

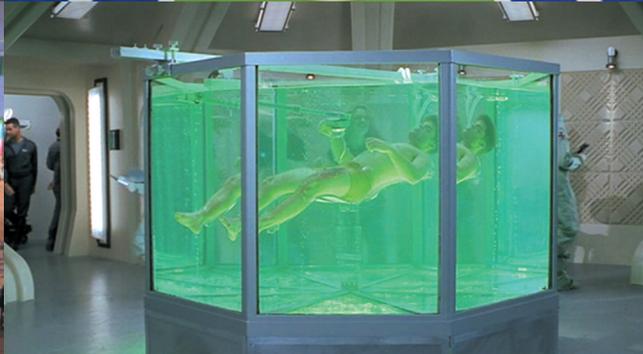
PAUL VERHOEVEN

STARSHIP TROOPERS

APPRENTIS & LYCÉENS AU CINÉMA

RÉGION
Nord-Pas de Calais

CAHIERS
CINÉMA



par Cyril Béghin



Ils sont jeunes et beaux, filent à travers l'espace et affrontent de gigantesques extraterrestres en forme d'insectes. Avec eux, ce sont peaux lisses et uniformes impeccables, ordonnancements de troupes unanimes et euphories combattantes, slogans guerriers et mélanges flous de libéralisme et d'idéologies totalitaires, qui s'exposent à l'écran sous des lumières étales. Aucune question, aucun doute ne semble ralentir leurs courses vers les

massacres. Quelle est donc cette obscénité, et que sert-elle ? On tente ici d'analyser l'étroit voisinage de l'efficacité spectaculaire et de la distance ironique, c'est-à-dire critique, mis en place par Paul Verhoeven dans cette science-fiction militaire. Triomphe du mélange entre images de synthèse et acteurs « réels », *Starship Troopers* est aussi une fable déceptive et féroce sur la synthèse des images, celles de ses héros clinquants qui oscillent entre évanouissement de l'Histoire et persistance de ses signes, corps présents et corps désirés, réel et simulation.

Directeur de publication : Véronique Cayla.

Propriété : CNC (12 rue de Lübeck - 75784 Paris Cedex 16 - Tél.: 01 44 34 36 95 - www.cnc.fr).

Directeur de collection : Jean Douchet. Rédacteur en chef : Emmanuel Burdeau. Coordination éditoriale : Thierry Lounas. Conception graphique : Thierry Celestine. Iconographie : Eugenio Renzi. Auteur du dossier : Cyril Béghin. Révision : Pauline Chopin. Rédactrice pédagogique : Ariane Allemandi.

Conception et réalisation : Cahiers du cinéma (9, passage de la Boule Blanche - 75012 Paris - Tél.: 01 53 44 75 75 - Fax. : 01 53 44 75 75 - www.cahiersducinema.com).

Les textes sont la propriété du CNC. Publication septembre 2007. Dossier maître et fiche élève sont à la disposition des personnes qui participent au dispositif sur : www.lyceensaucinema.org

SOMMAIRE

Synopsis	1
Le réalisateur	2
Paul Verhoeven	
Genèse	3
Document de travail	
Chapitrage	4
Analyse du récit	5
Parti pris	6
Ouverture pédagogique 1	
Acteur/Personnage	8
Casper Van Dien, Denise Richards, Dina Meyer	
Ouverture pédagogique 2	
Mise en scène	10
Définition	
Ouverture pédagogique 3	
Analyse de séquence	12
Ouverture pédagogique 4	
1, 2, 3	14
Ouverture pédagogique 5	
Figure	15
Ouverture pédagogique 6	
Point technique	16
L'effet Arachnide	
Ouverture pédagogique 7	
Filiations / Ascendances	17
Atelier pédagogique	18
Lecture critique	19
Passage du cinéma	20
Sélection vidéo & bibliographie	

**CAHIERS
DU
CINEMA**

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

CNC

Ministère
Culture
Communication



XXIII^e siècle. Menace sur la Fédération : des insectes géants, les Parasites, attaquent la Terre depuis la planète Klendathu. Envoyées en territoire ennemi, des troupes humaines sont impitoyablement massacrées. Flash-back : un an plus tôt, quatre jeunes étudiants décident d'une carrière militaire. Les brillants Carmen et Carl veulent servir la Fédération, mais Johnny s'engage par amour pour Carmen, et Dizzy, par amour pour Johnny. Carmen, devenue pilote, s'éloigne de Johnny tandis que Carl se transforme en agent du renseignement spécialisé en télépathie. Johnny et Dizzy intègrent l'infanterie et, après un rude entraînement, participent au débarquement désastreux sur Klendathu. Pris dans une nouvelle unité, ils repartent à la chasse aux Parasites dont ils trouvent le point faible, un Cerveau central terré dans des grottes. Dizzy meurt durant une opération, mais Johnny retrouve Carmen et Carl.

Starship Troopers USA 1997

Réalisation : Paul Verhoeven
 Production : Jon Davison, Alan Marshall
 Scénario : Edward Neumeier
 Image : Jost Vacano
 Montage : Mark Goldblatt, Caroline Ross
 Décor : Allan Cameron
 Musique : Basil Poledouris

Interprétation

Johnny Rico : Casper Van Dien
 Dizzy Flores : Dina Meyer
 Carmen Ibanez : Denise Richards
 Carl Jenkins : Neil Patrick Harris
 Zander Barcalow : Patrick Muldoon
 Jean Raszak : Michael Ironside
 Sky Marshall : Bruce Gray

Ce livret est découpé en deux niveaux. Le premier est le texte principal, rédigé par un membre de la rédaction des Cahiers du cinéma. Il se partage entre des parties informatives et d'autres plus strictement analytiques. L'accent y est porté sur la précision des rubriques, dans la perspective de dégager à chaque fois des cadres différents pour la réflexion et pour le travail : récit, acteur, séquence... ou encore : enchaînement de plans, archétypes de mise en scène, point technique, rapports du cinéma avec les autres arts, etc. Variété des vitesses et des angles d'approche : s'il veille à la cohérence, le discours ne saurait viser l'unicité. De même, l'éventail de ses registres – critique, historique, théorique – ne prétend pas offrir une lecture exhaustive du film, mais propose un ensemble d'entrées à la fois locales et ouvertes, afin que ce livret puisse être pour le professeur un outil disponible à une diversité d'usages. Signalé par les zones grisées, rédigé par un enseignant agrégé, le deuxième niveau concerne la pédagogie proprement dite. Il se découpe lui-même en deux volets.

Paul Verhoeven Filmographie

- 1971 : *Business Is Business*
- 1973 : *Turkish Delight*
- 1975 : *Katie Tippel*
- 1978 : *Soldier of Orange*
- 1980 : *Spetters*
- 1983 : *Le Quatrième Homme*
- 1985 : *La Chair et le Sang*
- 1987 : *Robocop*
- 1990 : *Total Recall*
- 1992 : *Basic Instinct*
- 1995 : *Showgirls*
- 1997 : *Starship Troopers*
- 2000 : *Hollow Man*
- 2006 : *Black Book*

PAUL VERHOEVEN, ALLERS ET RETOURS

Des vers sur le corps de Lazare ? C'est le détail blasphématoire qu'Eric (Rutger Hauer), le sculpteur du second long métrage de Paul Verhoeven, *Turkish Delight* (1973), a représenté sur un bas-relief. Selon lui, croire en la résurrection de Lazare est en effet admettre qu'il n'a pas pu échapper à la putréfaction, durant les quelques jours de sa mise au tombeau.

Il y a dans toute la filmographie de Paul Verhoeven – né en 1938 à Amsterdam – un rapport à la chair comparable à celui d'Eric, et dont on pourrait lier la généalogie artistique à certaines écoles picturales du Nord, celles des Bruegel, Grünewald ou Rubens. La fascination pour le lissage des corps et la beauté, jusque dans leurs expressions les plus vulgaires, côtoie une outrance des tortures de la maladie ou de la mort, art de la vanité et du bas matérialisme prenant souvent, chez le cinéaste, allures de mauvais goût provocateur. Mais crachats, excréments et débordements organiques ne l'intéressent que dans leurs articulations aux mythes que, littéralement, ils recouvrent, et aux croyances amoureuses, religieuses ou politiques dont ils n'empêchent pas l'existence mais révèlent la part de construction symbolique ou psychique.

Dans le commentaire de l'édition DVD de *Turkish Delight*, le cinéaste laisse ainsi entendre que les vers sur le corps de Lazare sont indispensables à la conscience du mythe. Ils en sont la preuve négative : c'est parce que ce corps est bien mort, comme le montrent les vers, que sa résurrection est un mythe, une construction symbolique. Membre actif d'un groupe d'historiens, le « Jesus Seminar », qui poursuit des recherches contestées sur la vie « réelle » de l'homme connu sous le nom de Jésus-Christ, Verhoeven a longtemps tenté de réaliser un film sur le Christ.

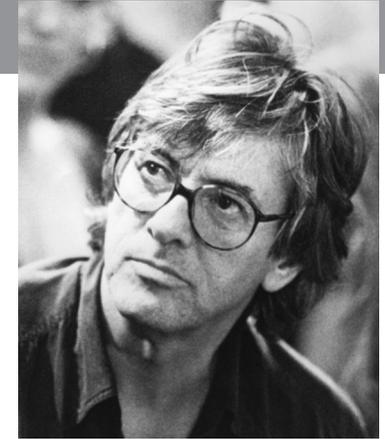
Résurrection américaine

Lorsqu'en 1986 il émigre aux Etats-Unis, le cinéaste a déjà réalisé une série télé (l'épopée médiévale *Floris*, où il révéla Rutger Hauer), huit courts et sept longs métrages, dont le dernier, *La Chair et le Sang* (1985), a été tourné en Europe mais essentiellement financé par Hollywood. *Turkish Delight* et *Spetters* (1980), chroniques sexuelles brutales de la jeunesse hollandaise, ainsi que *Soldier of Orange* (1977), qui suit les destins d'un groupe d'amis durant la Seconde Guerre mondiale,

ont été des succès nationaux, mais aussi des occasions de scandale. *Le Quatrième Homme* (1983), thriller psychologique annonçant *Basic Instinct* (1992), poursuit les provocations, avec notamment les fantasmes d'un homosexuel refoulé qui rêve d'un amant en Christ crucifié.

Décidant d'une carrière américaine pour échapper aux critiques du vieux continent et travailler avec de plus importants budgets, Verhoeven doit faire ses preuves avec un scénario de science-fiction, *Robocop* (1987). Le film connaît un énorme succès et son mélange de satire politique et d'effets spéciaux, d'extrême violence et de gags vulgaires, de chairs torturées et de métal lissé, annonce la nouvelle manière spectaculaire et populaire du cinéaste. *Robocop* est aussi, selon Verhoeven, un véritable « Christ américain » : assassiné puis technologiquement ressuscité, il fait régner une paix de terreur par les armes. Mais la chair sous le métal, la mémoire vacillante de l'homme inséré dans le corps artificiel, en font aussi un nouveau Lazare en perte d'âme.

Tous les films hollywoodiens du cinéaste, de *Total Recall* (1990) à *Hollow Man* (2000) en passant par *Basic Instinct*, *Showgirls* (1995) et *Starship Troopers* (1997), vont être des variations sur ce thème de la conscience en sommeil ou absente sous la monstrueuse radicalité plastique de corps-machines, corps-fantasmes ou corps-images que ne semble plus atteindre aucune putréfaction. Revenu en Hollande pour tourner *Black Book* (2006), récit d'espionnage durant la Seconde Guerre, Verhoeven y met en scène une jeune Juive qui, pour passer les barrières nazis, se cache dans un cercueil. A la fin, ayant découvert un traître dans son réseau de résistance, elle l'enferme dans le même cercueil, jusqu'à ce qu'il étouffe. C'est signifier crûment la fin des résurrections, et peut-être une nouvelle époque pour le cinéaste.



Paul Verhoeven.
Ph. : UGC/Coll. Cahiers du cinéma/DR

PASSAGES DE RÉCITS

En 1995, la carrière américaine de Paul Verhoeven, jusqu'alors jalonnée par une série de succès commerciaux, subit un important revers avec l'échec public et critique de *Showgirls*, récit de l'ascension d'une jeune femme dans des spectacles de strip-tease à Las Vegas. Trois ans plus tôt, grâce à *Basic Instinct*, le cinéaste avait tempéré son image de spécialiste des blockbusters de science-fiction (*Robocop*, *Total Recall*) avec une intrigue qui, comme dans ses films hollandais, plaçait le sexe au cœur des motivations des personnages. *Showgirls*, parabole sur la fabrique des fantasmes, prenait le relais de *Basic Instinct*, mais sans le prétexte du thriller psychologique ni le soutien des stars Sharon Stone et Michael Douglas. Parfaitement inscrit dans la logique du travail de Verhoeven sur le dévoilement des corps et la manipulation des pulsions, le film souffre alors des mêmes malentendus qui atteindront *Starship Troopers*. Sa portée critique reste en effet incomprise sous ses éclats volontairement spectaculaires, et on l'accuse de toutes les bassesses : « obscénité de son incompétence, inanité totale de l'intrigue, négligence grossière de l'intelligence du spectateur, attirance lubrique pour le dollar vite gagné. »¹

Pour rétablir sa réputation hollywoodienne, le cinéaste accepte alors de renouer avec la science-fiction. Le scénariste de *Robocop*, Edward Neumier, travaillait depuis le début des années 1990 à l'adaptation d'un classique de la littérature de science-fiction américaine écrit en 1959 par Robert Heinlein : *Starship Troopers* (en français : *Étoiles, garde à vous !*). Le roman fut publié à l'origine sous le titre *Starship Soldier* et en feuilleton dans un « pulp magazine », ces revues bon marché qui fleurissaient entre les années 1920 et les années 1960 et où sont nés de nombreux héros des fictions américaines – Zorro, Tarzan, Nick Carter ou Conan le Barbare, autant de personnages de littérature populaire qui devenaient généralement très vite des figures de bande dessinée.

