

capricci

**DAVID
FINCHER
OU
L'HEURE
NUMÉRIQUE**

par

GUILLAUME
ORIGNAC

ÉDITION AUGMENTÉE
À l'occasion de la sortie de
GONE GIRL



Conception graphique: Marion Guillaume

© Capricci, 2011

Deuxième tirage, septembre 2014

Edition augmentée

Isbn papier 979-10-239-0052-1

Isbn pdf web 979-10-239-0054-5

Issn 2112-9479

Droits réservés

Capricci

contact@capricci.fr

www.capricci.fr

Pour toute remarque sur cette version numérique :

editions@capricci.fr

capricci

**DAVID
FINCHER
OU
L'HEURE
NUMÉRIQUE**

par

GUILLAUME
ORIGNAC

5

ACTUALITÉ CRITIQUE

1. ENNEMI INTIME	14
2. « LES RÉFRIGÉRATEURS REMP LIS DE PÉNIS »	17
3. INSOMNIAQUES	23
4. COINCER LES CORPS, PISTER LES TÊTES	28
5. « TROP SOMBRE, FINCHER »	31
6. TEMPÊTE DE SIGNES	34
7. IMAGES ET GRAPHISME	40
8. GÉNÉRIQUES	44
9. LA FARCE DU RÉEL	49
10. UNE PROPHÉTIE	55

11. JOUER	59
12. RÈGLES	63
13. LE TEMPS DIFFRACTÉ	70
14. LE FILM MONDE	74
15. PARTOUT LE CINÉMA	77
16. « TOUT CE QUI EST PARFAIT EST IMPARFAIT »	81
17. DERNIERS GESTES, NOUVEAUX GESTES	85
18. LE LANGAGE AMOUREUX	91
19. ÉLÉPHANT ET FŒTUS	105

Ouvrage publié
avec le soutien de la
Région Île-de-France

Vêtu d'un sweat informe, la lanière d'un sac à dos jetée sur l'épaule droite, un jeune homme traverse la nuit, les rues de Cambridge et les allées de Harvard. Il fuit la tristesse et l'amertume, l'arrière-goût indigeste que le monde laisse parfois en bouche. Encore une volée d'escaliers, le couloir d'un foyer d'étudiants, et sa course s'arrête devant un ordinateur. Mark Zuckerberg a cette silhouette d'adolescent qui paraît figée pour l'éternité. Il fait craquer ses doigts, se penche vers l'écran, son visage s'électrise à mesure qu'il tape sur son clavier. Il est chez lui, maître d'un royaume chiffré par le langage informatique. Personne ne le blessera, la vie peut être corrigée. « *Let the hacking begin.* »

Mais le piratage a déjà eu lieu. Faux panoramique dans les rues de Cambridge, fausses promenades de Harvard et faux écran d'ordinateur : à trois reprises David Fincher parasite les images enregistrées pour cette séquence. Un recadrage, à l'intérieur de trois plans fondus en un seul, donne l'illusion d'une caméra mobile ; des arrière-plans de Harvard ajoutés au décor d'un autre campus recréent l'espace de la prestigieuse université ; et les surfaces bleues filmées sur le plateau sont recouvertes des captures d'écran réalisées par des infographistes.

The Social Network est une litanie discrète d'effets visuels. Des paysages numériques glissent sur des fonds bleus. Des

nuages de buée synthétique s'échappent des lèvres des comédiens. Un même visage se dédouble sur deux corps différents. Des répliques se chevauchent à l'intérieur d'un même plan mêlant deux prises différentes. Fincher intervient sur l'image, comme son héros investit les relations sociales : par la volonté démiurgique d'en reconfigurer les formes, jugées insatisfaisantes et anarchiques. *The Social Network* est le film d'un *mogul* hollywoodien sur un *mogul* capitaliste, Orson Welles penché sur Charles Foster Kane revisité à l'ère du numérique.

Cette virtuosité technique appliquée à un art consommé du récit a fini par placer David Fincher au centre du jeu hollywoodien, après huit films tournés de 1992 à 2010, et un neuvième achevé, tiré du premier tome de *Millenium*, la trilogie romanesque de Stieg Larsson. Le jeune cinéaste chahuté par les cadres de la Fox qui produisait *Alien 3*, son premier film, travaille désormais au sein d'un studio dévolu à ses productions. Épaulé de collaborateurs réguliers, il a su prendre de vitesse une industrie de flux pour créer en son cœur un atelier numérique où s'élaborent les dernières formules d'un cinéma digital.

