

## Esthétique du double et regard prédateur dans *La Caza* de Carlos Saura (1966) et *The Deer Hunter* de Michael Cimino (1978)

Céline Rolland Nabuco  
Université Paris-Est Créteil  
rolceline.2009@gmail.com

Pour le cinéma occidental, c'est-à-dire européen et, plus encore, américain, la chasse est un sujet fécond qui convoque d'emblée des images de violence suscitant une réflexion sur un contexte sociopolitique particulier, et au-delà, sur la nature humaine en général et les ressorts obscurs de la psyché. Le chasseur fonctionne alors comme l'homme emblématique et renvoie à tout spectateur son propre reflet. Cette seconde orientation invite à se poser la question universelle du mal et peut soulever des problématiques freudiennes concernant les tensions entre la part civilisée du sujet –chasseur ou non– et la sauvagerie manifestée par des pulsions violentes qui semblent sous-tendre et fragiliser son Surmoi. Ce Moi tiraillé et menacé de l'intérieur se reflète dans les effets de double à travers la caractérisation du ou des deux chasseur(s) : soit le personnage affronte son double ou rivalise avec lui, autre personnage à part entière qui incarne son Autre, soit il se dédouble, se transforme pour devenir lui-même son Autre. Dans *La Caza*, réalisé en 1966 par le cinéaste espagnol Carlos Saura et produit par Elias Querejeta, Paco et José incarnent ce rapport complexe du chasseur à son double ; dans *The Deer Hunter*, réalisé en 1978 par l'américain Michael Cimino, Mike et Nick illustrent un autre type de duel plus fraternel et mimétique, mais *in fine* également fratricide.

Au cinéma, la chasse ne peut manquer d'être une chasse métaphorique, celle de l'image juste, de la bonne prise de vue : par exemple, dans *The Deer Hunter*, la polysémie du terme *shot* –tirer avec une arme à feu sur une proie animale ou humaine, *to shoot a man*, et tourner un film : *to shoot a film*– permet à Michael Cimino de proposer une réflexion sur le cinéma en tant que chasse symbolique, et ce propos métafilmique se retrouve dans *La Caza* de Saura, lequel y ajoute des enjeux proprement politiques. Si l'on considère que la violence est aussi celle qui est faite au spectateur, comment représentation de la violence et violence de la représentation se répondent-elles ?

Pour rendre compte de la dualité du chasseur comme des aspects métafilmiques dans ces deux œuvres, où la chasse occupe une fonction métaphorique, nous nous intéresserons d'abord à l'esthétique cryptique qui semble prévaloir dans *La Caza* et *Deer Hunter*. Ensuite, nous étudierons comment l'identité du chasseur est soumise à l'épreuve de la violence dans un espace déroutant. La cruauté se lit à travers l'effet-piège de nombreux effets spéculaires qui marquent la composition narrative et se retrouvent à l'échelle des images de symétrie. Enfin, nous verrons que la spécularité permet un glissement vers la spectralité : la chasse devient alors une chasse aux fantômes qui vient hanter l'imaginaire des spectateurs.

Même l'axe universel qui invite à concevoir tout chasseur comme un être ambigu, propice à une caractérisation double, est rattaché dans les films à un contexte qui a son importance, par exemple le contexte états-unien, celui d'une culture marquée par la violence, de l'individu et du groupe masculins en particulier<sup>1</sup>. Historiquement, cette violence est d'abord canalisée, cristallisée et célébrée dans le modèle archétypal du « Great White Hunter » représenté dans la littérature et le cinéma américains du début du vingtième siècle. Ce modèle, à l'origine victorien, véhicule l'idée d'un chasseur tout-puissant à la virilité exacerbée qui représente aussi l'autorité patriarcale et la domination du colon dans le contexte africain des safaris, thèmes que l'on trouve par exemple dans *The Macomber Affair*, l'adaptation filmique de Zoltan Korda, en 1947, à partir de la nouvelle d'Hemingway, « The Short Happy Life of Francis Macomber », projetée aux États-Unis sous le titre ironique de « The Great White Hunter ». Ce type de personnage est repris en 1990 par Clint Eastwood dans *White Hunter, Black Heart*, qui fait ouvertement référence au film d'aventures de John Huston, *The African Queen* (1951). Ainsi, de nombreux enjeux de natures diverses (critique sociale, réflexion philosophique et morale, etc.) innervent les films que l'on serait d'abord tenté de qualifier « de chasse ».

Deux films matriciels ont inspiré de nombreux réalisateurs qui ont traité de la chasse dans des films de genre, des films d'aventures dits de *survival*, ou alors dans des films axés sur la critique sociale, la critique de mœurs mâtinée

1 Cet aspect est souligné par le thème récurrent du viol dans certains films qui traitent de la chasse apparemment de façon centrale, mais qui font en réalité de la chasse un moyen d'aborder le problème de l'ultraviolence civile et non plus guerrière, au début des années 70, à l'époque où l'enlisement du conflit au Vietnam entraîne la fin des illusions du *summer of love* : ainsi, le viol, inséré dans l'épisode de la chasse, intervient comme élément choc qui condense toute la violence sociale implicite dans plusieurs films de cette période : *Straw Dogs* de Sam Peckinpah (1971), *Deliverance* de John Boorman (1972) et *Open Season* (« La Chasse Sanglante » pour la version française) de Peter Collinson (1974). Une trame comparable et une fonction analogue de l'épisode du viol d'une proie humaine se retrouvent dans le film français *La Traque* de Serge Leroy (1975). Le viol sur fond de tensions sociales est également utilisé dans le film de Stanley Kubrick, *A Clockwork Orange* (1971) pour montrer l'incursion d'une violence « sauvage » au cœur d'une société hypercivilisée, ainsi que pour dénoncer la violence qui émane de cette société à travers les instruments répressifs de l'appareil d'état, même si la chasse n'apparaît plus dans ce film que sous un biais métaphorique. Cette critique de la violence d'état est également présentée par le thème d'une chasse à l'homme choquante dans le film « américain » (parce qu'il se passe aux États-Unis et qu'il est tourné aux États-Unis) du réalisateur britannique Peter Watkins, *Punishment Park* – encore une fois en 1971, date à laquelle la division de l'opinion américaine sur les « opérations » au Vietnam suscitait une crise morale et politique à son comble.

de satire politique, et enfin dans des œuvres hors genres qui empruntent à plusieurs codes, telles *La Caza* et *Deer Hunter* : l'un est français, *La Règle du Jeu* de Jean Renoir (1939), l'autre américain, *The Most Dangerous Game* de Irving Pichel et Ernest B. Schoedsack (1932), plus connu en France sous le titre *Les Chasses du Comte Zaroff*. Par exemple, l'imagerie gothique du film américain *The Most Dangerous Game* est rappelée dans *La Caza*. Deux images visent à frapper le spectateur et sont très comparables : dans *La Caza*, le gros plan sur la tête du squelette, révélée à la lueur d'une flamme vacillante au fond d'une crypte évoque l'image, dans *The Most Dangerous Game*, d'une tête humaine momifiée, exhibée dans le château aux allures médiévales, lieu gothique par excellence, comme un trophée de la chasse diabolique menée par le comte, avatar du type gothique du *villain*, l'aristocrate pervers qui règne en maître sur une société patriarcale. Dans les deux films, la chasse recouvre une critique sociopolitique. Ainsi, dans le monde semi-dystopique de *The Most Dangerous Game*, le personnage du chasseur fou, le Comte Zaroff, est un russe blanc exilé ; il représente la rémanence de l'ordre féodal et de l'oppression violente utilisée par la classe dominante sur la classe dominée, laquelle est assimilée à un groupe de proies à la merci d'un chasseur vampirique (Zaroff et son château gothique évoquent le mythe de Dracula et le film éponyme de Tod Browning réalisé en 1931, soit un an avant *The Most Dangerous Game*). Dans *La Caza*, la chasse à l'homme a déjà eu lieu lorsque la partie de chasse au lapin débute : pendant la guerre civile espagnole, les personnages de chasseurs de lapins ont été des combattants franquistes et des chasseurs d'hommes cruels dans une chasse inégalitaire qui rappelle le jeu sadique imposé par l'aristocrate Zaroff à ses victimes américaines dans *The Most Dangerous Game*<sup>2</sup>.