Un roman politique

Heinlein, dans les années 1950, est autant connu comme auteur prolifique de SF que pour ses prises de position radicalement anticommunistes et son soutien actif à la bombe atomique, lors de la Seconde Guerre. Son *Starship Troopers*



Total Recall de Paul Verhoeven. Ph : Columbia/Coll. Cahiers du cinéma

est en vérité une allégorie schématique de la guerre froide qui prend le contre-pied du célèbre *Body Snatchers* de Jack Finney (1954 – cf. « Bibliographie »). Les protagonistes n'y sont plus passivement possédés, mais se battent rageusement contre les envahisseurs extraterrestres et, loin des habituels enchaînements rocambolesques qui faisaient l'ordinaire des « pulps », les exposés de théorie politique inspirés de l'idéologie de son auteur occupent plus de place que l'action. Le roman est récompensé par le prestigieux prix Hugo, entre autres pour son invention d'un sous-genre nouveau, la « science-fiction militaire ». Il est aussi contesté pour ce que beaucoup considèrent comme sa glorification de la guerre et son cryptofascisme : dans la société décrite par Heinlein, la pleine citoyenneté (le droit de vote) n'est accessible qu'aux plus riches et aux soldats qui ont participé aux combats pour la nation.

Le premier scénario de Neumier, intitulé *Bug Hunt*, est révisé par un Verhoeven convaincu du fascisme de Heinlein et de ses échos avec un certain hégémonisme guerrier américain. Il n'expurge pas le récit de sa teneur idéologique et décide à l'inverse de l'appuyer jusqu'à la caricature par des références iconographiques à l'Allemagne hitlérienne. Il en réduit tout de même les longs monologues théoriques pour appuyer son origine de fiction « pulp » par le casting, l'imagerie spectaculaire (40% de l'important budget du film sont consacrés aux effets spéciaux) et l'efficacité narrative. Quant aux scènes sexuelles, dont Verhoeven devait faire place nette après *Showgirls*, et dont le roman est totalement dépourvu, il en réduit la présence – quelques scènes de baisers sont même coupées au montage final. Mais c'est au profit d'un violent refoulé qui, comme on va le voir, devient une clé interprétative du récit.

1) Richard Corliss, « Valley of the dulls », *Time Magazine*, 2 octobre 1995, cité in Douglas Keesey et Paul Duncan (ed.), *Paul Verhoeven*, Taschen, 2005, p.143. Le film a depuis retrouvé des faveurs critiques – dont les éloges de Jacques Rivette, qui se dit aussi un amateur de *Starship Troopers* dans un entretien pour le site « Senses of Cinema » : <www.sensesofcinema.com/contents/01/16/rivette.html>

Document de travail



Paul Verhoeven (à gauche, de dos) mimant les « Parasites » pour motiver les acteurs durant le tournage d'une scène de combat de *Starship Troopers* (séq. 13) – à moins que, tout comme il y a une scène de condamnation à mort dont la victime est jouée par le scénariste Ed Neumier, le cinéaste ne soit attaqué par ses propres personnages.

Reprise du chapitrage du DVD édité par Touchstone Home video. Les titres sont notre invention.

1. Crédits de production, titre

2. Le massacre de Klendathu (00:00:30 – 00:02:37)

Le film s'ouvre par un flash d'information-propagande exhortant à rejoindre l'armée de la « Fédération » (« *Le service assure la citoyenneté* ») et informant d'une « menace insecte » extraterrestre. En conséquence Klendathu, la planète des Parasites, est attaquée par l'armée humaine. Sur place, un reporter couvre *live* les premiers atterrissages de troupes, qui tournent vite au massacre. Des soldats sont démembrés face à la caméra par d'effrayants Arachnides, avant que l'image se brouille.



3. Affections et affectations (00:02:38 – 00:22:43)

Un an auparavant. Les étudiants Johnny Rico et Carmen Ibanez s'échangent des dessins électroniques durant le cours d'histoire politique du professeur Rasczak, qui fait ce jour-là l'éloge des fondements de la Fédération (le pouvoir des vétérans) et de la violence comme « *autorité suprême dont découlent toutes les autres* ». Dizzy Flores, une étudiante amoureuse de Johnny, tente de contester Rasczak. Plus tard Johnny et Carmen retrouvent un ami, le brillant Carl qui, comme Carmen, rêve d'une carrière militaire. Ils suivent un cours de biologie consacré à la dissection de Parasites. Puis Johnny est soumis à des expériences de télépa-

thies par Carl, très doué pour communiquer des ordres à distance à une belette domestique, mais assurant ne « *pas encore* » savoir le faire avec les humains.

Après une partie de « football en salle » où l'équipe de Johnny et Dizzy s'oppose à celle de Zander – un soupirant de Carmen –, Johnny doit affronter son père, qui a deviné son désir de servir dans l'armée. Durant la fête de fin d'année du lycée, Johnny annonce la décision de son engagement à Carmen. Le lendemain, avec Carl, ils vont prêter serment et découvrent leurs affectations : Carmen sera pilote, Carl membre du renseignement et Johnny dans l'infanterie. Ce dernier quitte la maison parentale et accompagne Carmen pour son départ vers l'école militaire. Suit un flash d'information-propagande.

4. L'entraînement (00:22:44 – 00:30:05)

Au camp d'instruction de l'infanterie, Johnny découvre la brutalité du sergent Zimm et ses nouveaux camarades de tous sexes, de toutes couleurs et classes sociales, dont le jeune Ace Levy. Dizzy, qui s'est elle aussi engagée, a tout de suite provoqué Zimm en duel, et joue au chat et à la souris avec Johnny. Celui-ci enregistre une lettre vidéo pour Carmen.

5. « Starship pilot » (00:30:06 – 00:35:56)

Carmen regarde la lettre juste avant un vol d'essai dans un vaisseau, le *Roger Young*, où elle a Zander pour copilote instructeur. Sûre d'elle et virtuose, elle impressionne aussi son capitaine. Au camp, Johnny et Dizzy font équipe et sortent victorieux d'une simulation de combat.

6. Les deux blessures de Johnny (00:35:57 – 00:42:45)

Johnny est monté en grade par Zimm. Il reçoit une lettre de séparation de Carmen, qui veut privilégier sa carrière. Durant un exercice avec des armes réelles, Johnny, responsable d'un groupe, provoque la mort d'un camarade. Il est fouetté devant l'ensemble du camp.

7. La menace fantôme (00:42:46 – 00:46:42)

Sur le *Roger Young*, un tête-à-tête entre Carmen et Zander est interrompu par le passage d'un astéroïde arachnide qui endommage le vaisseau. Au camp, Johnny, démissionnaire, prépare son paquetage.

8. Le spectacle de la destruction (00:46:43 – 00:50:27)

Johnny appelle ses parents par « visiophone », mais la communication est interrompue : la Terre a été attaquée par les Arachnides et Buenos Aires, sa ville natale, rayée de la carte. Le camp abasourdi regarde les informations. Johnny se réengage.

9. Des cerveaux et des bras (00:50:28 – 00:55:38)

Flash sur la guerre déclarée aux Parasites : Carl, en chercheur militaire, explique que pour tuer un Arachnide, il faut « *viser le centre nerveux* ». Rassemblement des troupes sur un vaisseau où Johnny retrouve Carmen et Zander, avec qui il se bat. Puis il va se faire tatouer sur le bras : « La mort qui tombe du ciel ».

10. Mort et résurrection de Johnny (00:55:39 – 01:08:08)

Débarquement sur Klendathu. Au sol comme dans les airs, les troupes humaines sont massacrées par des Parasites plus intelligents que ce qu'avait prévu le commandement. On retrouve le reporter de la séq. 2 et Johnny, blessé, sur qui s'abat un Arachnide... Flash sur la tuerie, et la nouvelle stratégie de la Fédération : « *Pour combattre le Parasite, il faut comprendre le Parasite.* » Les humains pensent maintenant que les Parasites ont un Cerveau-mère qui les dirige. Carmen voit le nom de Johnny sur une liste des morts de Klendathu – mais il est en fait en réanimation, et bientôt à nouveau prêt pour le combat.

11. Une nouvelle unité (01:08:09 – 01:15:34)

Johnny, Dizzy et Ace sont intégrés aux Ruffians, une unité d'élite qui se révèle commandée par... Rasczak. Le lendemain, ils attaquent avec succès

une colonie de Parasites sur la planète P et Johnny s'illustre dans un combat singulier contre un « Cuirassé ». Rasczak le nomme caporal.

12. La fête (01:15:35 – 01:19:36)

Fête au camp des Ruffians. Rasczak pousse Johnny à ne pas manquer sa chance auprès de Dizzy. Le jeune couple s'ébat dans une chambre.

13. L'attaque (01:19:37 – 01:37:12)

Les Ruffians découvrent une base humaine exterminée par les Parasites, qui ont aussi « aspiré » les cerveaux des victimes. Repliés dans la base, ils sont attaqués par une gigantesque colonie de Parasites avant qu'un vaisseau, piloté par Zander et Carmen, ne vienne à leur secours. Rasczak et Dizzy meurent au cours de l'attaque. Sur le *Roger Young*, après une cérémonie d'hommage à Dizzy, un Carl autoritaire vient nommer Johnny lieutenant et le renvoie sur P pour débusquer le Cerveau-mère.

14. Destruction du Roger Young (01:37:13 – 01:46:21)

Sur P, Johnny motive ses jeunes recrues tandis que le *Roger Young* subit une attaque forçant Carmen et Zander à quitter le vaisseau à bord d'une petite navette qui atterrit en catastrophe au milieu d'un nid d'Arachnides.

15. Le Cerveau-mère (01:46:22 – 01:50:42)

Johnny et deux autres soldats les retrouvent dans un labyrinthe de grottes alors que le Cerveau-mère, après avoir tué Zander, s'apprête à décérébrer Carmen. Ultime combat pour la sauver.

16. Le monstre a peur (01:50:43 – 01:54:24)

Le Cerveau-mère, capturé par Zimm, est sorti des grottes et Carl, utilisant ses pouvoirs télépathiques, comprend que le monstre a peur. Cris de victoire. Carl, Johnny et Carmen repartent ensemble. Flash de propagande : « *Ils vont continuer le combat. Et ils vont gagner !* »

17. Générique de fin (01:54:24 – 02:04:15)

ACCÉLÉRATIONS

Les roues des histoires tournent vite, chez Verhoeven. Ellipses et retournements, schématisation des relations et des idéologies, désirs et appétits des personnages sont mis au service d'une densification narrative constante et jubilatoire, conférant à tous ses récits des rythmes de comédies ou de films d'action. Le couple de *Turkish Delight* ne cessait de courir et les protagonistes de *Spetters* passaient la moitié du film en moto. Il en va de même dans *Starship Troopers*. Monstres déboulant des fonds de champ, héros parcourant des années-lumière en un raccord, s'enivrant de vitesse et d'action, ne laissent guère le temps au spectateur de se retourner sur leurs agissements brutaux. Il y a une corrélation directe entre la rapidité imprimée au récit par les techniques de condensation et la hâte continuelle des personnages ; corps et récit s'entraînent mutuellement. Ni mise en abyme ni métaphorisation interne, cette confusion entre effets de structure et données diégétiques génère l'euphorie des spectateurs tout en éveillant leurs soupçons. Qui commande ici aux destins des personnages ? Et puisque le Cerveau des Parasites est recherché, où est celui des humains lancés à pleine vitesse ?

Raccourcis et parodies

On distingue deux procédés d'accélération. D'abord, comme dans *Robocop*, un usage régulier de la satire parodique, suivant lui-même deux registres. Le plus visible est celui des séquences d'information-propagande de la Fédération ouvrant, ponctuant et refermant un



film qui s'offre alors comme possible produit de cette propagande. Les « flashes » reprennent le ton des informations et des longs métrages américains de propagande de la Seconde Guerre mondiale (on voit même apparaître un très direct « *Why We Fight* »), l'esthétique criarde des couvertures de la première guerre du Golfe par CNN et, selon Verhoeven lui-même, des raccourcis de la propagande hitlérienne (mises en scène des enfants, mises en rapport du domestique et du national).