À quel moment un cinéaste naît-il à son art ? Au premier film qui le hante ou à celui qu'il bredouille ? Quand Fincher découvre enfant *Butch Cassidy et le Kid* (George Roy Hill,

1969), il comprend qu'un film est aussi un agencement complexe de formes. Derrière la proposition classique du western, celui de George Roy Hill développe des effets inspirés du cinéma moderne européen : court-métrage muet en guise de prologue, montage de photos d'archives, passage du sépia à la couleur ou trucage optique liant en un seul mouvement un gros plan intérieur et un plan d'ensemble extérieur. Tranchant avec la transparence classique, le cinéaste souligne la dimension artificielle de sa composition dans un geste typique de la modernité cinématographique.

Fincher en retiendra la leçon. Cette influence se croise avec une autre quand il entre à ILM, la société d'effets visuels créée par George Lucas, alors qu'il n'a que 18 ans. Il y fait ses armes en travaillant déjà sur les transparences et les jeux de cache pour *Le Retour du Jedi* (1983) et *Indiana Jones et le temple maudit* (1984). Quatre ans plus tard, il entame une carrière prolifique de réalisateur de vidéo-clips et de publicité. Chaque production est à la fois l'occasion d'adresser un clin d'œil au cinéma des aînés et de tester les nouvelles technologies. Son enthousiasme pour la fabrication des images est tel que certaines scènes de ses longs-métrages ne semblent avoir été filmées que pour relever un défi technique. Le visage décrépit de Brad Pitt porté sur les épaules de Benjamin Button, ou la circulation panoptique

d'une caméra dans l'espace déplié d'une maison de Manhattan constituent des démonstrations d'un art informatique explorant les images de synthèse. Débarrassés des contraintes narratives, les génériques de *Fight Club* et de *Panic Room* valent même comme courts-métrages autonomes. Mais, d'*Alien 3* à *The Social Network*, Fincher a progressivement délaissé ces coups d'éclat visuels au profit d'un emploi moins tapageur des images de synthèse. En s'appuyant sur les nouvelles technologies, il reformule l'esthétique du cinéma moderne hollywoodien à l'aune du numérique.

À l'écart des compositions fantastiques de Peter Jackson et du formalisme vidéo de Michael Mann, Fincher ne cherche pas à imaginer le cinéma de demain comme l'entend James Cameron. Il affirme au contraire une continuité esthétique avec les films du Nouvel Hollywood, tout en la problématisant. *Fight Club* et *L'Étrange Histoire de Benjamin Button* revisitent les innovations formelles d'*Abattoir 5* (George Roy Hill, 1972), *Zodiac* reprend les investigations paranoïaques des *Hommes du Président* (Alan J. Pakula, 1976), *Seven* réinvestit les tourments psychologiques de *La Corde raide* (Richard Tuggle, 1984), tandis que *The Social Network* cache un remake du *Parrain* (Francis Coppola, 1972) où les batailles juridiques remplacent les règlements de compte mafieux. Fincher reprend les inquiétudes existentielles des

films de son enfance interprétés par Warren Beatty, Robert Redford ou Gene Hackman dans des intrigues de complots que sa furia technologique confronte aux artifices sans fond des images composites.

« Que le piratage commence ! » est l'appel d'un jeune homme ambitieux aux super pouvoirs du code informatique, autant que l'indice d'une réarticulation de l'image cinématographique entre empreinte et composition. Mais c'est aussi le mot d'ordre d'un cinéaste qui reprend la nouvelle vague hollywoodienne au tempo des évolutions digitales. Que devient alors le fond d'anxiété de l'Amérique des années 1970 une fois repeint aux couleurs du numérique ?

Le scénario politique d'Aaron Sorkin, créateur d'une magistrale série télé sur la démocratie américaine vue de la Maison-Blanche (*À la Maison-Blanche*) se transforme en une sobre mais intense affaire de métaphysique. Au visage concentré de Jesse Eisenberg penché sur un écran informatique répondent les signes d'un langage composé dans les salles de post-production. Chaque cadre, même anodin, articule les images de synthèse aux corps des acteurs. L'humanité ne converse plus avec des machines, elle baigne dans un univers composite, défini par des codes qui menacent à tout instant de transformer l'environnement. Derrière le drame contingent d'une jeunesse trahie par l'ambition,

Fincher filme la décomposition logique d'une relation aux autres, dévorée par les puissances que le langage binaire des machines remet entre des mains trop humaines.