D'autre part, la critique de mœurs qui caractérise sans le résumer le film de Renoir se retrouve à l'œuvre dans le film de Saura, et l'on ne peut manquer de rapprocher les deux parties de chasse au lapin qui révèlent dans les deux films la violence hystérique des notables, leur absence de limites dans le sport et de scrupules dans le combat social, envers des proies sans défense qui n'ont aucun moyen de fuir. Dans les deux cas encore, la violence se retourne contre les chasseurs intempérants et l'union apparente du groupe des dominants se fracture au cours de la chasse. Celle-ci fonctionne comme un révélateur des incompréhensions, des rivalités et des haines sous-jacentes. Dans les deux films, la chasse aux lapins finit par une chasse à l'homme et ne trouve d'apaisement que dans le meurtre. Même si le film de Renoir, réalisé à la veille de la seconde guerre mondiale, traite de la guerre de façon encore moins directe que le film de Saura, il donne à voir une guerre sur le terrain de chasse, comme *La Caza*, une lecture que Renoir envisage sans ambiguïté dans ses mémoires lorsqu'il écrit : « C'est

2 Ce jeu où le chasseur et sa proie ne disposent pas des mêmes avantages fait l'objet d'un traitement intéressant dans un autre film de chasse à l'homme de la même époque : *Naked Prey* de Cornel Wilde (1966). Dans ce film de *wilderness survival*, le personnage du guide professionnel de safari, représentant du type du *Great White Hunter*, devient la proie d'une chasse à l'homme menée par un groupe de chasseurs africains. Le guide blanc bénéficie d'une petite longueur d'avance sur ses assaillants et il finit par se sauver *in extremis* grâce à sa connaissance des ruses de l'art cynégétique.

un film de guerre, et pourtant pas une allusion à la guerre n'y est faite. Sous son apparence bénigne, ce film s'attaquait à la structure-même de la société<sup>3</sup> ».

Dans les deux œuvres retenues pour cette étude, *La Caza* et *The Deer Hunter*, le thème de la chasse est en partie utilisé comme prétexte pour parler d'autre chose de manière oblique : c'est un prétexte pour traiter un sujet qui ne se laisse pas saisir directement, frontalement. La chasse en tant que thème fonctionne alors comme un leurre visant à attirer et tromper le spectateur devenu, pour pousser un peu la métaphore, la proie du réalisateur. La chasse se dédouble, ce qui induit des effets de symétrie entre images de guerre et images de chasse, donnant lieu à une composition « spéculaire » en contrepoint dans *The Deer Hunter* de Michael Cimino (1978)<sup>4</sup>.

La diégèse de *La Caza* comme celle de *Deer Hunter* dramatise un duel entre deux personnages, jusqu'à la mort, ce qui reflète le rapport entre le chasseur et sa proie animale. En fait, on s'aperçoit que la caractérisation duelle procède d'un mouvement comparable au zoom avant, à partir d'un groupe composé de quelques chasseurs. Ce groupe de camarades est assimilé à une fratrie : à partir de cette première image, deux personnages se détachent et c'est leur relation qui constitue le point de focalisation, soit qu'ils s'opposent soit qu'ils soient comme des frères jumeaux, ou bien encore, et c'est le plus intéressant, des faux frères ou frères ennemis (*frenemies* en anglais), ce qui vient compliquer les effets de symétrie trop binaires. Dans *The Deer Hunter*, le duo entre Mike et Nick est interprété par Robert de Niro et Christopher Walken, dont les apparences physiques contrastées permettent à Cimino de donner à voir d'emblée une amitié ambivalente, compliquée par l'autre chasse autour de laquelle s'articule le récit, la chasse amoureuse dans laquelle les deux amis convoitent une même proie féminine, le personnage de Linda, interprété par Meryl Streep.

Il semble que le thème de la chasse entraîne très souvent celui d'une double chasse opposant deux chasseurs, rivaux et doubles symétriques, dans la littérature et même dans les mythes<sup>5</sup>. Qui dit chasse dit dualité, bivalence, ambivalence et parfois ambiguïté du chasseur. Il y aurait toujours deux chasses, parallèles ou superposées, l'une faisant office d'écran, mais aussi de révélateur au sens d'une révélation photographique, lorsque c'est le négatif qui permet l'image.

### Une esthétique cryptique : le cinéma comme chasse et opération de décryptage

Le film de Cimino, *The Deer Hunter*, repose sur une stratégie métaphorique et une architecture symétrique entre deux moitiés, deux formes de chasse (chasse en forêt aux États Unis, et guerre au Vietnam), et également, entre deux parties de chasse au daim qui se répondent, de sorte que le film tout entier porte

3 Jean Renoir, *Ma Vie et mes Films*, Paris : Flammarion, 1974, p 32.

4 Michael Cimino, *The Deer Hunter* (Universal Pictures / EMI Films, 1978) 182.

5 Pierre Vidal-Naquet, *Chasseur Noir, formes de pensée et formes de société dans le monde grec*, Paris, La Découverte, 2005, Paris, François Maspero, 1981.

sur la chasse et vise à montrer deux versants de la chasse. La métaphore de la chasse permet au cinéaste d'aborder le passage traumatique et dialectique par le Vietnam, montré comme un enfer. Cette stratégie sert aussi un propos réflexif sur la juste manière de donner à voir, pour le cinéaste, en tant que chasseur d'images cherchant à capter, par la bonne prise, une image-vérité. C'est aussi un film sur le piège des images, celui de la fascination qu'elles peuvent exercer, ce qui apparaît à travers le motif de la roulette russe, un jeu spectaculaire et pervers, dans lequel la chasse à l'image, présente dans la chasse, est radicalement dévoyée, pervertie. La question du pouvoir de fascination de certaines images est aussi implicite dans la chanson « Can't Take My Eyes Off You » qui tient lieu de fil rouge sonore : les paroles ont en effet une portée métaphorique : littéralement, elles disent « je ne peux détacher mes yeux de ton image, mais tu es trop belle pour être vraie » ; si la beauté est celle de Linda, la femme aimée des deux protagonistes, c'est peut-être aussi celle de l'Amérique : c'est peut-être l'idée d'Amérique, à l'image du drapeau omniprésent dans le film, qui est trop idéale, « too good to be true » et que la communauté russophone rêve d'embrasser, ce qui explique le sacrifice de ses hommes les plus innocents consenti par la communauté pour défendre, au Vietnam, l'idée que les enfants d'immigrés russes se font de l'Amérique, c'est-à-dire une Amérique respectueuse de l'éthique, à la chasse comme à la guerre, autrement dit, un fantasme, une illusion.