Ces résumés d'idéologie de la Fédération sont aussi des concentrés narratifs resserrant les grands virages du récit (destruction de Buenos Aires, attaque de Klendathu) en slogans et images-clés. Le leitmotiv qui les accompagne, « *Voulez-vous en savoir plus ?* », doublé d'une imagerie informatique, semble un appel cynique à la « pulsion de récit » du spectateur et évoque un fonctionnement en hypertexte, comme si les motifs internes de l'image étaient des accès instantanés à la poursuite narrative, pour aller toujours plus vite.

Le second registre parodique emprunte à des genres surcodés du cinéma américain – films de guerre, science-fiction ou « *teenage sex comedy* » – dont la reconnaissance par le spectateur permet d'économiser certaines articulations. Ce mélange des genres produit aussi d'absurdes collages d'affects, comme des inconséquences des personnages qui seraient autant de dérapages internes, des « *bugs* » de la machine narrative : par exemple, séq. 12, la manière dont Rasczak donne un conseil amoureux à Johnny.

Recommencement

L'autre procédé d'accélération se définit par un double pli dans la structure du récit. Premier pli : présenté dès la séq. 3 comme un flash-back (« *Un an auparavant* ») qui expliciterait le massacre de Klendathu montré dans la séq. 2, le film parcourt cette année et rejoint son point de départ à la séq. 10. On y retrouve le massacre de Klendathu, à la fin duquel le personnage principal semble tué par un Arachnide. Cette structure en flash-back existait dans le roman de Heinlein, mais pas la pseudo-mort de Johnny, et encore moins ce qui lui succède : son improbable résurrection, dans la lignée des Lazare chers à Verhoeven.

Celle-ci marque, second pli, un recommencement général du récit. Le Johnny ballot et perdant de la première partie devient un héros infaillible passant par des reformulations des scènes précédentes. La classe avec le professeur Rasczak devient la présentation des Ruffians avec le lieutenant Rasczak, la partie de football contre l'équipe de Zander se transforme en lutte contre un énorme Insecte, le bal de l'école est répété par une fête sur la planète P, etc. La mort de Johnny est rejouée par un soldat acceptant, dans le combat final (séq. 15), de rester face aux Arachnides pour lui permettre de fuir avec Carmen. Ces symétries, conjuguées au soupçon que le film lui-même ne serait qu'un instrument de la propagande, font donc de la structure narrative une instance de destin supérieure aux actes des personnages, mais étrangement similaire à leurs volontés. À la fin de *Starship Troopers*, la propagande s'est entièrement substituée à la réalité.



DANS LA VIOLENCE DES SIGNES

Accusé à sa sortie d'être « spirituellement et psychologiquement nazi » ou de promouvoir une image « attirante » de la guerre², *Starship Troopers* a été victime de sa propre radicalité plastique et de son agressivité politique, mal comprises par beaucoup de spectateurs et de journalistes. Croyant mettre à jour la matrice idéologique du film comme les soldats débusquent le Cerveau des Parasites, ces jugements ne font que révéler une difficulté d'appréhension des images critiques, lorsque celles-ci n'adoptent pas pleinement les moyens de la parodie, du pamphlet, de la distanciation ou de la contradiction. La défense de Verhoeven, dans des entretiens comme dans le commentaire du film (sur l'édition DVD), est tout autant symptomatique de cette difficulté. Le cinéaste martèle qu'il n'y a aucune ambiguïté : non seulement son film est antifasciste et antimilitariste, mais il constitue une charge contre la violence de la politique étrangère américaine et la propagande nationale qui la soutient. Dans des entretiens postérieurs à la sortie du film, Verhoeven voyait une confirmation de son propos dans les guerres menées en Afghanistan puis en Irak par des coalitions occidentales à forte proportion américaine : « La situation en Afghanistan est une copie presque conforme de *Starship Troopers*, les bombardements systématiques et aveugles pour faire sortir les talibans de leurs grottes. »³

La valeur morale

Comment la répétition de motifs ou d'images ordinaires de la guerre et de la propagande peut-elle produire des images critiques ? Comme on l'a évoqué plus haut, *Starship Troopers* met en œuvre des procédés parodiques simples et souvent



très drôles : le *déplacement* (de motifs guerriers du XX^e siècle vers la science-fiction) ; la *juxtaposition* (par exemple Carl en uniforme nazi près de l'énorme cerveau repoussant des Parasites) ; la *condensation* (par exemple de l'aigle nazi et de l'aigle américain sur le drapeau de la Fédération). Mais ces procédés ne sont repris ou relayés par aucune dénonciation interne, aucun énoncé accusateur explicite ou implicite : ils demeurent dans la nudité de leurs apparitions.



C'est la grande caractéristique du film, et ce qui ancre la difficulté de son appréhension : aucun personnage ne doute, les décisions morales, qu'elles soient militaires ou amoureuses, des plus ordinaires aux plus scandaleuses, ne sont jamais discutées. Et ce constat relatif aux protagonistes et à leurs actes convient aussi aux images. D'une part leur valeur parodique semble annulée par cette absence d'écho interne ; d'autre part, la netteté des lignes, le lissage des couleurs et la vitesse continue des enchaînements sont autant de signes *a priori* d'une impossibilité du double-fond.

Voilà la difficulté : ces images tout en surface, ces personnages de bande dessinée qui ne semblent penser à rien au-delà de leurs actions immédiates, sont à eux-mêmes leur propre critique. Verhoeven ne dit pas autre chose dans son commentaire, lorsqu'il se déclare surpris que la valeur morale des images ait pu être discutée, alors qu'il y a selon lui une *évidence* de leur brutalité idéologique et donc de la dénonciation qu'en ferait le film. Or il n'y a pas de tautologie en matière de morale ; tout jugement, toute appréciation d'un fait, d'un énoncé ou d'une image se conteste, comme le prouvent le négationnisme et tous les relativismes historiques. Il faut donc simultanément que le film produise l'évidence dont parle



Verhoeven, et qu'il en élabore des équivalents, pour mettre en miroir la violence des signes fascistes avec une violence plus viscérale et incontestable.

Les deux violences

Troupes bien en ordre sous le soleil, casques de métal sombre et formules définitives (« *Un bon Parasite est un Parasite mort !* », séq. 9) évoquent des images déjà vues à travers l'histoire du XX^e siècle, mais sans que leur origine historique soit certifiée. La science-fiction est ici un prétexte à la disparition interne du référent, laquelle nous laisse devant la seule brutalité des images. De même, la fureur exterminatrice des Arachnides n'est justifiée par rien : fondant sur les humains par colonies grouillantes, ils démembrant et avalent comme des machines de mort sans raison.

Ce sont les deux formes de violence du film. Une violence « mentale », qui sous couvert de parodie, produit des images à partir de modèles historiques dont tout aurait été oublié, sauf la figuration. Et une violence physique produite par l'invention d'une série de corps, les Arachnides, n'ayant qu'une seule fonction apparente – mettre en œuvre le massacre – et se caractérisant comme de purs objets cinétiques, machines de cinéma impossibles à arrêter, agitant l'ensemble de l'écran, explosant en gerbes de lumières et de couleurs. Qui ne voit pas l'évidence de la brutalité de la première violence, verra celle de la seconde. Et lorsque (séq. 11) les soldats éclaboussés par les liquides organiques des Parasites qu'ils mitraillent rageusement se trouvent ainsi comme repeints, certains en vert et d'autres en rouge, la symétrie cynique avec les couleurs portées par les mêmes lors d'un match de football (séq. 3) ou d'une simulation de combat (séq. 5) devrait suffire à confirmer l'équivalence des signes.

Les Parasites envahissent en effet le champ de l'image comme les signes fascistes mobilisent le champ de la signification : immédiatement, sans retenue ni origine visible. Ce n'est cependant pas la seule fonction de ces figures polysémiques. À côté des corps lissés des protagonistes, les monstres sont maintenus dans des figurations organiques, débordements tour à tour effrayants et grotesques de liquides, carapaces et articulations de membres difficiles à décrire. Cette nette

opposition des deux régimes physiques vient désigner un manque du côté humain : les Arachnides sont comme les expressions pures de la rage meurtrière des *troopers*, dont ils donnent une version uniquement charnelle. Ils semblent aussi concentrer le refoulé sexuel qui est à la base du film et au départ de l'engagement du personnage principal dans l'armée – Johnny croit qu'en faisant la guerre, il aura la fille de ses rêves, Carmen. Or tout ce qu'il verra, c'est la débauche organique des Insectes.

Mais le pli structurel du récit décrit plus haut, qui fait intervenir la mort puis la « résurrection » de Johnny à la séq. 10, redistribue les cartes des destins. Johnny est soigné par une machine ressemblant à celle qui lui dessinait un tatouage (séq. 9), parce que son personnage passe alors définitivement du côté des signes sans profondeur de la propagande, être de synthèse confirmant sa première apparition sous forme d'un simple dessin électronique (séq. 3). Johnny, comme ses camarades littéralement décérébrés par les Parasites et comme les Arachnides eux-mêmes, est un corps vide contrôlé par des cerveaux extérieurs : Carl le télépathe, Carmen la pilote. La symétrie des signes est ainsi complète, et la monstruosité des hommes, évidente. Sous la forme finale de l'énorme Cerveau grelottant, c'est en vérité leurs propres peurs refoulées qu'ils capturent, pour ne plus jamais douter de rien.

2) Cf. la recension de quelques extraits de ces critiques, essentiellement américaines, in Paul Verhoeven, Taschen, *op. cit.* Malgré la défense que nous entreprenons ici, force est de constater que le film est très apprécié par des spectateurs aux discours ouvertement fascistes, qui n'en voient que les références iconographiques sans percevoir leur ironie. Un exemple sur Internet, par un membre du Front National : <<http://henridefersan.blogspot.com/2006/11/starship-troopers-film-fasciste.html>>.

3) *Id.*, p. 161.

O u v e r t u r e P é d a g o g i q u e 1

Violence du déni

Pourquoi ressort-on si mal à l'aise de la projection du film, et pourquoi certaines séquences paraissent-elles si dérangeantes ? Cette question devra guider tout le travail en classe. Il conviendra de l'aborder d'emblée, en partant des premières impressions ressenties par les élèves, pour les amener à en déceler l'origine complexe.

On pourra ouvrir la réflexion par la séquence 2, la gentille salle de classe. Qu'est-ce qui peut sembler choquant, à bien regarder cette séquence d'apparence légère ? C'est d'abord la brutalité de l'apparition du moignon, organe effrayant inattendu. Mais la surprise naît surtout de l'absence de réaction de Carmen, quand Raszak la touche de son substitut phallique évident. Ce qui pourrait au moins faire sursauter laisse la jeune fille indifférente, comme aveuglée et insensible. Freud, théoricien de l'inconscient, nomme « *déni* » cette attitude perverse qui consiste à rejeter toute représentation insupportable. Ici, ce qui fait violence au spectateur, paradoxalement, c'est l'effet de sens produit : tout se passe comme si la différence des sexes n'existait pas, comme si la question de la sexualité ne posait aucun problème, ce qui, pour un spectateur adolescent, ne manquera pas d'angoisser. Les élèves pourront chercher d'autres dénis de sexualité, par exemple la séquence de la douche mixte.

Filmographies sélectives

Casper Van Dien (né en 1968)

Acteur depuis 1990, *Starship Troopers* et *Sleepy Hollow* (Tim Burton, 1999) sont ses seuls rôles de cinéma. Prolifique, il apparaît dans une soixantaine de téléfilms et séries télévisées.

Denise Richards (née en 1971)

Elle tourne dans diverses séries télévisées à partir de 1990, avant un court rôle en 1997 dans *Nowhere* de Gregg Araki. Suivent, après *Starship Troopers*, quelques films où elle joue de son image de poupée sursexuée : *Sex Crimes* (John McNaughton, 1998), *Belles à tuer* (Michael Patrick Jann, 1999), un rôle de « James Bond Girl » face à Sophie Marceau dans *Le Monde ne suffit pas* (Michael Apted, 1999). Elle alterne depuis téléfilms et seconds rôles.

Dina Meyer (née en 1968)

Débute sa carrière en 1993 à la télévision, avant un premier rôle hollywoodien dans la science-fiction *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995). Athlétique, elle a des rôles importants dans de nombreux petits films d'action ou d'horreur.

LE MANQUE À ÊTRE

On vient de mettre en doute le personnage nommé Johnny, ou plutôt la manière dont son image pourrait être qualifiée. Doit-on croire en Johnny comme en la représentation d'une personne supposée réelle, évoluant dans un monde fictif mais cohérent ? Ou n'est-il pas une figure de synthèse, recyclée en simulacre ou simple signe dans le grand jeu visuel de la propagande, comme le prouveraient sa mort puis sa résurrection grâce à des « machines à dessin » (entre la séq. 2 et la séq. 3, puis à la séq. 10) ? Les hypothèses se côtoient. Dans ce film où les monstres créés par les techniques d'images numériques donnent une grande impression de présence physique et d'organicité, il est normal qu'à l'inverse, les personnages joués par d'authentiques acteurs se trouvent soupçonnés d'un défaut d'incarnation, oscillant dangereusement sur les bords de l'image. Leurs actes ne seraient alors plus à interroger selon les seules apparences d'une psychologie, mais selon la logique de la circulation symbolique qui les confronte à leurs « autres », aux monstres exprimant leur peu d'incarnation et leur vide intérieur, ce que l'on pourrait nommer leur « manque ontologique » ou leur manque à être.