Mark Zuckerberg peut bien représenter un idéal cool du capitalisme à l'ère de la connexion généralisée, sa chambre d'étudiant n'apparaît que comme un réduit où bouillonne on ne sait quelle maladie des nerfs. Sombre, comme enterrée, elle est l'écran d'une psyché tourmentée en lutte avec un adversaire indistinct. « *It's a movie, it's fun* » aura pour tout commentaire le fondateur de Facebook, après avoir vu le film. Il en livrait la vérité sans le savoir : *Fight Club* avait précisément fait du *fun* le symptôme d'un dérèglement psychotique. Le jeu est l'activité privilégiée de l'esprit pour réinterroger son rapport à l'objectivité d'un monde désaccordé, un monde que Michelangelo Antonioni filmait déjà en 1966 dans *Blow-Up*. Mais des errances de son héros photographe traversant les rues londoniennes à la course de Zuckerberg dans les allées de Harvard, un pas a été franchi. Ce qui est filmé n'a plus la rigidité de la brique et du béton et les corps ont vu souffler en paillettes de synthèse leur poids de chair et de révélation. Tout peut être réinventé, les murs comme les relations. C'est la conclusion glaçante du film : Mark Zuckerberg a recodé le monde pour n'avoir plus à le subir. Moins qu'un élan, sa course était une fuite.

Il est seul à présent. Seul comme tous les personnages de Fincher, perdu devant son écran d'ordinateur avec ce clic digital compulsif qui appelle le monde à la rescousse. Encore un appel dans la nuit, un geste lancé vers cette fille qu'il serrait autrefois dans ses bras, et dont il ne reste qu'une somme de pixels étalés sur un écran. Cinq cents millions d'amis, cinq cents millions de signes, tout un tas de figures inertes réunies par sa seule volonté. Triste conquête d'un monde numérique peuplé de vides et d'absences. La chair manquera toujours. Appuyer sur la même touche, alors. Espérer renouer avec le vivant. Ne jamais dormir, de peur de l'oublier.

1. ENNEMI INTIME

En 1922, un vampire penché sur ses proies soufflait au jeune public du cinéma que le sommeil était la clé des monstres. De *Nosferatu* à *Alien*, le repos a fini par rêver de cryogénie. Une créature visqueuse peut alors pondre ses œufs dans le tube digestif de ses victimes. À leur réveil, les hommes hoquètent, vomissent et se vident de leur sang. La greffe n'a pas pris, l'organisme parasite a colonisé leur chair. C'était la scène originelle du premier film signé par Ridley Scott en 1979, quand le récit basculait de l'étendue mystérieuse des étoiles au huis clos horrifique : le monstre surgissait soudainement dans l'éclaboussure sanglante du tronc explosé de John Hurt. Ridley Scott posait là les jalons d'une petite mythologie cinématographique appelée à hanter l'imaginaire collectif. L'*Alien* devenait la figure d'un mal et d'une terreur archaïques, forme bestiale d'une altérité radicale mais cousue dans la chair de l'humanité. Sa texture de synthèse (d'abord latex, puis pixels) naissait sur les lambeaux retournés du corps humain. Il fallait que notre sang se vide pour que croisse cette poupée synthétique monstrueuse.

Quand, en 1992, David Fincher met en scène le troisième volet de la saga, il souhaite avant tout revenir à l'esprit d'origine. L'épisode précédent, réalisé en 1986 par James

Cameron, a déplacé celui-ci vers la machinerie spectaculaire d'un film de guerre. Alors âgé de 27 ans, Fincher ne craint pas d'affirmer ses envies, quitte à se heurter aux attentes de la Fox. Le studio maternelle tant sa franchise qu'il préférera retirer le final cut à ce bleu qui rue dans les brancards. Le cinéaste, qui renie aujourd'hui le film, a néanmoins pu y glisser des éléments personnels. Dès le générique, en quelques plans indiciels, il raye d'un trait souverain les personnages élaborés par Cameron. Seul compte le retour vers la maison hantée originelle et sa vision réaliste de l'horreur. Il l'expliquera à propos du film de Ridley Scott : « J'avais 16 ans à l'époque, et ça a changé ma vie. Pour la première fois, l'espace avait l'air d'être l'espace, et des personnes sur un vaisseau spatial avaient vraiment l'air d'être dans un vaisseau spatial. Ils nouaient leurs cheveux avec des élastiques, buvaient du café et parlaient de conflits syndicaux. Ça semblait tellement réel. »

Réalisme, le mot convient-il pour un film de science-fiction ? Oui, comparé au traitement fabuleux qui s'applique le plus souvent au genre. Murs lépreux, images noircies au charbon, gueules mal rasées de mécréants dont on croit sentir l'haleine humide : tout fait songer au film carcéral. L'espace est ramené à l'échelle du corps humain, confiné dans des pièces réduites et aveugles. Dans ce labyrinthe d'allées sombres, le film rejoue sur les pas du premier volet la lutte de l'homme avec

le monstre, de l'intime avec l'altérité menaçante. L'homme n'est donc plus seul. Et le mal naît précisément pendant le sommeil : il suffit que Ripley s'endorme pour qu'à son réveil, la créature ait consommé sa première proie.