Carlos Saura fait également un film sur le voir qui cherche à faire réfléchir le spectateur sur l'ambivalence éthique de la revendication à voir tout et de façon directe. Chez Saura, il s'agit aussi de prendre le thème de la chasse pour traiter de la guerre, ou plutôt, comme chez Cimino, des conséquences de la guerre sur la société : c'est la génération d'après qui cherche à débusquer la vérité historique de la guerre civile et cette enquête passe par la vision : c'est un film sur la chasse à l'image, sur le regard prédateur<sup>6</sup>. Dans *La Caza*, une stratégie de doublage symboliste est utilisée à des fins politiques : le film témoigne d'une esthétique cryptée ou cryptique, représentative du « nouveau cinéma espagnol ». D'abord, le film vise la guerre par le biais de la chasse. Comme le rappelle Bruno de Cessole dans *Le Petit Roman de la Chasse*, chasse et guerre ont partie liée dans l'histoire :

Depuis Xénophon et Arrien, auteurs des premiers traités cynégétiques, la plupart des auteurs qui ont écrit sur la chasse n'ont pas manqué de souligner combien elle était une préparation à la guerre et une école du civisme, raisons pour lesquelles les détenteurs du pouvoir l'ont toujours encouragée ou favorisée.<sup>7</sup>

6 Dans *La Isla Mínima*, film d'Alberto Rodriguez sorti en 2014 (Madrid : Atípica Films, 2014), qui reprend de nombreux éléments de *La Caza* (Carlos Saura, Madrid : Elias Quejereta Producciones, 1966), les chasseurs sont aussi des enquêteurs : les policiers mènent une investigation sur le terrain de chasse où ils côtoient effectivement des chasseurs.

7 Bruno de Cessole, *Le Petit Roman de la Chasse*, Paris, Éditions du Rocher, Paris, 2010, p. 17.

Il est clair, cependant, que l'auteur fait ici référence à la chasse sportive, c'est-à-dire à l'éthique et à l'étiquette<sup>8</sup> faisant office de code d'honneur pour le *sportsman* : c'est la pratique loyale du combat. Mais ce respect de la proie est parfois dévoyé et perverti, dans la chasse comme dans la guerre, et c'est ce qu'illustrent plusieurs films prenant la chasse comme leurre afin de dénoncer les exactions commises, et subies, au Vietnam, ou dans le cas de Saura, pendant la guerre civile espagnole.



Fig. 1 – Carlos Saura, *La Caza* (1966) : une chasse aux fantômes, traqués dans l'espace symbolique de l'inconscient.

Le thème visible, le leurre de la chasse, permet, en premier lieu, d'éviter la censure franquiste, alors même, de façon paradoxale et ironique, que le propos du film est de dénoncer le choix du secret : la visée métaphorique est d'abord pour le cinéaste Saura une nécessité pratique. Le spectateur doit décrypter le propos second, dissimulé, (du grec *cryptos*, caché) à l'image du squelette que cache le personnage de José, dans un espace d'ailleurs cryptique puisqu'il s'agit d'une grotte, une sorte de crypte conservée à la mémoire de la chasse à l'homme qui s'y est déroulée pendant la guerre civile. Terrain de chasse et champ de bataille sont ainsi superposés. Cependant, la superposition se révèle stricte et la séparation étanche, ce que donne à voir l'image, en gros plan, sur le cadenas verrouillant l'espace souterrain, d'autant que cette image résiste à l'écran alors que José peine à ouvrir la serrure du sanctuaire.

Au milieu du film, une séquence cristallise l'aspect symbolique du film, lorsque le protagoniste, José, montre à son ancien compagnon de guerre, Paco, son « trésor », un butin de guerre mais aussi le signe de la culpabilité, ou du moins de ses sentiments doubles. Il a caché et conservé le vestige de cette ambivalence au fond d'une cave : un squelette encore revêtu des lambeaux d'un uni-

8 On parle ici d'étiquette et de sportsman pour le sens social associé à ces termes : comme dans *La Règle du Jeu* de Jean Renoir, la chasse reste un privilège, non plus des nobles mais des notables, c'est-à-dire que seule l'élite s'en réserve la pratique, sous prétexte que seule la classe économiquement supérieure est à même de mettre en œuvre cet art réputé difficile nécessitant des techniques et une maîtrise du geste elles-mêmes présentées comme l'apanage de la classe supérieure.

forme qu'on devine militaire. L'entrée des deux chasseurs dans la crypte évoque, par le clair-obscur d'une image en contre-plongée, un espace sanctuarisé, voire même un caveau.



**Fig. 2** – Carlos Saura, *La Caza* (1966): les chasseurs, frères ennemis, traquent l'image dérangeante d'une proie oubliée ; les deux hommes représentent les deux sens de la chasse : la poursuite désirante et la répulsion face à une image refoulée.

Paco et José sont le duo représentatif des deux vrais chasseurs distingués du groupe à l'image et par leur rapport définitoire à la chasse, exactement comme Mike et Nick dans *Deer Hunter* (ou de façon plus directement antagoniste, Rainsford et Zaroff dans *The Most Dangerous Game*). Dans *La Caza*, les frères ennemis chassent en duo au nom de leur passé de frères d'armes. Ils représentent deux attitudes diamétralement opposées, tant à la chasse qu'à la guerre et à la ville : d'un côté, José incarne le type du conservateur, en tant que propriétaire terrien qui paie un gardien de chasse pour gérer son domaine : il paraît se soucier des règles permettant de limiter la prédation, autant qu'il reconnaît les règles morales régissant le vivre ensemble même s'il peine à les respecter ; d'un autre côté, Paco, au contraire, incarne le prédateur opportuniste sans éthique, c'est-à-dire sans limite, qui ne ressent ni pitié ni remords et refuse même de voir la culpabilité de son comparse. Lorsque José le force à voir le squelette qui symbolise ses sentiments troubles, Paco exprime une colère montrant son refus de laisser le passé perturber son présent. Cette différence est soulignée dans la séquence centrale qui réunit les deux meilleurs ennemis, en particulier dans les deux scènes qui encadrent l'entrée dans la crypte et la révélation du secret. Paco refuse en effet d'acquitter la dette<sup>9</sup> tacite que José pensait pouvoir lui demander au nom de leur amitié de guerre, dans une scène de confrontation où les deux antagonistes apparaissent en champ-contrechamp dans une succession de plans, alternés très rapidement. De plus, Paco rechigne à voir le squelette et lorsqu'il l'a vu, il n'a de cesse de sortir du mausolée.

9 José, qui a besoin d'argent, demande à Paco de lui prêter une somme dont il estime que Paco lui est redevable depuis qu'il l'a aidé pendant la guerre. Le refus de Paco choque José, qui comprend que les deux hommes ne partagent pas le même système de valeurs.



**Fig. 3** – Carlos Saura, *La Caza* (1966): révélation de l'image vestige d'une chasse noire ; Saura détourne le motif de l'apparition de la proie, conventionnel dans le récit de chasse.

### L'œil du chasseur et son double photographique, l'œil de la caméra

Le squelette est révélé à Paco et à l'œil intrusif de la caméra de façon abrupte, créant un choc, marqué au plan sonore par un coup de gong spectaculaire, de sorte que le regard devient voyeur et prédateur dans une mise en abyme de la chasse aux lapins : le spectateur devient alors un chasseur cherchant à débusquer une vérité enfouie, gardée et cryptée. En effet, il s'agit de chasser selon un mode bien particulier, qui consiste à faire sortir les lapins de leur terrier, à forcer l'espace souterrain, la cachette, la crypte, donc en ce sens on peut dire qu'il s'agit d'une opération de décryptage.