La matrice rose

Sur l'ardoise électronique où il a dessiné son profil (séq. 3), Johnny a aussi représenté Carmen, et lance une animation rudimentaire où leurs deux profils se rapprochent pour s'embrasser. Mais Carmen, entrant dans le jeu, détourne le dessin : avant le baiser, son image souffle une énorme bulle de chewing-gum rose qui éclate au visage de Johnny. Cette petite introduction concentre plusieurs motifs à venir du film. Des motifs psychologiques, comme le désir et la frustration de Johnny ou la cruauté égoïste de



Bout d'essai pour *Starship Troopers*

Carmen ; et des motifs visuels, comme ceux de l'éclaboussement grotesque et de l'expulsion organique, qui reviendront avec les crachats et explosions des Parasites, ou celui de la vaste forme molle, annonçant l'allure du Cerveau final. Dans sa simplicité et ses apparences comiques, il y a donc une véritable obscurité de cette séquence électronique où le refoulé de Johnny se présente comme

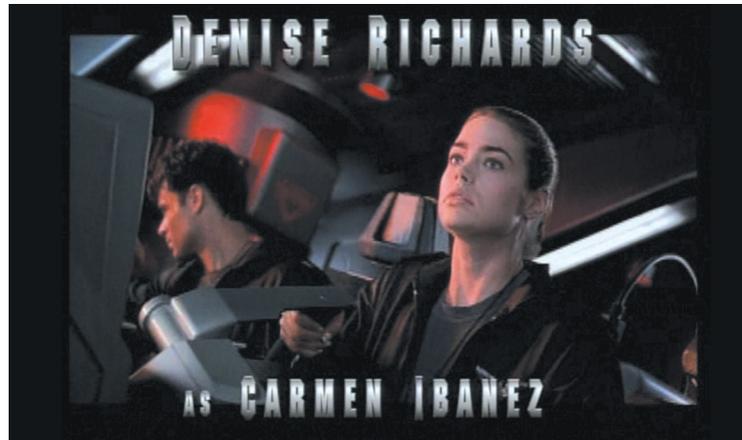
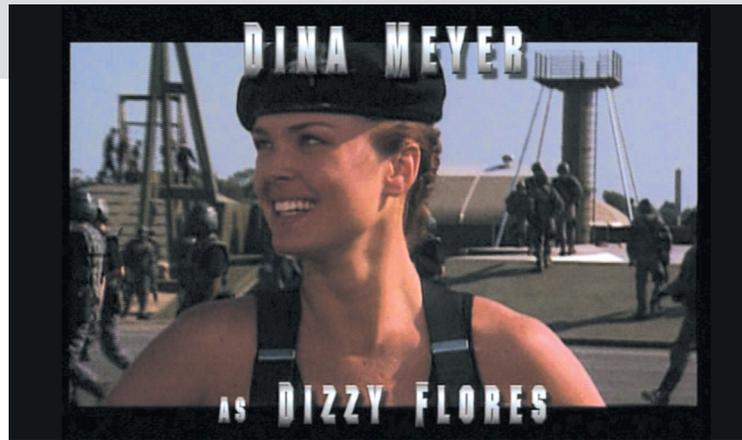
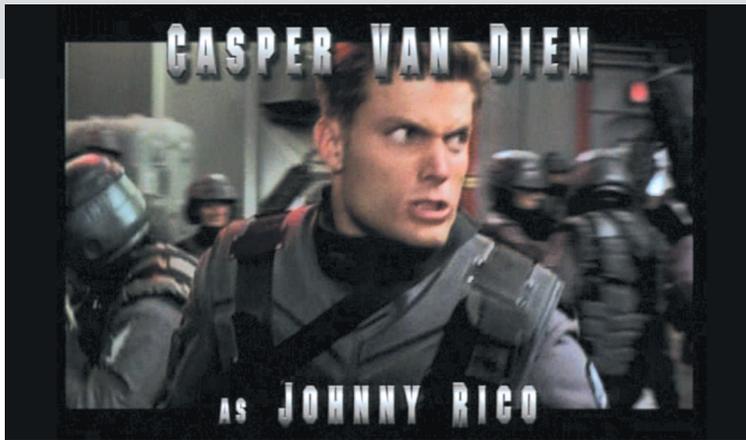
« l'expulsé » de Carmen : le baiser désiré est empêché parce qu'il devient une masse informe soufflée de l'intérieur du personnage féminin, matrice ou cerveau crevant. La séquence dit ainsi que Johnny n'est pas le seul personnage soupçonné d'un défaut ontologique, Carmen lui fait concurrence.

Melrose Space

Les choix de casting devaient correspondre à l'ambivalence générale du projet, son double objectif spectaculaire et critique. Les protagonistes – Johnny, Carmen, Dizzy – sont interprétés par trois jeunes acteurs qui, à l'époque du tournage, étaient essentiellement apparus dans des séries télévisées populaires. Anciens top models, Denise Richards (Carmen) et Dina Meyer (Dizzy) étaient connues du jeune public pour leurs contributions à des feuillets présentant des histoires d'amours postadolescentes dans la bourgeoisie américaine : *Friends*, *Beverly Hills*, *Ally McBeal* ou *Melrose Place*. Casper Van Dien (Johnny) était lui aussi passé

par *Beverly Hills*, mais s'illustrait surtout dans des téléfilms d'horreur, de science-fiction ou d'aventure à petits budgets, équivalents contemporains des « séries B ». Ce casting assurait donc à Verhoeven la présence du public adolescent tout en lui permettant de mettre en œuvre une forte volonté parodique.





O u v e r t u r e P é d a g o g i q u e 2

Dents blanches

Étudions le personnage de Carmen. Attachons-nous à des détails saillants : *Starship Troopers* invite à un tel travail. Qu'est-ce qui caractérise essentiellement la jeune fille ? Quel sens se cache derrière ce trait principal ? Les élèves s'accorderont sur la quasi-permanence de son éclatant sourire, qu'elle flirte avec ses prétendants ou fonce au combat. On pourra travailler les gros plans de son visage dans les premières séquences, et repérer les constantes visuelles de son sourire : largeur maximale, blancheur parfaite, brillance (effet produit par l'intense éclairage capté par la salive de l'actrice.) Ces motifs renvoient à l'imagerie « pub », ce qui disqualifie d'emblée l'héroïne. De plus, les dents peuvent symboliquement renvoyer à l'agressivité et à l'ambition. On pourrait enfin faire l'hypothèse d'une analogie gros plan/portrait et mener une réflexion à partir de l'histoire de cette figure picturale, très codifiée au XVI^e siècle : le sourire se doit d'être subtil, à la Mona Lisa, afin d'exprimer les profondeurs de l'âme, que le visage reflète. Le sourire de Carmen est l'extrême opposé : insolent, indécent, effrayant de fixité et de joie morbide.

Les acteurs se trouvaient autant convoqués pour leurs capacités d'interprétation que pour la charge symbolique de leur image publique – si forte que, lors du tournage, l'équipe surnommait le film « Melrose Space » : des figures creuses de télévision larguées dans l'espace.

A côté de cette ambivalence, les acteurs font aussi passer le « manque à être » dans les détails du jeu. On peut dans cette perspective repérer deux exigences. D'abord la rapidité : les répliques courtes sont souvent prises dans le flux d'une action, les corps athlétiques doivent exprimer l'essentiel des situations en marchant vite, en courant. Les têtes se tournent, les rictus sont passagers, les sentiments les plus divers vont et viennent suivant un même rythme. Ensuite une exigence « cosmétique » : la netteté des traits et des peaux, la reprise de certains canons de beauté contemporains à fortes connotations sexuelles, tiennent à la nature propre des acteurs et au travail du maquillage, mais aussi à des manières

de présenter faces et profils, d'avancer et reculer. Aux corps décapités ou écartelés des victimes des massacres, dont les membres explosent en tous sens, répond par exemple le corps toujours intact de Carmen qui ne se décompose pas mais surgit ou s'éloigne dans des extrêmes profondeurs de champ : séq. 3, lorsque son image semble s'enfoncer presque instantanément dans un tunnel, ou dans la transition entre les séq. 6 et 7, lorsque les cris de Johnny fouetté se superposent à un vaste mouvement de caméra dans l'espace qui rejoint Carmen à bord de son vaisseau.

Définition(s)

“Mise en scène” est une notion ambivalente, dont l'emploi recouvre généralement trois significations complémentaires mais bien distinctes. La première est tirée de l'origine théâtrale de l'expression : “mise en scène” signifie alors une certaine manière de disposer entrées, sorties, déplacements des corps et organisation des décors dans un espace donné – au théâtre la scène, au cinéma le champ. La seconde est un transfert scénique de cette origine vers le cinéma seul : la “mise en scène” serait le langage, l'écriture propre au cinéma – la preuve de son existence en tant qu'art. La troisième est un autre décentrement de cette origine, cette fois moins vers l'art du cinéma que vers ses artistes, “mise en scène” désignant dans ce cas les moyens par lesquels un cinéaste imprime sa marque aux films qu'il tourne – une affirmation de singularité, un effet de signature en somme.

LES MEMBRES DE L'IMAGE

Le travail de correspondance implicite entre les signes de la propagande, les corps humains et les corps des « Bugs » nécessite un fond visuel commun – c'est entre autres par l'égalité de la lumière qui les baigne, cette clarté ou netteté commune, que l'on va comprendre leur équivalence. *Starship Troopers* frappe d'emblée par l'aspect éclatant de son image, triomphe de ce que les chefs opérateurs américains nomment le style « *high key* », où le niveau de lumière important élimine les ombres ou les rend « transparentes », et produit des couleurs peu saturées et très brillantes. Le « *high key* » fut le style des comédies et des films musicaux hollywoodiens dans les années 1950 et le début des années 1960 ; c'est aussi un style télévisuel, dont *Starship Troopers* donne une version volontairement amplifiée et magnifiée par son contexte narratif. Chromes des vaisseaux et des armures, déserts de roches monochromes des planètes ennemies, places nettes du noir spatial : les lignes des corps, des machines et des Parasites se découpent sur de vastes fonds étales, sous des soleils de plomb.

Néanmoins, il ne s'agit jamais de travailler en aplats, l'autre grande caractéristique formelle des images du film étant, au contraire, l'importante profondeur de champ de la majorité des plans. On y reviendra plus loin ; qu'il suffise pour l'instant de remarquer que cette profondeur est un autre facteur de l'équivalence des motifs. Lorsque Carmen disparaît à grande vitesse dans un tunnel (séq. 3), l'effet très frappant de « détachement » de son image du premier plan et de son enfoncement à l'infini dans la perspective est figurativement semblable aux apparitions de slogans, aux effets de brusques zooms et d'incrustations dans les séquences d'information-propagande, ou aux avancées foudroyantes des Arachnides. Dans tous ces cas, la profondeur sert autant une impression de netteté uniforme et une accélération des effets de vitesse, que le sentiment d'une soudaine invasion ou d'un retrait de « motifs » à l'intérieur de l'image.



Motifs

Comme les images de cartes que Carl fait passer derrière Johnny pour une expérience de télépathie (séq. 3), les personnages, objets, lieux et situations du film ressemblent parfois à des figures autonomes et commutatives dont les flashes d'information-propagande constitueraient des catalogues. Tous les soldats se ressemblent en plan général, sous le noir des casques du premier flash (séq. 2), et si des plans rapprochés viennent les détailler, c'est pour leur faire dire une seule formule (« *Je suis prêt à me battre !* ») : ces figurines taillées dans le même plastique vont connaître un destin semblable. Le fondu enchaîné entre la fête du lycée et le serment prêté à la Fédération (séq. 3) transforme, directement dans l'image, la foule d'étudiants en une foule d'engagés dont l'ordonnancement rappelle déjà celui des troupes du premier flash : entre ces trois plans, un simple réagencement des silhouettes anonymes dans le cadre suffit à sceller leurs destins. Par ailleurs, le fonctionnement en hypertexte des séquences d'information contamine la perception de tout le film par la circulation de motifs visuels. C'est par exemple la ressemblance entre l'éclair blanc à la fin du



flash consacré aux médiums (« *Are you psychic ?* », séq. 3) et celui qui accompagne le « saut » spatial du *Roger Young* (séq. 5), ressemblance qui contribue à brouiller les distinctions entre les régimes d'images.

On l'a dit, la sous-structure symétrique du scénario se perçoit par le retour de grands schémas de scènes, de thèmes narratifs : échos entre les simulations de combat et les « vrais » combats, ressemblances des fêtes. Mais cette sous-structure apparaît surtout dans des déplacements de détails qui semblent extraits d'un premier contexte et replacés dans un autre. Discrètement, grâce à sa netteté et à ses lignes claires, l'image semble ainsi pouvoir être décomposée, et ses constituants servir à synthétiser d'autres images pour d'autres situations. Les passages



de couleurs, de mouvements, d'objets semblables sont multiples. On pourrait les résumer par le détail frappant du bras mécanique du lieutenant Rasczak. D'abord manchot et professeur (séq. 3), Rasczak réapparaît officier et doté d'un bras de métal (séq. 11) qui semble venir tout droit de la scène d'engagement de la séq. 3, où Johnny était accueilli par un ex-soldat mutilé (« *La guerre a fait de moi ce que je suis !* ») équipé de la même prothèse effrayante. La greffe sur les corps est aussi une greffe dans l'image, et la décomposition de celle-ci n'est qu'une expression du démembrement perpétuel dont sont victimes les soldats combattants.