Le sang qui coule, les chairs lacérées et les membres déchiquetés : c'est le chant funèbre du corps humain jeté dans la bouche d'enfer d'une texture étrangère. Dès ce premier film, une forme allogène parasite l'environnement et en attaque la structure. « Cela recommence » : à quoi pense Ripley ? Aux précédents épisodes. À un autre film, veut-on croire aussi, celui de Don Siegel, réalisé en 1956 sous le titre *L'Invasion des profanateurs de sépultures*. Des monstres extra-terrestres s'emparent, pendant leur sommeil, du corps des habitants d'une ville paisible de Californie. Le premier titre – finalement abandonné – sonnait comme un avertissement : « Sleep no more ». Surtout ne pas dormir. Mais il est trop tard, déjà des yeux se sont fermés. Cela n'arrivera plus. Désormais les personnages de Fincher ne connaîtront qu'un mauvais sommeil.

2. « LES RÉFRIGÉRATEURS REMPLIS DE PÉNIS »

Trois ans plus tard, *Seven* s'ouvre avec le lieutenant Somerset. Un flic, à quelques jours de la retraite, qui boit du café, époussette ses vestes, noue minutieusement ses cravates. Fincher s'attache aux détails, au pli au coude, aux tongs aux pieds, aux chemises portées telle année et jetées la suivante. Le goût pour l'ordinaire et le banal, un souci pointilleux d'accumuler les effets de réel pour ancrer méthodiquement l'univers du film dans une époque et une géographie précises. L'imaginaire cède ici sa place à l'obsession d'une reconstitution exacte.

La méthode trouvera son point d'acmé avec *Zodiac* : la succession de séquences datées au fil des années 1970 y constitue un catalogue muséal de la période, de ses tenues, de ses voitures, de son design et de ses ports de tête. Tout y est rigoureusement juste et préparé avec un luxe infini de détails. Même *The Social Network*, réalisé en 2010 mais situé en 2003, est traité comme un film d'époque : on ne trouvera pas un téléphone portable ou la capture d'écran d'un site Internet postérieure à la période. Les événements les plus dramatiques ne gagnent leur vraisemblance qu'en s'appuyant sur cette trame d'éléments quotidiens qui forment une tapisserie réaliste d'objets, de costumes et de gestes anodins.

On boit, on mange, on goûte, on se brosse les dents et on noue ses lacets. Une mère mesure le soda dans le verre de sa fille (*Panic Room*), une femme refuse le miel souillé de mouches dans son thé (*L'Étrange Histoire de Benjamin Button*), des étrangers proposent un sandwich avant une discussion professionnelle (*The Social Network*) : l'extraordinaire se déploie sur fond d'insignifiance.

Mais celle-ci a ses formes et sa gravité, un poids que le scénario néglige mais que la mise en scène vient lester. L'enquête de *Seven* est trouée de scènes narrativement vides où bruits et lumières sculptent un environnement angoissant. La surface morne des objets recouvre d'inavouables secrets : sur le sol, les traces d'un meuble déplacé ; derrière un tableau, les empreintes d'un inconnu. Ces éléments ordinaires paraissent au bord de communiquer. Le ciel est trop bas, il pleut sans fin et les murs pourraient murmurer des histoires de terreur. La menace figurée par l'Alien fait maintenant partie des espaces intimes, sous la forme atonale d'une présence inquiétante des choses. Les objets intimident : une horloge inversée dans la gare de la Nouvelle-Orléans ouvre l'œil terrifiant d'un destin vengeur et arbitraire (*L'Étrange Histoire de Benjamin Button*), tandis qu'un téléphone se fait le messenger brûlant d'une petite apocalypse incendiaire dans une chambre d'hôtel (*The Social Network*). Le mal prend le visage insoupçonnable du familier.