Le film s'ouvre sur une cage où s'agitent deux furets de façon frénétique. La caméra opère un zoom avant jusqu'à donner à voir, ou plutôt forcer à voir, par un gros plan implacable, l'un des deux furets essayer à toute force de sortir de sa cage, de se faufiler par l'œil du grillage.



**Fig. 4** – Carlos Saura, *La Caza* (1966): photogramme du générique initial : le prédateur captif.

Le trou, qui laisse voir au spectateur mais qui ne permet pas de fuir, annonce le thème et le problème du regard prédateur, qui se décline entre curiosité, voyeurisme et instinct de survie, pour le personnage du jeune homme, Enrique, qui a besoin de voir pour comprendre la société dans laquelle il vit, et pour le spectateur : le trou du grillage évoque l'œil de la caméra, et celui du viseur, à la fois pour l'arme du chasseur et pour l'appareil photographique du jeune Enrique, un personnage très souvent focalisateur qui a pour fonction de représenter à l'écran la jeune génération tenue à l'écart du secret et qui cherche à tout prix à voir, à chasser l'image et la vérité. D'autres personnages, des enfants, illustrent le regard de la jeune génération, comme la jeune Carmen, nièce du gardien de chasse, ou comme le petit garçon anonyme dont la caméra débusque le regard scrutateur et déplacé, lorsque son père écorche un mouton.



Fig. 5 – Carlos Saura, *La Caza* (1966) : le spectateur le plus innocent et naïf pris dans les rets du dispositif voyeuriste.

Une photographie montrant une scène similaire figure d'ailleurs dans le catalogue de l'exposition autobiographique de Saura, qui s'est tenue en 2002 au centre des arts d'Enghien les bains, intitulé *Années de Jeunesse*, photographies 1949-1962<sup>10</sup>. Même s'il ne s'agit pas d'une scène de chasse mais d'une scène de la vie paysanne, même si l'animal domestique a remplacé le gibier, elle prolonge par le corps dépecé de l'animal la fonction métaphorique de la chasse puisque la scène renvoie en oblique à une scène de torture, donc à la guerre. Enrique, c'est un photographe amateur, c'est le cinéaste, Saura, et c'est le spectateur.



Fig. 6 – Carlos Saura, *La Caza* (1966): l'œil de Paco, mise en abyme du regard prédateur.

10 Patti Sánchez, *Carlos Saura, Fotógrafo: años de juventud (1949-1962)*, 2000.

Ce thème du viseur menaçant devient discrètement obsédant dans le film avec, par exemple, un gros plan sur l'œil de José, le chasseur qui invite ses deux anciens amis à une partie de chasse aux lapins sur sa propriété, ou lorsque Enrique tient le gardien en ligne de mire dans le viseur de son fusil.

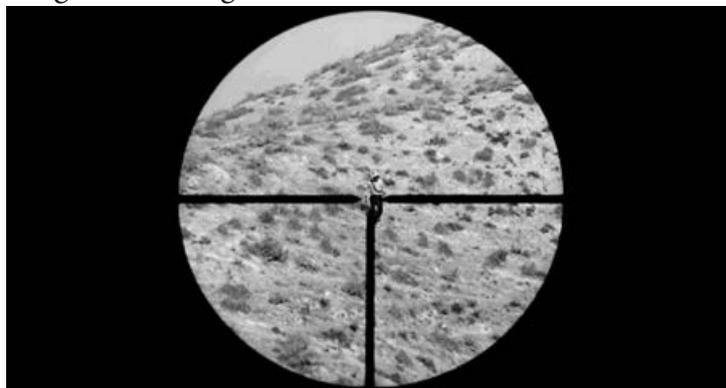


Fig. 7 – Carlos Saura, *La Caza* (1966) : le gardien éclopé dans le viseur du chasseur d'images.

L'œil de José est d'abord longuement filmé alors qu'il est encore fermé, et le gros plan sur sa paupière close instaure une tension dramatique, comme si l'œil de la caméra attendait le réveil du chasseur endormi, ou peut-être plutôt comme si c'était la caméra qui provoquait ce réveil, ce sursaut de conscience.



Fig. 8 – Michael Cimino, *The Deer Hunter* (1978): l'image symétrique du Sundog prophétise la quête idéale mais mortifère de la prise parfaite.

Dans *The Deer Hunter*, on peut évoquer l'image du *Sundog* (en français, on parle de parhélie, ou de « soleil double ») dans la première séquence, lorsque les protagonistes sortent de l'aciérie où ils sont employés.

Cette image sphérique rappelle l'œil de la caméra. Elle sert aussi à rapprocher la visée du chasseur et une portée spirituelle ainsi qu'à illustrer le principe de symétrie qui structure l'ensemble du film. Mike, le personnage incarnant le modèle du chasseur, se fait alors herméneute pour expliquer l'image à ses amis, et ses mots permettent d'assimiler les personnages, jusqu'alors ouvriers, à des chasseurs : « *It's a Sundog. It's the great wolf blessing his children the hunters* ». L'image donne à voir l'œil parfait, celui du dieu des chasseurs, donc l'œil prédateur par excellence. Le thème de la chasse informe l'ensemble du film, d'où la présence obsédante des trophées de chasse, une tête de cerf qui hante presque toutes les scènes hors du terrain de chasse. De plus, on trouve un rappel de la

chasse jusque dans le paysage industriel par l'image des ramures des arbres figurant les bois du cerf.



**Fig. 9** – Michael Cimino, *The Deer Hunter* (1978) : le regard chasseur en caméra subjective ; la chasse informe la vision du personnage, obnubilé par l'impératif de la belle prise.

Il s'agit d'une image subjective puisque c'est le personnage focalisateur, Mike, qui regarde par la fenêtre : selon sa perspective, la chasse est omniprésente, elle informe sa vision et, de façon figurée, elle informe aussi sa vision des rapports humains. L'éthique de la chasse lui sert de guide dans la guerre : la chasse, à travers le regard focalisateur de Mike, contamine ainsi l'ensemble du film.

### Visions de la cruauté

D'emblée, dans la scène du générique de *La Caza*, la violence se joue dans la représentation, par une prise cruelle : le spectateur ne peut se soustraire à l'image, tel l'animal enfermé ; et pour ainsi dire la prise de vue devient une prison symbolique. La mise en abyme se crée aussi parce que le furet est un prédateur utilisé par les chasseurs dans le film pour faire sortir les lapins de leurs terriers.