Profondeurs

À hauteur d'hommes ou en surplomb, c'est souvent une netteté très graphique qui domine dans l'ensemble du champ. L'impression de « décomposition » visuelle que cette netteté fait naître – par exemple la sensation de pouvoir détailler les plans d'ensemble dans leurs moindres détails lors des séquences de combat, ou l'intérieur des vaisseaux lorsqu'ils se brisent (séq. 14) – contribue aussi à l'impression d'un jeu de modèles réduits. Le réalisme virtuose des effets spéciaux se renverse alors paradoxalement, induisant l'imagination de figurines, de maquettes, imagination que vient renforcer l'effet d'inversion d'échelle des Parasites, insectes géants face aux hommes.

Mais c'est plus généralement la nature même du « fond » de l'image et simultanément, de l'espace qu'elle représente, qui se trouve mise en doute et requadrée. C'est ce qu'exprime l'étrange lumière blanche déformant l'ensemble de l'image à partir du fond, lors du saut spatial du *Roger Young* évoqué plus haut. Elle conduit à interroger l'ensemble des vues surcadrées par les baies des vaisseaux spatiaux et à les comparer aux écrans qui deviennent parfois les arrière-plans des personnages, ou s'incrudent dans leur espace – par exemple le panneau d'affichage des résultats d'examen (séq. 3) ou son symétrique, l'affichage de la liste des victimes du massacre de Klendathu (séq. 10).

Le démembrement de l'image passe donc par le sentiment d'une disjonction possible entre l'avant-plan et le fond, comme l'exprimait le plan déjà décrit du départ de Carmen ou le plan ironique montrant Johnny triomphant devant la carcasse

en décomposition d'un énorme Parasite (séq. 11). C'est la raison pour laquelle, fondamentalement, les Arachnides apparaissent toujours depuis l'extrême profondeur de champ et « remontent » à une vitesse effarante jusqu'au devant, pour envahir le cadre en masses grouillantes (fin de la séq. 15) ou même « l'avalent » (séq. 10). L'altérité et le danger viennent du fond, et de sa netteté.

Masses

Cartes à jouer défilant à grande vitesse, listes de noms interminables, séries de chiffres et de slogans : des mots, des nombres, des motifs en quantités incalculables passent sur les écrans à l'intérieur du film et valent pour la multitude des soldats humains et des Arachnides. Les foules des corps disposés dans l'espace, passant dans le cadre, sont annoncées et reprises par le flux des informations visuelles diffusées par des machines qui sont, dans tous les sens du terme, « numériques », et finissent par se confondre avec le film lui-même. La mise en scène intègre donc constamment sa propre réduction à des données schématiques, dans une volonté satirique mais aussi, là encore, « ontologique ».

Où s'arrête la réduction, la décomposition, l'épuisement de l'humain ? Que reste-t-il de l'idée d'homme dans ces soldats qui annoncent avec euphorie les mots d'ordre s'affichant par-dessus leur corps, qui volent en éclats dans des exterminations insensées, qui se trouvent réduits en chiffres, nombres et images pour nourrir d'autres mots d'ordre ? La morphologie et le mode d'apparition en groupe des Arachnides sont une figuration littérale et monstrueuse de ce morcellement général de l'humain. Pures articulations mécaniques de pinces, pattes et gueule, les Arachnides rassemblés ressemblent à un pullulement de membres fous, crachés du fond de l'écran comme le nécessaire envers de l'abstraction des signes, ou comme des vers dans le corps de l'image lisse.

O u v e r t u r e P é d a g o g i q u e 3

Numéros dans la foule

Comment la mise en scène parvient-elle à « neutraliser » l'individu afin qu'il devienne quantité négligeable, rabaissé à une condition d'insecte ? Ici encore il faudra partir d'un exemple, c'est-à-dire d'une surprise, d'une « étrangeté ». Les élèves remarqueront ainsi le mouvement de caméra qui clôt la séquence du bal (et raccorde ensuite avec un plan d'ensemble, en plongée, sur les colonnes rigides de jeunes recrues de la Fédération). Il s'agit d'un travelling bas-haut à la grue, qui nous élève en position surplombante, le regard en plongée sur la masse d'étudiants qui dansent mollement. Mouvement d'autant plus marquant qu'il déçoit une attente : le spectateur vient d'être émoustillé par l'annonce d'une éventuelle scène intime. Il s'agit donc ici de délaisser les personnages en les fondant dans une masse indifférenciée. Chercher dans les scènes de batailles de tels procédés. Analyser les costumes dans la même optique : en civil, les habits sont fades (marron, gris, verdâtre...) ; lors des combats (dans les plans d'ensemble), les cuirasses grises, carapaces grotesques, donnent aux soldats des allures de scarabées.

CIRCULATIONS ET RETARDEMENTS

Première partie de la séquence 2 (02:40 – 04:45)

Rapidité et densité narrative, chez Verhoeven, ne sont pas que des impressions laissées par la précipitation des personnages ou la systématisation des ellipses. Chaque séquence entrelace plusieurs niveaux de discours, dont les accumulations et les rapports contribuent ensemble à des effets d'extrême richesse d'événements et de confusion idéologique. Ainsi, la quantité et la complexité des informations articulées par les cinq premières minutes de *Starship Troopers* sont à la fois impressionnantes et réjouissantes. Une hypothèse de politique-fiction, la Fédération, se met en place en quelques slogans, puis il est fait état de la menace lancée à la Fédération par une force extraterrestre, et enfin de l'attaque de la planète ennemie, Klendathu.

La première salve d'images du film, qui installe les éléments de la science-fiction militaire à travers les parodies d'information, bascule vite dans un second régime : un « reportage » en direct de Klendathu contredit le ton enjoué et le volontarisme guerrier précédent en plongeant dans le massacre. On a déjà fini de rire : des soldats paniqués tentent de fuir les Arachnides, jamais vus en entier dans un cadre brouillé par des sautes vidéo. La séquence s'achève sur le cri d'un soldat à l'agonie, en gros plan (1), et une disparition brusque de l'image au profit d'une sombre neige électronique. On ne sait pas encore que le soldat est Johnny, le protagoniste. Il faudra une heure de film pour rejoindre cette scène, et le reconnaître.

La neige vidéo se fond dans un ciel étoilé et un carton annonce « Un an auparavant » ; c'est le début de la séq. 2. On a donc glissé de l'ouverture par la séquence d'information, au direct sur Klendathu, censé en faire partie, puis au flash-back ouvrant un second niveau du récit, sans que rien ne soit venu indiquer la fin des informations. Cette ambiguïté est prolongée par le double effet d'un fondu enchaîné entre la neige vidéo et les étoiles, puis d'un zoom arrière révélant que ces étoiles sont le fond visuel d'une sorte d'ardoise électronique, où une main achève d'esquisser deux profils (2). On voit comment, en trois moments (vidéo-étoiles-dessin), plusieurs limites sont brouillées : niveaux narratifs, types de médium, échelles de représentation. Ce brouillage est capital à l'installation de l'équivalence entre motifs, dont nous avons parlé précédemment : il en est comme le préalable technique. Dans ces images on pourrait bien dorénavant passer, sans y prendre garde, du réel à la simulation, et vice versa.

Amour et politique

La brève scène qui s'ouvre va concentrer la présentation des trois personnages principaux et de leurs rapports, un approfondissement de la connaissance des fondements politiques de la Fédération, et l'apparition de motifs symboliques. Pour cela Verhoeven entrecroise trois niveaux d'évolution de la scène, en trente-neuf plans courts essentiellement structurés par des logiques de champ contre-champ souvent répétitif et dont nous n'avons conservé chaque fois que les premières occurrences. Trois niveaux : celui du discours, tenu par le professeur Raszak à l'occasion de son cours d'histoire politique ; celui des désirs psychologisés, passant entre autres par les relations spatiales et les raccords de regards entre les protagonistes Johnny, Carmen et Dizzy ; et celui des « motifs », images circulant dans la classe pour expliciter, symboliser et troubler les deux autres niveaux – l'image d'un baiser, l'inquiétante étrangeté d'un bras manquant.

Après le dessin du plan 2, on découvre en contre-champ et en gros plan celui qui l'exécute. Hors champ, une voix appelle plusieurs fois : « Rico ! » tandis qu'une silhouette féminine floue à l'arrière tente de le prévenir. Un ultime « Rico ! » mène au contre-champ sur le visage buriné du professeur Raszak (3) puis à un plan large sur Johnny où l'on distingue mieux, derrière lui, le contexte de la classe et la présence de Dizzy (4). Calme, propreté, luminosité, espace : tout semble parfait, mais l'impression est vite arrêtée par le contre-champ suivant (5) qui révèle que Raszak est manchot. L'étrange moignon courbe dépassant avec ostentation de la manche retroussée est ainsi apparu au détour d'une série d'élargissements systématiques du champ, dans un effet très fort de contraste entre la normalité des lumières, du montage et des cadrages, et l'anormalité brutale qui affecte le personnage – on est très proche de la frontalité mate des mutilations figurées dans des films de Luis Buñuel ou David Cronenberg.

Raszak rappelait Johnny à l'attention du cours, dont il entreprend un résumé : son sujet est « *L'échec des démocraties* », qui ont mené le monde « *au bord du chaos* », et les fondements de la Fédération, le règne des vétérans. Mais Johnny replonge dans son activité parallèle, qui tient sur un axe transversal, entre un signe aguicheur de Dizzy, derrière lui (6), le dessin sous ses yeux et, devant, son modèle Carmen (7). D'abord de profil mais se sachant observée, la jeune fille se retourne et lance un large sourire. Le maintien forcé de la pose, le fait que

Carmen n'a pas encore été située dans l'espace de la classe et qu'elle apparaît seule, sur un fond gris dont se détache seulement, flou, un symbolique portrait de René Descartes, confèrent au plan plusieurs nuances. On remarquera surtout que l'isolement du profil de Carmen est le second événement de montage après la découverte du moignon de Raszak, l'un résonnant dans l'autre sans raison apparente, mais venant troubler la perception du joli visage.

Réaliser l'image

Les rapports amoureux sont ainsi installés parallèlement à la parole ininterrompue de Raszak. Après avoir interrogé un étudiant (8), celui-ci poursuit sur l'importance de la violence dans l'histoire, « *autorité suprême dont découlent toutes les autres* » - le moignon semblant concentrer physiquement la signification de son discours. Dizzy, jalouse, tente de voir ce que Johnny dessine, avant de contester maladroitement Raszak. Ce dernier, conjuguant d'un geste les niveaux politique, amoureux et symbolique de la scène, ordonne à Carmen de répondre à sa rivale, en la touchant avec son moignon. La confusion des niveaux passe dans le regard soudain très sensuel de Carmen, dont la réponse satisfait Raszak (9). Johnny envoie son dessin à Carmen (10), un mouvement de caméra liant les deux personnages en même temps que l'image circule entre eux. Le dessin s'anime en une illustration naïve du désir de Johnny : obtenir un baiser (11).

Carmen, à la fois flattée et moqueuse, se met à dessiner une réponse tandis que Raszak interroge Johnny sur « *la différence morale entre les civils et les citoyens* », introduisant un champ contre-champ entre le professeur et l'élève (12, 13) là où le dessin réclamait le même montage, mais entre les deux jeunes amoureux. Johnny fait une réponse mécanique dont Raszak dénonce le peu de conscience, puis regarde ce que lui a envoyé Carmen : non pas la fin du baiser, mais une énorme bulle rose qui les écarte l'un de l'autre et éclate sur son profil animé (14), ce qui semble commenter en biais les paroles de Raszak : « *Personne ici ne reconnaîtrait une vertu civique même si elle venait vous botter le cul !* » (le doublage français est plus explicite avec un « *...sauter à la figure !* »). Ultime distance dans le contre-champ, Carmen mime de loin un véritable baiser (15), puis alors qu'ils sortent de la classe et croisent un autre couple s'embrassant, ils sont enfin dans le même cadre et réalisent l'image troublée et retardée (16).