« Pour moi, le plus effrayant à propos des *serial killers* est d’imaginer qu’ils vivent à côté de vous, utilisent des outils électriques jusque tard dans la nuit, et ont leurs réfrigérateurs remplis de pénis. » L’horreur frappe à la porte mais avec le sourire du voisin. John Doe (*Seven*) et le tueur de *Zodiac* se fondent dans la masse nébuleuse du quotidien. Le visage ordinaire de Kevin Spacey (dont Sam Mendes figura opportunément en 1999 les traits moyens de *salary man* dans *American Beauty*), la silhouette impersonnelle et masquée du *Zodiac* rabattent l’imaginaire du criminel sur des qualités communes. Aucune force surhumaine ni intelligence supérieure ne les qualifie. De petits hommes, sans visage démoniaque, presque des fonctionnaires de l’horreur, tout au plus ricanants, faisant des vies humaines les cases de leurs mots croisés. « Ce n’est pas le diable, juste un être humain » fait remarquer Somerset à propos de John Doe, dont le nom n’est que l’absence d’un nom. Ces assassins sont partout et nulle part, anonymes perdus dans la foule, le modèle invariant de l’homme de la rue sans identité. La figure du criminel s’efface pour ne laisser en pleine lumière que les traces de ses crimes : du sang et des cadavres.

Et encore : mêmes ces traces glissent vers l’inexpressivité et l’abstraction. Les deux premiers films manifestaient pourtant un penchant pour la morbidité des chairs humaines. Fincher y a gagné une réputation de cinéaste doué pour les situations

Collectif

OTTO PREMINGER

Collectif

DANSE ET CINÉMA

(en coédition avec le Centre national de la danse)

Collectif

GEORGE CUKOR

on /off Hollywood

C. L. Zois

LIFE GUARD

Joe Eszterhas

À LA CONQUÊTE D'HOLLYWOOD

le guide du scénariste

qui valait un milliard

à paraître**Laurent Mauvignier**

VISAGES D'UNE FICTION

Tag Gallagher

JOHN FORD

de l'homme aux films

ACTUALITÉ CRITIQUE**Emmanuel Burdeau**

LA PASSION DE TONY SOPRANO

Philippe Azoury

À WERNER SCHRÖETER,

QUI N'AVAIT PAS PEUR DE LA MORT

Hervé Aubron

GÉNIE DE PIXAR

Juan Branco

RÉPONSES À HADOPI

suivi d'un entretien avec Jean-Luc Godard

Jacques Rancière

BÉLA TARR, LE TEMPS D'APRÈS

Stéphane Bouquet

CLINT FUCKING EASTWOOD

Louis Skorecki

D'OÙ VIENS-TU DYLAN?

Axel Cadieux

UNE SÉRIE DE TUEURS

les serial killers qui ont inspiré le cinéma

EN REVUE**Capricci 2011****Capricci 2012****Capricci 2013****ÉCRIRE AVEC,
LIRE POUR**

BÉATRICE MERKEL

Alferi/Serra,

Bégaudeau/Mazuy,

Bouquet/Denis,

Montalbetti/Champetier,

Sorman/Lvovsky

SACHA LENOIR

Kerangal/Poupaud,

Rosenthal/Larivière,

Lefranc/Ferreira Barbosa,

Coher/Preiss,

Pagano/Bonitzer

■
**QUE FABRIQUENT
LES CINÉASTES**

Pedro Costa
DANS LA CHAMBRE
DE VANDA

Jean-Claude Rousseau
LA VALLÉE CLOSE

Albert Serra
HONOR DE CAVALLERIA

Pierre Creton
TRILOGIE EN PAYS DE CAUX

■
DVD

Robert Kramer
MILESTONES — ICE

Dominique Marchais
LE TEMPS DES GRÂCES

Ingmar Bergman
EN PRÉSENCE D'UN CLOWN

Alain Della Negra et Kaori Kinoshita
THE CAT, THE REVEREND
AND THE SLAVE

Jean-Charles Hue
LA BM DU SEIGNEUR

Monte Hellman
ROAD TO NOWHERE

Albert Serra
LE CHANT DES OISEAUX —
LE SEIGNEUR A FAIT POUR MOI
DES MERVEILLES

Denis Côté
CURLING

Wang Bing
LE FOSSE - FENGMING

Abel Ferrara
GO GO TALES

André S. Labarthe
LA DANSE AU TRAVAIL

Joana Preiss
SIBÉRIE

HPG
LES MOUVEMENTS DU BASSIN

Raphaël Siboni
IL N'Y A PAS DE RAPPORT SEXUEL

André S. Labarthe
ROY LICHTENSTEIN, NEW YORK
DOESN'T EXIST

Nobuhiro Suwa
2/DUO

Abel Ferrara
4H44

Albert Serra
HISTOIRE DE MA MORT

Edward S. Curtis
IN THE LAND OF THE HEAD HUNTERS

à paraître

João Viana
LA BATAILLE DE TABATÔ

Jean-Charles Hue
MANGE TES MORTS