Le lien entre chasse et guerre est fortement suggéré par la soumission du spectateur à une musique qui rappelle une marche martiale. Cette musique semble toutefois syncopée, désaccordée, comme un disque rayé ou en engrenage enrayé, ce qui crée une tension et un malaise. Le spectateur est pris au piège de la caméra : le piège consiste à amener le spectateur à s'identifier avec le furet, montré d'abord comme une victime et une proie, mais finalement aussi comme un prédateur sans pitié. Comme le montre, à la fin du film, la scène où le furet dévore le lapin qu'il débusque au fond du terrier. Il convient de noter que ce furet a été préalablement affamé et assoiffé dans sa cage, près de laquelle le gardien Juan a placé une autre cage contenant un lapin servant à attiser encore l'instinct chasseur du furet. La caméra ne nous épargne aucun détail de l'attaque du furet : elle s'immisce dans les tréfonds du terrier, de façon presque surréaliste. L'instinct prédateur du furet est ainsi utilisé par les hommes dans un jeu de chasse cruel (tant pour le lapin que pour le furet lui-même, d'abord soumis à une soif extrême puis finalement abattu par Paco) comme l'instinct chasseur de la chienne dont le nom, « Cuca » (« La Finaude »), révèle qu'elle incarne l'obsession pathologique du voir et le vice du jeu, le glissement à partir

d'une pratique ludique et anodine vers une maladie mortelle. Dans *The Deer Hunter*, on assiste à un glissement tout à fait similaire : dans la première moitié du film, les pratiques de jeu banales, qui ne portent pas à conséquence parce que l'enjeu est maîtrisé par le joueur, telles les paris de vitesse, le billard, jusqu'à une pratique dérégulée et suicidaire du jeu lorsque, à la fin du film, Nick se suicide à la roulette russe, au cours d'un spectacle dont il constitue le point de mire.



Fig. 10 – Michael Cimino, *The Deer Hunter* (1978) : scène de la roulette russe ; l'idéal de la prise juste, présenté comme une perversion.

C'est toute la seconde moitié du film qui tend vers l'image insoutenable d'une chasse dévoyée, par exemple lorsqu'un petit garçon, le fils du jeune marié qui est devenu invalide de guerre, fait mine de tirer avec une arme factice, un jouet, ou lorsque la caméra révèle que le père de ce petit garçon a perdu ses jambes à la guerre, en montrant un rite parodique, celui du jeu de la loterie, dans une salle remplie de vétérans invalides. Le chasseur invalide a son équivalent dans *La Caza* avec le personnage de Juan, le gardien de chasse estropié, à l'image des lapins malades qu'il persécute avec des pièges et des furets affamés. Juan n'est peut-être pas un invalide de guerre mais le rapport entre sa faiblesse physique et la chasse à l'homme est établi lorsque Enrique le vise alors qu'il apparaît en clopinant<sup>11</sup>.

L'image de la cage au début de *La Caza* sert à instaurer un même rapport entre chasse et guerre dès le début du film *The Deer Hunter*. La première séquence de *Deer Hunter* se passe dans l'aciérie où travaillent les hommes de la ville de Clairton. Cette aciérie est marquée visuellement par l'obscurité et les flammes<sup>12</sup>, comme un univers dystopique évoquant la dichotomie entre le monde souterrain des esclaves et le monde diurne des nantis telle qu'elle est

11 Dans *Deliverance* (John Boorman, Warner Brothers, 1972)[11], le chasseur interprété par Burt Reynolds incarne le type du chasseur intempérant qui chasse pour l'amour du jeu dans une pratique dérégulée, tant de la chasse que du jeu. Comme Steven dans *Deer Hunter*, le joueur de *Deliverance* est rapidement mis hors-jeu par une blessure de guerre étrangement similaire, et il doit s'en remettre à ses camarades pour qu'ils le tirent d'affaire. Dans les deux films, *Deliverance* et *Deer Hunter*, l'ennemi fait l'objet d'un traitement caricatural, ou en tout cas, l'ennemi est représenté comme le mal, une forme débridée et absurde de sauvagerie démoniaque : les Viêt-Cong, dans *The Deer Hunter*, et les hommes de la forêt dans *Deliverance*, sont assimilés à des monstres : c'est leur fonction qui importe, plus que la vraisemblance ou le réalisme psychologique. Dans *Deliverance*, John Boorman s'attache à établir une dichotomie complète entre les hommes de la ville et les hommes de la forêt, pour instaurer les conditions d'un duel à mort qu'annonce le titre de l'air folklorique interprété en duo par deux membres des groupes rivaux : « Dueling Banjos ».

12 Ce qui vient ironiquement contredire les connotations de l'onomaïstique : Clairton apparaît comme une ville enténébrée.

construite dans le *Métropolis* de Fritz Lang. C'est l'espace du feu, un espace infernal qui annonce la séquence centrale du Vietnam. Le film présente une structure en chiasme –d'ailleurs le motif de la croix et le sacrifice christique sont omniprésents–. Afin d'échapper à la prison, ou à l'enfer de l'aciérie, symbolisé par la cage, les ouvriers ouvrent les cages pour partir à la chasse. Mais cette chasse les entraîne ensuite dans l'enfer de la guerre au Vietnam et les replonge littéralement dans une cage où ils sont maintenus immergés. Dans les vestiaires de l'usine, chaque ouvrier actionne un levier pour faire descendre des cages suspendues<sup>13</sup>, contenant les vêtements ordinaires, ce que la caméra montre en contre-plongée.



Fig. 11 – Michael Cimino, *The Deer Hunter* (1978) : la salle des pendus, image prophétique du destin des chasseurs.

## L'identité à l'épreuve de la chasse

Ces effets-seuil préparent le passage opéré par les soldats de retour à Clairton dans la seconde moitié du film, de l'uniforme à la tenue civile. Or, ce changement vestimentaire symbolise un passage identitaire qui s'avère extrêmement difficile pour tous les personnages traumatisés, et c'est même un retour impossible pour Nick qui se suicide au Vietnam, au cours d'une parodie de duel contre son meilleur ami Mike, à la roulette russe. La composition suggère que Nick se suicide en effet pour ne pas revenir en Amérique, comme s'il décidait réellement de son sort afin d'échapper à Mike, revenu au Vietnam dans le seul but de rapatrier son alter ego. Lorsque Mike repart au Vietnam, il se lance dans une chasse à l'homme filmée littéralement à contre-courant, puisque la caméra suit Mike remontant un fleuve assimilé au Styx (il est guidé par un personnage de parieur diabolique faisant figure de Charon), alors que tous ses compatriotes américains sont en train de lever le camp dans une fuite chaotique<sup>14</sup>. Le rapatrie-

13 Il s'agit d'un détail participant de l'effet de réel, puisque ce type d'installation a réellement existé, en Amérique comme en France, où il est connu sous le nom de « salle des pendus » : ce terme vernaculaire souligne d'ailleurs l'aspect morbide de l'image qui lui est associée. La version vietnamienne de cette cage, manipulable grâce à un levier, correspond par contre dans le film à une construction fantasmatique de Cimino. Il a en effet été reproché au cinéaste de se jouer de la vérité historique, principalement à cause de la roulette russe, utilisée dans le film par les guerriers vietnamiens comme un moyen pour torturer leurs prisonniers.

14 La débandade civile et militaire donne lieu dans le film à un montage entrecoupant la chasse de Mike avec quelques images d'archives de la guerre américaine au Vietnam, signifiant la

ment a bien lieu, mais seul le cadavre de Nick pourra être rapporté : la chasse a bien donné lieu à une prise, mais c'est une prise cruelle qui plonge le chasseur dans l'effroi.

L'image et le dispositif de la cage-piège sont repris lors de la séquence au Vietnam lorsque les anciens ouvriers devenus soldats sont faits prisonniers par les Viêt-Cong dans une cage que les geôliers manœuvrent par un levier, comme les ouvriers à l'usine. De plus, la torture infligée aux soldats américains consiste aussi à voir, entre les barreaux de leur cage, les autres prisonniers soumis au supplice de la roulette russe, comme le souligne le gros plan sur l'œil de Mike essayant d'entrevoir ses bourreaux entre les barreaux de sa cage.