1



2



3



4



5



6



7



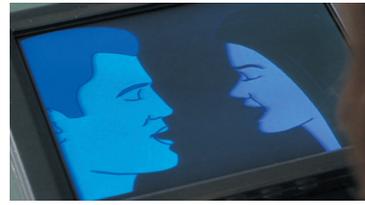
8



9



10



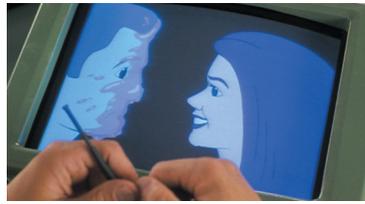
11



12



13



14



15



16

O u v e r t u r e P é d a g o g i q u e 4

Nommer l'enjeu

Pour comprendre une séquence, il faut l'analyser en détail puis en dégager l'axe global. Quel est ici l'enjeu ? Aux élèves, on pourra poser une question plus simple : quel titre pourrait-on donner à une telle séquence ? Une proposition peut être : « Flirt à trois en cours d'histoire ». Cela conviendrait pour la diégèse, mais l'intitulé ne permet pas de cerner l'entrelacement des différents discours. Les élèves devront alors reformuler leur « problématique » en interrogeant les objectifs du cinéaste. Nous sommes dans la phase d'exposition de l'intrigue, de présentation des personnages, et de mise en place d'un point de vue : Verhoeven répond-il à nos attentes ? Est-ce une exposition classique ? Non, car l'auteur s'amuse à nous incommoder, nous obligeant à nous demander où il veut en venir. Le prof, prônant la force plutôt que le droit (à l'inverse de Rousseau dans son *Contrat social*), est-il ici porte-parole de l'auteur ? Devons-nous tenter de suivre son cours, alors même que l'attention est captée par le petit suspense sentimental ? Le décalage entre une image niaise et une bande son riche assure l'instabilité du spectateur – et nourrit la réflexion.

O u v e r t u r e P é d a g o g i q u e 5

Ennemis sans camp

Si les Arachnides et les soldats traversent l'écran dans une même direction, faut-il y lire une équivalence entre les deux camps, alors qu'en matière d'affrontement, il s'agit en général d'opposer des antagonistes se faisant front ? Les élèves pourront travailler sur la figure du face-à-face, classique dans les films mettant en scène conflits ou batailles à grande échelle. Ici, peu de traditionnels vis-à-vis au moment de combattre. Les élèves repéreront les configurations originales que le film met en place dans les séquences belliqueuses : utopie au sens étymologique (*u-topos* en grec : « en aucun lieu ») du camp adverse, la position précise des Arachnides n'étant jamais claire. Chapitre 13, Rasczak est dévoré « par en dessous », par un monstre caché dans le sable. Chapitre 7, le *Roger Young* est pris dans une pluie de jets de plasma dont on ne voit jamais la source, pure explosion pyrotechnique. Pour signaler la présence pressentie de l'ennemi, le soldat énonce « *ça grouille, ici !* » : l'expression renvoie bien à un fourmillement confus.



1



2



3

MONTÉE de fond

Séquence 11, scène 2 : attaque de la planète P, « Tango Urilla »

(1:10:19 – 1:10:43)

La simplicité apparente du découpage en champ contre-champ, que l'on vient d'évoquer avec l'analyse de la scène du cours du professeur Rasczak, se retrouve dans tout le film. Clarté de l'image, netteté des lignes et fonctionnalité des articulations des espaces, regards et paroles : *Starship Troopers* semble limpide, et c'est bien cela qui pose problème. La communication des niveaux de discours que l'on a relevée dans la scène de classe est amenée par de légères perturbations de la logique des raccords dont on ne sait d'abord pas quoi faire. Pourquoi le sentiment d'une complicité entre le bras manquant de Rasczak et le profil posé de Carmen ? Pourquoi le retardement du baiser entre Johnny et Carmen et son remplacement provisoire par un face à face entre Rasczak et Johnny ? Pourquoi soudain quatre versions du baiser se succèdent : deux fois manqué, sur l'image avec la bulle de chewing-gum et à distance, avec Carmen arrondissant les lèvres ; deux fois réussi, avec le couple s'embrassant devant la porte de la classe, puis Johnny et Carmen qui les imitent ? Tous ces effets participent d'une même impression sourde d'obscurité. Le moignon nu de Rasczak et la bulle rose de Carmen ont le mauvais goût de leur présence crue et fière alors qu'ils signifient la violence, faite aux corps ou aux sentiments.

Après sa « résurrection » (séqu. 10), Johnny est intégré à l'unité des Ruffians, dont il découvre qu'elle est commandée par son ancien professeur, le désormais « lieutenant » Rasczak. Celui-ci (début de la séq. 11) ne s'adresse plus à des étudiants mais à des soldats ; il marche néanmoins de la même façon parmi eux, et annonce leur première mission, l'attaque d'une colonie de Parasites sur la planète Tango Urilla. C'est donc la seconde grande apparition de Rasczak (on l'avait revu lors de la fête de fin d'année, séq. 3), qui comme Johnny semble renaître, avec une fonction et un bras différents. Ce qui va se passer sur Tango Urilla est comme les « travaux pratiques » du cours : la violence dont il était directement question, et l'obscurité latente qui s'en dégageait, vont revenir de manière radicale dans une nouvelle structure en champ contre-champ.

Après l'annonce de Rasczak, on raccorde au milieu des Arachnides, pour le seul plan du film qui n'est pas d'abord justifié par une présence humaine et laisse voir quelques détails de la vie des Parasites : ils se déplacent en groupe, s'agressent entre eux. Des vaisseaux surgissent et bombardent, à la façon d'avions militaires dans des guerres contemporaines. Le troisième plan de la scène (1) montre la colonie d'Arachnides repoussée de l'extrême fond du champ par le feu nourri des explosions. La netteté totale de la profondeur accélère la double avancée effrayante des monstres et des explosions : un chaos de flammes et de membres gonfle depuis le fond jusqu'à envahir toute l'image en une grande nappe orangée zébrée d'éclats, tandis que l'on entend hurler les Arachnides. La violence est totale, elle extermine non seulement les ennemis mais l'image entière, en un seul mouvement. Le plan orange se mêle d'une fumée grise dont surgissent les Ruffians armés, avançant (2), comme s'ils passaient sur les lieux de l'extermination précédente. Or le plan suivant (3) en large contre-champ, laisse comprendre que les cadavres sont essentiellement devant eux, et ce que l'on avait pris pour une continuité spatiale était plutôt une substitution : Arachnides et soldats avancent d'un même pas depuis le fond vide de l'image.

LA CONTAMINATION-PROPAGANDE

Pour accentuer son ton parodique et concentrer les données narratives, *Starship Troopers* emprunte régulièrement une forme proche de ce que les spectateurs sont habitués à voir sur leurs écrans de télévision ou d'ordinateur, la fiction caricaturant une esthétique de la précipitation et du coq-à-l'âne propre aux médias de masse. Verhoeven avait déjà utilisé cette figure rhétorique dans *Robocop*, mais la manière dont les séquences sont ici intégrées au reste de la fiction est particulière.

Ces séquences s'affilient à un genre connu du cinéma, où faux documentaires et parodies d'informations cinématographiques ou télévisuelles prennent deux grandes formes. Le film peut être entièrement un « faux », laissant le spectateur jouir d'une distance ludique ou critique avec les codes documentaires et médiatiques – c'est le cas de la fiction politique *Punishment Park* (Peter Watkins, 1971), de la fausse biographie *Zelig* (Woody Allen, 1983) ou du délirant document ethnographique *Triste Tropique* (Arthur Omar, 1974). Ou bien ce sont des séquences délimitées qui adoptent ces codes, film dans le film alors relié à une action en cours : quelqu'un regarde les informations, elles sont diffusées en même temps que l'action qu'elles commentent, etc. L'exemple pionnier et canonique en est *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941), où les grands faits de la vie du personnage principal sont exposés par une parodie des actualités projetées à l'époque dans les salles américaines. Comme dans *Starship Troopers*, elles débutent abruptement, sans justification diégétique. C'est seulement à la fin de la séquence que sont montrés ses spectateurs et que celle-ci se trouve réintégrée dans l'espace de la fiction. En 1967, le cinéaste brésilien Glauber Rocha rend hommage à *Citizen Kane* dans *Terre en transe*, en introduisant au cours de la fiction une biographie propagandiste de l'un des personnages, un dictateur sud-américain, réalisée par un autre protagoniste.

Porosités

Starship Troopers ne relie pas les séquences d'information-propagande au reste de la fiction par le regard des personnages ou par le fait que l'un d'eux en serait l'auteur – même si l'on voit un journaliste d'abord dans un plan des informations



Citizen Kane de Orson Welles. Ph : Mercury Prod/RKO/Coll. Cahiers du cinéma

(séqu. 2) puis dans un plan de la fiction (séqu. 10), et même si l'on nous montre à une occasion les soldats devant les écrans (séqu. 8 – il n'y a alors pas de raccord direct entre les soldats et les flashes intégrés au film). Les séquences débutent brusquement et s'achèvent généralement par une dilution : neige vidéo (séqu. 2), éclat de lumière aveuglant (séqu. 3), fermeture en iris qui se brouille par soudaine pixellisation (séqu. 10). Ces dilutions signifient une confusion ou une porosité entre les clichés de la propagande et le monde « réel ». On est ainsi plus proche du *Videodrome* de David Cronenberg (1982) que de *Citizen Kane*.

Ce qui relie les séquences au cours normal de la fiction est donc l'identité des motifs et le lent passage des personnages dans leur imagerie sinistre et comique : on y retrouve d'abord Carl (séqu. 9) puis tous les protagonistes, dans la séquence finale, qui clôt le film comme un autre flash l'avait ouvert. Identités des lumières, cadrages et types de mouvements augmentent la confusion et font progressivement comprendre que *Starship Troopers* est entièrement contaminé par ces images. Il devient difficile de distinguer des logiques de regards portés sur les informations-propagandes par d'autres personnages, ou d'intégration du type « film dans le film ». C'est au contraire le brouillage des limites qui emporte tout, jusqu'à la caricature du slogan final qui transforme la propagande en récit d'elle-même : « *Ils vont continuer le combat. Et ils vont gagner !* » Authentique et chatoyante critique du spectaculaire médiatique, *Starship Troopers* établit, suivant une célèbre formule de Guy Debord, que le vrai est ici devenu « un moment du faux ».

O u v e r t u r e P é d a g o g i q u e 6

Propagande-rigolade

Posons la question du comique : quelle est la nature du rire, dans le film et face au film ? Étudions sous cet angle les flashes de propagande. En préambule, on pourra donner les définitions du comique chez le philosophe Henri Bergson : « *du mécanique plaqué sur du vivant* ». Ou encore : « *Nous rions toutes les fois qu'une personne nous donne l'impression d'une chose.* » La séquence flash des experts « *Bugs that think ?* » repose sur ce procédé burlesque : les mimiques des pseudo-experts sont accentuées, saccadées et accélérées ; la machine s'emballle, l'individu devient chose frétilante, donc risible. Mais cette figure de style n'a qu'une occurrence. Dans les autres flashes, le rire est grinçant, parce qu'il dénonce en ne faisant qu'exagérer la réalité : des enfants déclarent joyeusement vouloir s'engager, les mitraillettes mises à portée de main par les soldats ont l'air de jeux en plastique. Malice ultime : l'auteur nous court-circuite en faisant éclater de rire toute l'armée au serment de l'enfant-soldat, nous confisquant par cette prise de vitesse le plaisir d'un rire libérateur.

O u v e r t u r e P é d a g o g i q u e 7

Le cri de l'Arachnide

Si les effets spéciaux ont été remarqués pour la finesse de leur réalisme, il ne faut pas pour autant oublier la bande son. Son usage varie en fonction de la source du son à l'image, mais elle relève souvent du « cliché sonore » : parodie des moments triomphalistes des westerns ou films de guerre classiques (musique conquérante, cuivres façon cavalerie...), ou encore bruitages simplistes d'armes, façon jeu vidéo (rayons laser première génération, au camp d'entraînement). Il s'agit sans doute de pointer le caractère dérisoire de la guerre, et des prétentions héroïques du soldat américain moyen. Il en va autrement du cri de l'Arachnide : il faut l'écouter attentivement pour en distinguer les différentes strates sonores. On retrouve le cliché du grognement caverneux, stéréotype du monstre, mais il est mixé avec un étrange rugissement aigu et quelques échos métalliques. Cette complexité participe du réalisme du monstre, tout en détournant l'attention de l'aspect encore un peu « artificiel » de l'image de synthèse. Pour le saisir, les élèves pourront regarder la séquence 13 avec le son, puis en le coupant, et comparer la perception de la « Bête » dans les deux cas.

L'EFFET ARACHNIDE

La conception visuelle des séquences d'information a été confiée à une société d'effets spéciaux, Banned From the Ranch, ainsi nommée parce que fondée par des techniciens renvoyés du Skywalker Ranch, le studio de George Lucas – le réalisateur de *La Guerre des Étoiles*, autre science-fiction militaire dont *Starship Troopers* est une version sombre et cynique. Un membre de Banned From the Ranch explique que Verhoeven désirait un compromis entre la propagande cinématographique américaine durant la Seconde Guerre mondiale, les bandes-annonces de série B des années 1950 et les modes de fonctionnement d'Internet. Il explique aussi qu'il fallait trouver un difficile équilibre entre simple reprise de l'esthétique propagandiste, charge humoristique et maintien d'une tonalité dramatique : « *Il s'agissait de propagande, il fallait donc que les séquences soient visuellement attirantes. Mais elles ne devaient pas non plus être trop belles, trop lisses.* »⁴ La création des différents « Parasites », et principalement des Arachnides, devait répondre à une exigence comparable. *Starship Troopers*, film de science-fiction calibré pour un public adolescent amateur d'images spectaculaires et de second degré, a pour ambition de remplir son contrat, mais aussi d'aller au-delà – le remplir si bien qu'il débouche sur d'autres dimensions du spectaculaire et renverse les logiques réductrices du second degré. Le film possède une très grande quantité d'effets spéciaux (environ cinq cents plans, dont la moitié pour les Parasites) largement reconnus pour leur virtuosité. Celle-ci se mesure à la recherche de réalisme comme au souci constant de va-et-vient entre humour et horreur, distance parodique pop et immédiateté de la violence.

