises par les trucages numériques, qui sont une des causes de l'engouement hollywoodien pour le *historical epic* dont le potentiel de renouvellement visuel est abondamment exploité à partir de l'an 2000. L'aspect grandiose de l'affrontement ne peut en effet que rejaillir sur le héros qui en décide le sort.

Ainsi, *Alexandre* (Oliver Stone, 2004) fait le choix d'une mythification ostensible, qui semble exacerbée par la présence de trucages gore. Une ellipse narrative propulse le personnage au faite de sa gloire, dans sa rencontre individuelle avec l'Histoire, dès la trente-septième minute du récit. La bataille de Gaugamèles (-331) opère une véritable transfiguration héroïque du jeune roi de Macédoine (Colin Farrell), à l'opposé du parti pris de Mel Gibson. Alexandre est montré comme un stratège illuminé, protégé de Zeus comme le rappelle l'aigle qui semble veiller sur le champ de bataille. L'audacieuse manœuvre de cavalerie qui lui permet de mystifier les troupes perses et de se rapprocher à portée de lance de l'empereur Darius a été préparée lors d'une réunion d'état-major. Mais la lisibilité de ce vaste mouvement est surtout grandement facilitée par les plans aériens qui adoptent le « point de vue de Sirius ». À l'image du Cid²⁶, Alexandre est donc d'abord une trajectoire, facilement repérable à la crinière rouge de son casque, et plus encore un élan, une inspiration. Les moments de chaos, par exemple ceux qui dépeignent les combats périphériques, sont réinscrits dans une visée tactique globale, également suggérée par le compte à rebours rythmique qui traverse la séquence²⁷. Alexandre doit certes s'interrompre en chemin pour délivrer quelques coups d'épée, mais la technique de filmage et d'éclairage rend la perception de la mort infligée par le héros beaucoup moins nette que dans *Braveheart*. Les cadrages rapprochés très tremblants et la présence d'un épais nuage de poussière compliquent le décompte des victimes (cinq ?)²⁸. Par ailleurs, Alexandre est montré comme un combattant exalté mais peu expérimenté, vulnérable, sauvé à trois reprises par ses compagnons. Contrairement à Commode, dont les difficultés au combat trahissaient une forme d'incompétence, le personnage, montré dans l'enthousiasme de la jeunesse, en est momentanément humanisé, préservé de sa propre pulsion meurtrière. Il peut remonter en selle et accomplir une charge fougueuse contre Darius, nimbé d'un flou artistique qui suggère cette fois l'immortalité du roi à travers les siècles.

Un défi majeur des mises en scène cinématographiques de bataille réside donc dans l'articulation entre l'impact physique direct du héros et son influence tactique, indirecte et globale. Ce double impératif, qui permet l'existence d'un héros de corps et d'esprit, est

²⁵ À Hollywood, le dosage de la violence est méticuleusement calculé en fonction du public visé. Les films qui se rattachent à l'*heroic-fantasy* s'adressent souvent à un public enfantin, ce qui explique le recours plus fréquent au *comic relief* et la pudeur visuelle des affrontements par rapport à d'autres films marqués par une esthétique de la saleté. La présence d'ennemis non-humains, par exemple des orcs au sang noir, facilite également, de ce point de vue, la représentation du combat.

²⁶ On aura constaté que le héros tacticien, pour contrôler la situation, reste le plus souvent à cheval.

²⁷ Je me permets de renvoyer par avance à mon article « Lyrisme et souffle épique dans *Troy*, *Alexandre* et *Kingdom of Heaven* », à paraître dans les actes du 5^e colloque de Sorèze (2007, consacré à la musique de film).

²⁸ Copie de travail : DVD Pathé (2005 - 170 min.).

souvent associé à l'alternance entre l'immersion et la contemplation distante. La coïncidence plus ou moins étroite entre le point de vue de la caméra et la conscience supposée du personnage peut alors fonctionner comme un principe unificateur pour l'ensemble de la séquence. Il ne faudrait toutefois pas chercher à gommer l'hétérogénéité des scènes de bataille, qui en fait également la force.

Les formes de l'héroïsation proprement dite découlent des normes du réalisme en vigueur, du degré de violence acceptable par le public à un moment donné et de l'éventail des procédés de stylisation disponible. Par ailleurs, si le héros doit lutter pour conserver sa place dans un système visuel en décentrement permanent, il ne saurait entièrement éclipser ses compagnons d'arme, qui participent à la dimension véritablement épique et collective du combat. De ces tensions naissent le profil idéologique ainsi que le dynamisme visuel et narratif de la séquence, qui ménage des possibilités de variation infinies.