Fig. 12 – Michael Cimino, *The Deer Hunter* (1978) : l'œil du chasseur captif, regard furtif et aux aguets.

Le personnage de Steven, le jeune marié qui incarne l'innocence et la timidité, ne supporte pas cette vision et se met à hurler ; il est intéressant de noter que Mike, celui qui incarne le bon chasseur, courageux et surtout obsédé par la maîtrise du geste et la justesse de la visée, cherche à calmer son ami en lui disant de penser à autre chose : c'est le déplacement et la métaphore qui sauvent d'une violence insupportable parce que trop directe et frontale.

Le passage comme transport métaphorique est montré dans le film par le voyage : la caméra suit la Cadillac blanche conduite par Mike, le guide de chasse, lorsqu'elle transporte le groupe des chasseurs et qu'elle passe en dessous puis au-dessus d'un pont. Ce leitmotiv du passage en voiture sert aussi à marquer les transitions entre les séquences : c'est également la première vision du film qui suit la descente d'un camion industriel sous un pont dont les piliers créent un cadre carcéral évoquant des barreaux, entre lesquels apparaît la ville de Clairton.



Fig. 13 – Michael Cimino, *The Deer Hunter* (1978) première scène : descente aux enfers diégétique et esthétique.

déprise forcée : par exemple, un hélicoptère jeté à l'eau à partir d'un porte-avions américain, une image qui ne peut manquer d'évoquer un poisson relâché par le pêcheur de façon brutale.

La maîtrise est un motif omniprésent, à la fois la maîtrise du feu, celle du tir, et celle de l'image. Ce motif apparaît dès le début du film, avant même que les personnages ne soient présentés.

À l'aciérie, une scène sans parole suggère qu'il y est impossible de maîtriser le feu et les machines, mais aussi que cette absence de maîtrise est acceptable ; en effet, en dépit de l'accident mécanique entraînant une coulée d'acier en fusion, suivie de près par la caméra, les ouvriers prennent l'ascenseur sans commenter l'accident, comme s'ils y étaient habitués, comme si ce feu ne portait pas à conséquence et comme si la frontière séparant le monde souterrain, monde du travail et du feu, et le monde extérieur de la vie sociale permettait aux hommes d'être résignés à ce manque de maîtrise. Ce préambule annonce de manière oblique la première scène du Vietnam. Les deux épisodes correspondent d'ailleurs au début respectivement de la première et de la seconde partie. La première scène au Vietnam fonctionne comme un baptême inversé, un baptême du feu pour ainsi dire : le soldat Mike, adepte de la devise du « one shot », utilise un lance-flammes pour tuer un Viêt-Cong qu'il vient de voir perpétrer des atrocités absolument indignes de l'éthique d'un chasseur. Cette ouverture par un feu guerrier montre que le principe du tir propre, précis et unique, précepte de chasse, n'a plus cours dans l'espace de la guerre. Le film construit la chasse comme la version pure de la guerre, et la forêt qui tient lieu de terrain de chasse et par extension de l'Amérique, est un espace de l'idéal où la violence peut être sublimée. D'ailleurs, dans la seconde partie de chasse, Mike choisit de ne pas abattre le cerf qu'il tient en joue, comme si le tir n'était désormais plus possible. La guerre n'est plus qu'une parodie dans laquelle l'éthique du « one shot », prônée par Mike, est pervertie, dévoyée jusqu'à conduire l'alter ego de Mike au suicide. C'est en effet ce principe éthique, apanage du *sportsman*, qui guide le geste suicidaire de Nick lorsqu'il joue sa vie à la roulette russe : les derniers mots prononcés par Nick avant d'appuyer sur la gâchette sont adressés à Mike sur un ton ironique : « One shot ». Le tir propre se renverse alors en un tir suprêmement pervers et sale : l'image de la tête qui explose est obscène, c'est l'équivalent, pour le réalisateur, d'un point de vue esthétique, du tir au lance-flammes pour le guerrier d'un point de vue éthique.

Le manque de maîtrise est enfin décliné à l'image lorsque Cimino représente le retour de Mike au Vietnam : Saïgon est alors montrée comme une Venise dantesque. Mike doit se frayer un passage en gondole entre des barques enflammées, comme si même la proximité de l'eau du fleuve ne saurait plus éteindre un feu métaphorique, un feu reflétant la débandade générale : cette séquence s'attache en effet à montrer la fuite anarchique des américains laissant derrière eux un paysage chaotique.

### La dynamique de l'espace

Le motif de la descente sert une fonction assez proche dans *Deer Hunter* et *La Caza* même si dans *Deer Hunter*, la chasse représente un idéal dévoyé par la guerre alors que dans *La Caza*, la chasse aux lapins, en tant que mode de chasse

qui accentue l'inégalité entre la proie et son prédateur, n'est pas le contrepoint inversé de la guerre mais son image exacte: la topographie joue sur la même symbolique dantesque : le début de la chasse, dans *La Caza*, est marqué par la descente des chasseurs au fond d'un vallon, dans une jeep évoquant une équipée pour un safari, d'autant que le paysage espagnol est désertique. Ce paysage et la chaleur insupportable qui y règne créent une vision cauchemardesque de la chasse qui s'oppose en tous points à la vision idyllique de l'espace de la chasse telle qu'elle est construite dans *The Deer Hunter*. D'ailleurs, la progression descendante des chasseurs dans *La Caza* est cassée dans des virages en zigzags présentant un espace strié, alors que dans *Deer Hunter*, la Mercedes blanche monte doucement en spirale vers des cimes édéniques. Dans *La Caza*, la caméra reste en retrait de l'avancée des chasseurs et surplombe un paysage troué de grottes et de terriers évoquant un corps criblé d'impacts de balles. L'espace de la chasse est corrompu, criblé et crypté.



Fig. 14 – Carlos Saura, *La Caza* (1966) : un terrain de chasse cryptique, espace criblé du traumatisme et de la mémoire.

Comme dans *Deer Hunter*, la caméra subjective s'attache à transcrire le regard chasseur du personnage focalisateur : Mike dans *Deer Hunter*, Enrique dans *La Caza*. Ainsi, lorsque Enrique inspecte pour la première fois l'espace de la chasse, la caméra qui suit son regard se fait intrusive et prédatrice pour zoomer sur des trous dont on ne sait encore s'il s'agit de grottes ou de terriers, ce qui annonce le jeu de va et vient entre le temps de la chasse et le temps de la guerre, entre les lapins terrés dans leurs galeries et les hommes cachés au fond des grottes. Dans *La Caza*, la chasse est une visite aux enfers, dans les soubassements de la mémoire collective. Le jeune Enrique, comme Orphée, remonte à la surface à la toute fin du film, dans une course éperdue, mais comme Orphée il ne peut s'empêcher de regarder en arrière, fasciné par l'horreur, captivé malgré lui.

Fig. 15 – Carlos Saura, *La Caza* (1978) : dernière image : le survivant d'une chasse effrénée.