D'un côté les lourds Parasites « Cuirassés » ou ceux qui projettent le « plasma » bleuté mettant en danger la flotte humaine, dans une imagerie proche du conte.



De l'autre les Arachnides, mélanges gigantesques d'araignées, mantes religieuses et machines de mort – de nombreux auteurs, d'Ernst Jünger (*Les Abeilles de verre*) à Stanislas Lem (*La Bibliothèque du XXI^e siècle*) ont déjà imaginé que les guerres du futur pourraient être menées par des insectes-robots. Les Arachnides sont des corps-machines dirigés par un Cerveau distant, plastiquement traités comme des assemblages fonctionnels de pattes et de pinces, dont on remarque avant tout

le système articulaire – on perçoit moins leur forme générale que la frénésie de leurs enchaînements de mouvements. Organiques par leurs couleurs, leurs luisances, la fluidité et la rapidité de leurs déplacements, ils apparaissent mécaniques par leur puissance, leur absence apparente de douleur, le rythme de leurs cavalcades. Dans un seul plan (séq. 11) on aperçoit l'œil d'un Arachnide, ouvrant la possibilité d'une conscience. Cette synthèse organique-mécanique est une juste expression du travail véritable de ses créateurs. Le responsable des effets spéciaux pour les Parasites, Phil Tippett, avait déjà travaillé avec

Verhoeven sur *Robocop* ; il est aussi coproducteur de *Starship Troopers*, et réalisateur d'une suite pour la télévision, *Starship Troopers 2 : Hero of the Federation*, (2003). Depuis son travail pour *Jurassic Park* de Steven Spielberg (1993), Tippett est connu pour son travail mêlant animations mécaniques miniatures ou de taille réelle (des « animatronics ») avec des modèles et des « habillages » numériques. Loin de camoufler cette double origine, comme cherchent généralement à le faire les effets spéciaux, les Arachnides y trouvent la puissance de leurs apparitions.

⁴ Entretien (en anglais) sur un site consacrant plusieurs pages aux effets spéciaux du film : cf. <http://www.vfxhq.com/1997/starship.html>

À LA GUERRE COMME À LA GUERRE

Par son système parodique et son travail sur une mémoire historique passant par les images de cinéma, notamment celles de la Seconde Guerre mondiale, *Starship Troopers* se fonde sur une richesse d'influences et d'échos. Les références et hommages à des films cités directement ou dont les auteurs ont reconnu qu'ils s'en étaient servi comme modèles, côtoient des ressemblances plus éloignées, des airs de famille moins localisables mais tout aussi prégnants.

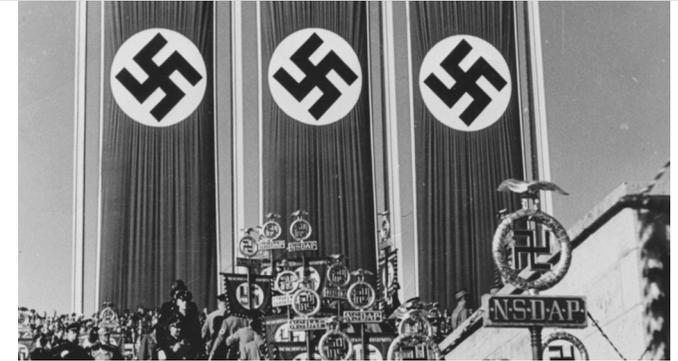
Pour se limiter à la première catégorie, on peut évoquer pêle-mêle divers titres. Le typage des personnages et les relations entre soldats viennent d'une série de films d'action ayant pour cadre la Seconde Guerre : *Air Force* (Howard Hawks, 1943), *Les Canons de Navarone* (Jack Lee Thompson, 1961), *Les Douze Salopards* (Robert Aldrich, 1967 – le scénariste Ed Neumier dit s'en être inspiré pour les scènes au camp d'entraînement), *Croix de fer* (Sam Peckinpah, 1977 – Verhoeven explique qu'il a calqué le personnage de Rasczak sur celui de James Coburn). La séquence d'attaque des Parasites sur la planète Tango Urilla a trois influences déclarées : *La Charge de la brigade légère* (Michael Curtiz, 1936), *Le Massacre de Fort Apache* (John Ford, 1948) et *Zoulou* (Cy Endfield, 1964). Les Parasites font revenir le souvenir des insectes géants de *Them !* (Gordon Douglas, 1954) ou *Tarantula* (Jack Arnold, 1955), et l'esthétique propagandiste se réfère autant, selon Verhoeven, au *Triomphe de la volonté* (Leni Riefenstahl, 1935) qu'à la série *Pourquoi nous combattons ?* (1943).

Film cerveau

On pourrait aussi reconnaître une influence éclairante, appartenant à la seconde catégorie, dans *Full Metal Jacket* de Stanley Kubrick (1987). Ce ne sont plus, en effet, uniquement les personnages, situations ou motifs qui trouvent des échos entre les deux films, mais aussi un principe structurel et un fond interprétatif. *Full Metal Jacket* s'ouvre dans un camp d'entraînement américain pour marines, en 1967.



Croix de fer de Sam Peckinpah. Ph : SN Prodis/Coll. Cahiers du cinéma



Le Triomphe de la volonté de Leni Riefenstahl. Ph : Coll. Cahiers du cinéma



La Charge de la brigade légère de Michael Curtiz. Ph : WB/Coll. Cahiers du cinéma



Le Massacre de Fort Apache de John Ford. Ph : Coll. Cahiers du cinéma

L'horizon est la guerre du Vietnam, mais on n'en verra d'abord aucun signe : les jeunes hommes enfermés, humiliés par un instructeur sadique, progressivement transformés en parfaits soldats, avancent en aveugle vers la guerre. L'un d'eux, surnommé « Baleine », est d'abord incapable de suivre l'entraînement. Molesté par ses propres camarades, il change radicalement de personnalité pour se métamorphoser en recrue émérite – jusqu'à, le dernier soir, tuer l'instructeur et se suicider. Quelques mois plus tard, au Vietnam, on retrouve l'un des marines, « Joker », dans sa vie de correspondant de guerre. Il brûle d'aller au combat et l'offensive du Têt lui en donne l'occasion. L'unité avec laquelle il patrouille est prise en embuscade : un tireur isolé abat un par un les soldats. Ils réussissent à prendre le tireur à revers et le blesser. Il s'agissait d'une jeune femme. Joker l'achève d'une balle. L'instructeur du film de Kubrick est une source évidente du lieutenant Zimm de Verhoeven, et au-delà, c'est la stricte structure bipartite entraînement/guerre qui passe entre les deux œuvres. Mais à l'effrayante

annihilation psychologique des hommes de *Full Metal Jacket* menant à la mort de « Baleine » répond la relative insouciance des simulations de combat dans *Starship Troopers*, qui décale ou dédouble son point de rupture pour, comme on l'a vu, le placer au moment d'une possible mort de Johnny. Les psychologies sont à la fois « intérieures » et « extérieures » chez Kubrick, d'où le qualificatif de « film cerveau » parfois appliqué à ses œuvres : les personnages atteints psychologiquement se débattent dans des crises qui les excèdent et qui prennent aussi forme à une échelle supra-individuelle. Dans *Starship Troopers*, autre « film cerveau », les psychologies intérieures sont minimales et schématiques, et c'est la structure du film qui assure entièrement les torsions et les crises majeures. On pourra comparer utilement, dans cette perspective, le rôle des personnages féminins et des motivations sexuelles entre les deux films.

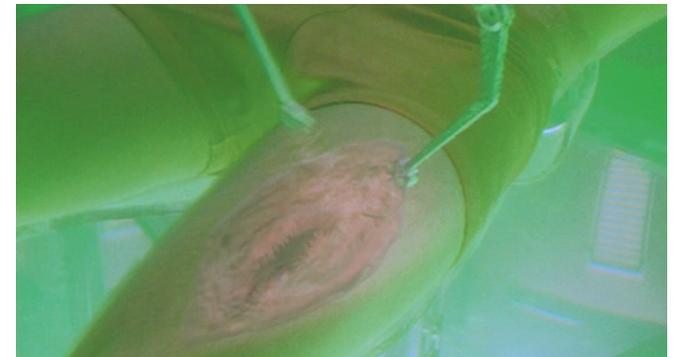
AMBIGÜITÉ CRITIQUABLE

Starship Troopers est-il une « fiction dangereuse » ? (cf. *Genèse*). Paul Verhoeven n'est-il qu'un réactionnaire malsain déguisé en dénonciateur lucide ? Même si le film est apprécié, ce sont des questions qu'il faudra poser. Par vigilance et pour aiguïser la compréhension, il faudra jouer le jeu : quels sont les arguments « contre » *Starship Troopers* ? On pourra partir des premières réactions des élèves, avant les travaux d'analyse. Gêne, malaise, embarras, rire jaune, effroi, etc., il y aura sans doute beaucoup de sentiments désagréables, un peu de rejet, et pour finir une indécision : comment interpréter tout cela ? On mettra en rapport ces réactions avec ce que la presse nous apprend de la réception du film à sa sortie. Un journaliste écrit : « La plupart des gens que je connais ne savent pas comment le prendre. Ils préfèrent souvent écartier ce film « débile »... en le décrétant fasciste. » Ailleurs : « Avec ce film..., il creuse son idée, simpliste, selon laquelle l'homme est un ramassis d'instincts les plus bestiaux. »

Écoutons l'auteur se défendre de ces soupçons : « Un grand nombre de scènes démontrent avec ironie que les Américains se prennent pour les maîtres de l'univers, un peu comme au temps de l'Empire romain. » (1) ; « Je ne suis pas certain de me battre contre la violence. Je décris simplement la violence, c'est quelque chose que je déteste mais elle fait partie intégrante de la vie. » (2). Si l'on comprend bien le cinéaste, son projet est exempt de toute revendication moraliste. En effet, dans la séquence clé du cours d'histoire politique, la seule chose à retenir semble être la suivante : il est vain de vouloir débattre de la violence. « Ma mère pense que la violence est stérile », propose Dizzy comme unique réfutation aux thèses de Rasczak. Réponse par une question provocante : « Mais qu'en penseraient les victimes d'Hiroshima ? » Carmen a le dernier mot : « De toute façon ils ne sont plus là pour en discuter... » Traduction : il n'y a pas là matière à réflexion, la violence est partout, point final. La suite du film tient cette promesse en offrant un large éventail de scènes d'humiliation, de brutalité ou d'extermination sanglante,

parfois même commentées par un sourire réjoui d'un copain de Rico. C'est sans doute là que le bât blesse. Contrairement à ce qu'affirme l'auteur, l'absence de point de vue face à la violence extrême est en effet déjà un point de vue ! Et que penser des éclats de rire face à la mort, même grotesque ou « pour de faux » dans le cas de Johnny ? Conscient de cette ambiguïté, Verhoeven tente de se rattraper en fustigeant l'impérialisme américain (citation 1), mais au nom de quoi le ferait-il si ce n'est au nom de valeurs morales ? Il serait donc capable de parti pris idéologique ? Ce qui reviendrait à se contredire (citation 2).

Il est certes honorable, pour un cinéaste, de supposer son spectateur assez intelligent pour trouver tout seul la « morale de l'histoire ». Cependant, tout concourt plutôt ici à satisfaire le désir du spectacle de la violence, et de manière assez perverse, à frustrer notre attente de scènes érotiques : « Il y a des hôtels pour ça ! », censure Carl, à la vision de « préliminaires », mais le spectateur n'y sera pas convié ; Rasczak accorde quelques minutes aux deux futurs amants, mais une coupe brutale nous prive de tout plaisir voyeuriste. Mi-frustré (de scènes d'amour), mi-gavé (de scènes violentes), le spectateur peut se demander si on ne se moque pas aussi un peu de lui. Il lui reste alors à trancher, à et décider si, oui ou non, cette moquerie est une arme « critique » entre les mains de Paul Verhoeven.



LES RACINES DU MAL

« [Black Book] est une sorte de fusée à deux étages. Au premier, on rencontre une évidence, qui tient à la qualité de la mise en scène, à l'ambiguïté et à la pertinence qu'elle distille, au plaisir qu'on y prend, d'autant plus intense qu'il trouble profondément. (...) Cet imbroglio romanesque de haute intensité, mis en scène de manière palpitante, permet à Verhoeven d'asséner des vérités peu amènes sur ce chapitre particulièrement sombre de l'histoire de son pays, depuis l'antisémitisme latent de la Résistance jusqu'à l'abjection d'une épuration menée par d'anciens bourreaux transformés en Justes (...).

Verhoeven est-il allé, à cet égard, trop loin ? N'a-t-il pas, sous prétexte de briser le mythe d'une guerre opposant les forces du mal aux forces du bien, chargé la barque au point d'aboutir à une dilution de l'idéologie et à un nivellement des responsabilités davantage déterminés par le sens de la provocation que par celui de l'Histoire ?