## Jeux de miroirs et effets spéculaires

Le film *Deer Hunter* est construit autour d'un axe symétrique : c'est donc d'abord la structure qui est symétrique : par exemple, la première partie comporte une cérémonie, le mariage qui se déroule à l'église orthodoxe de la communauté russophone, et d'ailleurs la fête du mariage se double de la fête de départ à la guerre : c'est un seul et même événement collectif, et la dernière séquence porte sur la cérémonie religieuse des funérailles de Nick. Cependant ce motif et cette stratégie de dédoublement et de recouvrement symétrique apparaît aussi directement à l'image à de nombreuses reprises : de façon emblématique, chacune des images de la scène tournée dans l'église orthodoxe correspond à un schéma parfaitement symétrique, orthodoxe pour ainsi dire. Cette orthodoxie n'a plus cours après la révélation du mal dans la version pervertie de la chasse, au Vietnam. Ainsi, la seconde cérémonie, celle des funérailles du soldat suicidé, ne donne lieu à aucune image dans l'église : l'orthodoxie rituelle, spirituelle et même visuelle ne fait désormais plus sens.



**Fig. 16** – Michael Cimino, *The Deer Hunter* (1978): le mariage comme modèle d'un rituel « orthodoxe » dans la première moitié du film qui représente le versant idéalisé de la chasse.

Dans *La Caza*, un travail iconographique analogue donne lieu à la mise en abyme du regard voyeur, par exemple lorsque la glacière contenant les victuailles des chasseurs permet un dispositif spéculaire : José (et Saura) vise l'image réflé-  
tée de Paco.



Fig. 17 – Carlos Saura, *La Caza* (1966) : dispositif spéculaire et scopique du chasseur, Paco, visé par son faux-frère, José.

Le film de Cimino est bâti selon une architecture symétrique très solide mais c'est paradoxalement cette symétrie qui permet de dépasser un propos simpliste binaire et donc manichéen<sup>15</sup>, comme le révèle l'étude comparée des deux parties de chasse placées en regard dans chacune des moitiés du film.

Dans *La Caza*, la tuerie de la première chasse, la chasse aux lapins, est répétée au cours de la seconde chasse, la chasse à l'homme faisant l'objet de la scène finale lorsque les chasseurs s'entretiennent, de sorte que la seconde peut être moins appuyée que la première qui lui sert de modèle, qui la colore, l'informe et la reflète. Le film de Saura repose, on l'a dit, sur une autre dualité, la superposition entre la chasse à l'homme du passé, qui reste à tout jamais hors-champ, lorsque les nationalistes ont traqué et débusqué les républicains terrés, ce dont la configuration troglodyte du terrain de chasse semble porter l'empreinte et les stigmates, et la chasse aux lapins, en apparence sportive. La chasse à l'homme pendant la guerre civile s'est déroulée sur le terrain-même de la chasse aux lapins qui figure le microcosme de l'Espagne franquiste.

Dans *The Deer Hunter*, la chasse répond à la guerre, mais la dualité repose aussi sur les deux scènes de chasse au cerf dans la montagne américaine, disposées pour ainsi dire de façon parfaitement symétrique dans les deux versants du film : avant et après le passage par le Vietnam. L'épisode de l'enfer de la guerre sépare les deux parties de chasse et tout le sens du film réside dans les différences entre ces deux parties au demeurant très similaires, de sorte qu'il revient au spectateur de décrypter ce sens, en débusquant les variations subtiles entre les deux chasses.

D'abord, la première partie de chasse est préparée par une séquence dans laquelle le motif du passage est très appuyé et qui sert de seuil, de préambule : c'est le voyage en voiture qui marque le lien entre l'espace de la cité et le terrain de chasse, et ce voyage correspond de façon significative à une montée en spirale, en passant sous et sur des ponts symboliques, depuis la ville semi-infer-

15 Et ce, en dépit d'un détail ironique : le maître du jeu vietnamien qui dirige, tel un réalisateur, le spectacle de la roulette russe, porte des lunettes évoquant une vision binaire : un verre est transparent, l'autre noir.

nale jusqu'aux cimes sublimes du paradis de la chasse : il y a donc deux espaces distincts mais tout de même reliés : entre la réalité et l'idéal, une route existe, un pont permet la traversée. Au contraire, la seconde chasse, tout comme la plongée dans l'enfer du Vietnam, est présentée directement, sans effet de seuil, comme pour suggérer que le lien s'est rompu entre la vie dans la cité et la vie idéalisée du chasseur dans les montagnes, comme si l'éthique chasseresse ne faisait plus sens en dehors du terrain de chasse, comme si la chasse ne pouvait plus servir de référence et de modèle dans la vie politique. C'est d'ailleurs ce que semble dire Mike, dans une scène qui précède la seconde chasse, lorsqu'il tente d'expliquer le malaise qu'il ressent à son retour de la guerre : « I feel far away. I feel a lot of distance ». Un fossé s'est creusé, le pont s'est écroulé pour ainsi dire et la métaphore semble impossible.

Les deux parties de chasse commencent dans le même lieu et par la même image d'un petit refuge au bord d'un lac, à la différence près que le refuge se trouve à la droite de l'image dans la première séquence alors qu'il se trouve à gauche dans la seconde.



**Fig. 18** – Michael Cimino, *The Deer Hunter* (1978) : première image de la première partie de chasse dans la montagne américaine.

Il s'agit bien de deux chasses symétriques suivant le principe d'inversion de deux images dédoublées, c'est-à-dire à la fois identiques et opposées. Alors que Mike et Nick effectuent une montée et escaladent le long d'une faille rocheuse dans la première chasse, lors de la seconde chasse, qui succède à l'effondrement des valeurs du *sportsman* au cours de la chasse dévoyée et absurde du Vietnam, Mike longe le lac à l'horizontale, ce qui donne lieu à un effet spéculaire lorsque l'image inversée du chasseur se reflète dans les eaux du lac.



**Fig. 19** – Michael Cimino, *The Deer Hunter* (1978) : le chasseur solitaire au début de la seconde chasse dans la montagne américaine, après la séquence de la chasse dévoyée au Vietnam.

Puis la caméra accompagne la marche du chasseur solitaire, lorsqu'il descend une pente escarpée. Le caractère à la fois sublime et léger, ludique, de la première chasse a cédé le pas à une gravité presque pathétique. La musique religieuse russe renforce l'écho entre la chasse et le rite initial du départ à la guerre. La descente est périlleuse et la caméra suit l'éboulement des pierres roulant sous les pas du chasseur. L'effondrement de la construction éthique se retrouve dans *La Caza* à travers l'image de la dégringolade du lapin criblé de balles puis la chute du cadavre de José dans les éboulis. Dans *The Deer Hunter*, le chasseur disparaît à demi dans la brume, ce qui répète la vision initiale de l'ouvrier métallurgique happé à l'image par des fumées infernales ou encore l'image du soldat derrière l'écran de flammes dans la première scène du Vietnam.

Ensuite, la seconde chasse présente encore un dédoublement, permis par un montage alterné rigoureux, entre la progression de Mike, le chasseur respectueux de l'éthique sportive, et celle de Stanley et Axel, le couple des mauvais chasseurs restés en arrière. Alors que Mike incarne le calme, la concentration, la précision du geste, l'idéal du tir ajusté et pondéré, l'arrivée des chasseurs est marquée par des gesticulations et des hurlements. La chasse d'abord comique vire à l'obscène lorsque Stan, le contre-modèle absolu, le double mauvais de Mike, poursuit la biche qu'il a blessée par hasard, jusqu'au milieu du lac où il peine à l'achever : son tir est mal ajusté et impropre ; la prise est d'autant plus obscène qu'elle donne lieu à un dispositif spectaculaire : les deux camarades observent Stanley et la biche aux abois en riant, ce qui reprend les scènes de roulette russe marquées par les rires assourdissants des spectateurs sataniques : à chaque fois, les rires signalent la perversité de la pulsion scopique, alors que le dispositif de mise en abîme vise le spectateur du film.