Ce doute affleurera la conscience du spectateur. Mais à celui-ci appartiendra tout autant de juger, à l'aune des nombreuses fictions portant sur cette période, si la liberté que prend Verhoeven avec le sens de la mesure ne lui permet pas in fine d'être au plus près et au plus juste de l'avilissement programmé par les nazis ?

Cette question libère le deuxième étage de la fusée Black Book, qui pose une question fondatrice de la modernité cinématographique : celle de la représentation de l'extermination et de la soudaine invalidité des canons du cinéma classique. La réponse de Verhoeven est à cet égard lumineuse : plaçant la question de l'extermination des juifs au centre de son récit, il la met dans le



The Black Book de Paul Verhoeven. Ph : Jaap Vrenegoor/Pathé



même temps hors champ pour sonder la turpitude et la contamination du mal qui ont rendu possible cette réalité. Toutes les ressources de la fiction classique lui sont dès lors permises, qu'il utilise avec un sens de la vitesse, de la séduction et du spectacle qui s'oppose terme à terme à l'attraction morbide inventée par les nazis (...). »

Jacques Mandelbaum, « Black Book : Paul Verhoeven brouille les pistes du bien et du mal »,
Le Monde, 28 novembre 2006



Les trois films de guerre de Paul Verhoeven – *Soldier of Orange*, *Starship Troopers* et *Black Book* – posent des questions semblables face aux incarnations de la violence et à la circulation des signes historiques. Les accusations de complaisance envers l'idéologie nazie lancées contre *Starship Troopers* sont sans doute l'une des raisons de la réalisation récente de *Black Book*, qui redonne des racines précises à l'anhistoricité des motifs précédemment recyclés par la science-fiction. Il n'est donc pas inutile, pour comprendre les ambiguïtés politiques de *Starship Troopers*, de se pencher sur ce qu'elles deviennent dans *Black Book*.

Comme le laisse entendre Jacques Mandelbaum, celui-ci n'est pas un amendement mais un pas supplémentaire dans le jeu retors des correspondances, oppositions symétriques et contaminations propres à Verhoeven. Dans sa défense, le critique semble se contredire : d'un côté la perte du « sens de la mesure » idéologique dont témoigne *Black Book* serait une équivalence de la folie nazie ; de l'autre, la « séduction » spectaculaire de la mise en scène s'y opposerait « terme à terme ». Il ne faut sans doute pas chercher à résoudre cette contradiction : la réassignation historique des motifs n'empêche pas chez Verhoeven d'autres ambiguïtés des significations, dont la circulation et la fragilité sur la constance de la chair et de ses douleurs – celles de la jeune héroïne dans *Black Book* – constituent le véritable sujet.

DESTINS D'IMAGES

Les influences reconnues dans « Filiations et ascendances » permettent, à partir de la reprise de types de situations ou de caractéristiques psychologiques, de dessiner des continuités ou des ruptures de valeurs morales. C'est une forme d'évidence : les références engagent un travail implicite de modulation des discours, qu'une reconnaissance des sources permet d'éclaircir. Liés par des traits identiques, les destins narratifs des instructeurs de *Full Metal Jacket* et *Starship Troopers* sont par exemple différents, parce que leurs destins à l'intérieur des circuits symboliques engagent des morales différentes. L'instructeur de Kubrick est assassiné par l'une de ses recrues, qui le punit ainsi de son sadisme et concentre dans son acte la violence d'une guerre où il n'ira pas mais qui les a comme tués « à distance » ; la recrue se suicide. L'instructeur de Verhoeven, lui, revient dans la seconde partie du film recyclé dans les habits d'un simple soldat : il a quitté ses galons pour redevenir « trooper ». Dans les deux cas, un passage de relais funeste s'est effectué. Joker réalise dans la dernière scène le geste que l'instructeur n'avait pas pu faire face à « Baleine » : l'abattre. Et dans *Starship Troopers*, Johnny, qui a par ailleurs repris lui-même des formules et des gestes de Rasczak, devient le supérieur de Zimm.

La division de la structure de *Starship Troopers* démultiplie son jeu de références externes par des reprises internes. Entre la première et la deuxième partie, les psychologies des personnages changent, la peur que Carl ressent télépathiquement dans le Cerveau des Parasites est celle dont Johnny et ses compagnons semblent s'être défaits. Cette évolution narrative désigne un problème moral, dont on a parlé plus haut : les personnages « perdent conscience » ou perdent les derniers doutes qui pouvaient assurer leur humanité – c'est le rôle du portrait de Descartes, séq. 3, de nous rappeler ce problème.

Or le destin de figures sans âmes des héros de *Starship Troopers* s'est étrangement répété et amplifié dans une série de transformations

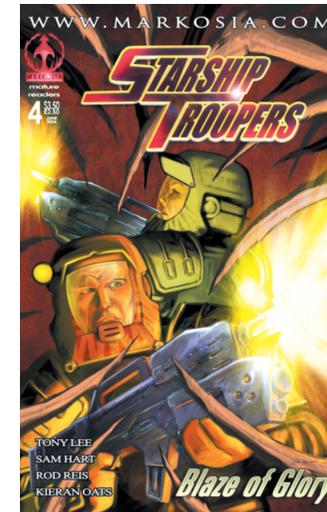


Starship Troopers, pc game, Strangelite 2005



postérieures. Quatre des six films américains de Verhoeven ont connu des suites, mais *Starship Troopers* est le seul qui, en plus du téléfilm *Starship Troopers 2 : Hero of the Federation* (Phil Tippett, 2003), a donné lieu à une série télévisée (*The Starship Troopers Chronicles*, feuilleton en images de synthèse de quarante épisodes, 1999), une série de bande dessinée (huit titres entre 1997 et 2006), deux jeux vidéo (en 2000 et 2005), et plusieurs jeux de rôle, dont certains nécessitant l'emploi d'une armada de figurines. À l'exception du téléfilm, chacun des avatars se revendique à la fois du roman original de Heinlein et du film de Verhoeven, mais remploie largement les caractéristiques visuelles de ce dernier. Dans ces nouveaux et multiples passages d'images, l'ironie et le travail d'évolution symbolique du film est perdu. Johnny, Dizzy, Carmen et Carl, réellement devenus des figures de plastique ou de synthèse dans les séries et les jeux, y trouvent un accomplissement absolu du destin cyniquement tracé par Verhoeven : dans le travail de la descendance, les modulations morales se sont évaporées. On vérifiera, à la vision de *Hero of the Federation*, que cette disparition peut aller de pair avec un retour d'une forte psychologisation des personnages, qui éclaire rétrospectivement la superficialité volontaire de Verhoeven.

Il faut enfin signaler que le tournage d'un *Starship Troopers 3 : Marauders*, destiné à l'exploitation vidéo, dirigé par le scénariste Edward Neumier et avec Casper Van Dien reprenant son rôle, a débuté en mars 2007.



Starship Troopers : Blaze of Glory, Markosia 2006

SÉLECTION VIDÉO & BIBLIOGRAPHIE

Sélection bibliographique

- Douglas Keeseey et Paul Duncan (ed.), *Paul Verhoeven*, Taschen, 2005.
Présentation de l'œuvre et de la biographie du cinéaste. Peu d'analyse, mais des extraits d'entretiens et de nombreux documents photographiques.
- Jean-Marc Bouineau, *Le petit livre de Paul Verhoeven*, Spartorange, 1994
Long entretien avec le cinéaste faisant un point sur sa carrière, avant la sortie de *Showgirls*.
- Robert Heinlein, *Etoiles, garde à vous !* [*Starship Trooper*] 1959, éd. J'ai lu, 1974 pour la traduction française.
- La série des bandes dessinées (« comics ») *Starship Troopers* a été publiée aux Etats-Unis par les éditeurs Dark Horse (1997-1998) et Markosia (2006).
- Robert Heinlein, *Marionnettes humaines*, 1951, Gallimard « Folio SF », 2005
- Jack Finney, *L'invasion des profanateurs* [*The Body Snatchers*], 1954, Gallimard, « Folio SF », 2000.
Ces deux romans aux fictions comparables permettent de comparer le roman *Starship Troopers* aux principales allégories politiques de la guerre froide en science-fiction, produites à la même époque. Le roman de Finney a été la base de trois adaptations cinématographiques qui forment aussi un bon contrepoint au film de Verhoeven - cf. Vidéographie.
- Ernst Jünger, *Abeilles de verre*, 1957, Christian Bourgois, 1998
- Stanislas Lem, *La Bibliothèque du XXI^e siècle*, 1971, Seuil, 1989
(cf. « Point technique »)
- dossier *Starship Troopers* in revue *Balthazar* n°3, Paris, automne 1998.
- dossier sur les effets spéciaux de *Starship Troopers* in revue *Cinefex* n° 73, mars 1998

En ligne :

En anglais : Site très complet, avec notamment plusieurs entretiens évoquant l'ensemble de sa carrière : <<http://www.paulverhoeven.net/>>

Une bonne page de Wikipédia avec de nombreux liens concernant le roman de Heinlein et le film : <http://en.wikipedia.org/wiki/Starship_troopers>

Plusieurs pages consacrées aux effets spéciaux du film, à partir d'entretiens avec les créateurs : <<http://www.vfxhq.com/1997/starship.html>>

Vidéographie DVD

- *Starship Troopers*, 1997, Touchstone Home video, 2001
Bonus : Essais des acteurs Casper Van Dien et Denise Richards / Scènes coupées / Commentaire audio de Paul Verhoeven et Edward Neumier
- *Starship Troopers 2 : Hero of the Federation*, 2003, Columbia Tristar, 2003
- *Starship Troopers Chronicles*, 1999, six DVD, Sony Pictures, 2002

Paul Verhoeven :

- coffret Paul Verhoeven (*Business Is Business*, *Turkish Delight*, *Katie Tippel*, *Soldier of Orange*, *Le Quatrième Homme*), Metropolitan Film Video, 2006
- *Spetters*, 1980, MGM DVD, 2005
- *La Chair et le Sang*, 1985, MGM DVD, 2005
- *Robocop*, 1987, MGM DVD, 2006
- *Total Recall*, 1990, Studio Canal, 2001
- *Basic Instinct*, 1992, Studio Canal, 1999
- *Showgirls*, 1995, Fox Pathé Europa, 1999
- *Hollow Man*, 2000, Columbia Tristar, 2003

Autres :

- *Full Metal Jacket*, Stanley Kubrick, 1987, Warner Home Video, 2001
- *Videodrome*, David Cronenberg, 1983, Universal Pictures, 2002
- *Le Massacre de Fort Apache*, John Ford, 1948, éditions Montparnasse, 2001
- *Les Douze Salopards*, Robert Aldrich, 1967, Warner Home Video, 2004
- *Le Triomphe de la volonté*, Leni Riefenstahl, 1935, Synapse, 2001
- *L'invasion des profanateurs de sépultures*, Don Siegel, 1956, éditions Montparnasse, 2000

- *Invasion of the Body Snatchers*, Philip Kaufman, 1978, MGM DVD, 1998
- *Body Snatchers*, Abel Ferrara, 1993, Warner Home Video, 1999

RÉDACTEUR EN CHEF
Emmanuel Burdeau

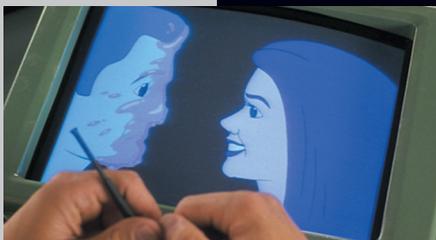
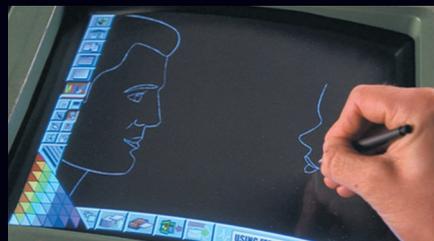
COORDINATION ÉDITORIALE
Thierry Lounas

RÉDACTEUR DU DOSSIER
Cyril Béghin est rédacteur aux Cahiers du cinéma et collabore à divers revues et catalogues. Il a rédigé plusieurs dossiers Lycéens au cinéma : *Soul in the Hole* (2002), *Le Mariage des moussons* (2003), *Gare centrale* (2004), *Kaïro* (2006). Il est aussi chargé de cours à l'université de Paris III, traducteur de *L'art du film* de David Bordwell (éd. De Boeck Universités), et a coordonné la traduction française d'un volume de textes critiques de Glauber Rocha, *Le siècle du cinéma* (éd. Yellow Now).

RÉDACTRICE PÉDAGOGIQUE
Ariane Allemandi est professeur de philosophie. Elle enseigne aussi le Cinéma-audiovisuel en série Littéraire au lycée Bellevue du Mans. Elle est titulaire d'une maîtrise de Lettres et Cinéma à la Sorbonne nouvelle sur le Fantastique

ICONOGRAPHIE
Eugenio Renzi

CONCEPTION GRAPHIQUE
Thierry Célestine



RÉGION
Nord-Pas de Calais

**CAHIERS
DU CINÉMA**

CNC



Ministère
**Culture
Communication**