Le montage alterné impose alors un contraste extrême entre la chasse burlesque de Stan et la chasse sublimée de Mike. On peut parler, là encore de montage idéologique tant le réseau symbolique associe Mike au bon chasseur et Stan au chasseur faible en dépit de toutes ses rodomontades, à l'instar de Luis, son homologue dans *La Caza* qui tire à tort et à travers mais dont le tir est toujours approximatif, hasardeux. D'ailleurs, la confrontation physique entre Mike et Stan dans *Deer Hunter* trouve un équivalent dans l'empoignade entre José et Luis dans *La Caza* : dans les deux cas, le chasseur pondéré, Mike ou José, s'en prend au chasseur intempérant, Stanley ou Luis, à la suite d'une scène de tir parodique dans laquelle le chasseur faible tire pour rien : c'est le tir gratuit qui provoque la colère du chasseur mesuré. Stan fait mine de menacer son ami Axel alors que Luis tire compulsivement sur un mannequin d'osier. Alors que Stanley fait montre d'irrespect pour sa proie, dont il paraît se moquer en proférant des exclamations vulgaires, le cerf apparaît à Mike dans un gros plan subjectif évoquant un Christ en majesté qui s'offre dignement au sacrifice. C'est alors que Mike choisit de désajuster l'axe de son tir sur le cerf qu'il tient pourtant en joue, de sorte qu'il n'abat pas le cerf. Ce choix correspond aussi au propos métafilmique de *Deer Hunter*. En effet, le chasseur Mike Vromski, c'est Michael Cimino qui fait lui aussi le choix de dévier le tir, la prise (*shot*) pour saisir par la métaphore, puis de laisser l'image, comme la proie, s'échapper et se remettre en mou-

vement, plutôt que de la tuer par une saisie brutale. La déprise correspond à un choix esthétique et moral, pour le chasseur comme pour le réalisateur. En effet, à la déprise du cerf succède le déplacement de la caméra qui suit l'écho du cri proféré par Mike (« OK ») par-dessus un torrent.



**Fig. 20** – Michael Cimino, *The Deer Hunter* (1978) : le chasseur a renoncé au tir direct et à la posture dominante : assis, il exprime son acceptation du cours imprévisible de la vie, tandis que le courant tumultueux du torrent symbolise la double vie et la double identité du vétéran de guerre. Le regard du chasseur, qui traverse le torrent infranchissable, figure celui du réalisateur.

Le cri est dédoublé par l'écho et le déplacement de la caméra figure un pont symbolique au-dessus du torrent lui-même dédoublé : il y a deux chutes d'eau. Ce mouvement représente la stratégie mise en œuvre dans tout le film : lorsqu'il n'y a pas, ou qu'il n'y a plus, de pont, que le lien semble impossible à établir, la caméra tient lieu de pont symbolique parce qu'elle permet un regard métaphorique.

### Effets spectraux : chasser son ombre, chasser son double

Dans *The Deer Hunter*, le personnage de Nick Kowalski devient fou, comme Tristan, le protagoniste de *Legends of the Fall*<sup>16</sup>, dans les deux cas parce que la découverte brutale de la guerre vient contredire l'éthique de la chasse, qui servait pourtant de référence et de modèle. Il y a d'ailleurs un écho entre les deux œuvres, par l'onomastique, entre le chasseur qui fait office de modèle et de père spirituel pour Tristan, l'indien *One Stab* (c'est-à-dire « Un coup » : celui qui n'a besoin que d'un seul coup de poignard pour l'emporter sur sa proie, tant animale qu'humaine puisque le chasseur est connu pour les scalps qu'il a pris aux ennemis blancs pendant les guerres dites indiennes) et le chasseur Mike dans *The Deer Hunter* dont la devise fait office de leitmotiv et d'impératif moral : « One Shot » : un seul tir, une seule prise.

Dans une scène énigmatique, le duo que forme Nick et Mike fait l'objet d'une mise en scène symbolique et d'une image de symétrie qui suggère visuellement combien les deux chasseurs se reflètent et se complètent tels deux alter egos. Nick incarne une approche épurée de la chasse : dans une conversation

16 Jim Harrison, *Farmer*, New York, Grove Press, 1976.

avec Mike, il insiste sur sa fascination pour les arbres qui semble seule motiver sa pratique de la chasse : Nick n'a rien d'un prédateur. De plus, il ne déroge jamais de la logique du *one shot*, jusqu'au suicide. Au contraire, Mike incarne une forme plus humaine du chasseur, moins angélique et plus réaliste. S'il ne déroge jamais à la loi sacrosainte du *one shot* à la chasse, il sait s'adapter, en situation politique, aux limites des hommes. Il représente le chasseur raisonnable, capable de compromis car il sait distinguer le domaine idéal de la chasse et le terrain séculier de l'imperfection humaine.



Fig. 21 – *The Deer Hunter* : les frères de chasse représentés comme deux versants symétriques d'un seul et même personnage bifide : le chasseur nu, spontané et « sauvage » et son double vêtu, civilisé et féminisé.

L'image annonce aussi le thème du sacrifice puisque Mike, nu et allongé, les bras en croix, figure le Christ dont il semble mimer le dépouillement volontaire, dans une sorte de version païenne du rite de kénose. Seul son ami Nick est le spectateur de cette étrange mise en scène du corps chasseur : il s'agit de la première version de la scène du sacrifice de Nick à la roulette russe. Cette stratégie du redoublement dans la composition du film a ainsi un effet sur la caractérisation puisqu'elle contribue à créer l'image d'un duo qui peut se voir comme un chasseur dédoublé : Mike et Nick figurent les deux visages du type du *sportsman*, ou encore les visages respectifs du chasseur et de la proie.

L'imagerie chrétienne rappelle l'imagerie hagiographique, en particulier le mythe de Saint Hubert : dans le mythe, le cerf blanc qui arrête le geste du tir porte un crucifix entre ses bois. La toque de Nick, réminiscence de celle de Davy Crockett, contribue à assimiler le chasseur à une proie, c'est-à-dire au daim éponyme dont la tête n'est plus qu'un trophée de chasse. En effet, non seulement cette toque est en fourrure, ce qui revêt le chasseur du corps de sa proie, mais elle présente un disque rouge au milieu du front, ce qui semble figurer une cible et désigne Nick au regard prédateur.

La focalisation sur la tête de Nick, devenue un trophée de chasse par anticipation, crée ensuite un effet presque subliminal : dans la scène où les deux amis confrontent leur vision de la chasse, la tête de Nick est montrée de façon systématique avec une tête de cerf empaillée. Ainsi, Nick ne peut échapper à l'image qui devient une figure spectrale de lui-même : l'image de Nick semble captée par l'image au second plan, celle de la tête du cervidé, alors que dans la même scène, l'image de Mike bloquant au second plan celle du trophée suggère que Mike parvient à occulter le risque de devenir sa propre proie.



**Fig. 22** – *The Deer Hunter* : le cadrage invite à comparer Nick à la figure emblématique de la proie, signale la vulnérabilité du chasseur et annonce son destin.

Enfin, l'impression que Mike et Nick ne font qu'un est corroborée par l'image du reflet de Mike sur le cercueil de Nick : l'image suggère aussi que Mike est désormais hanté par le souvenir de son double ; l'image peut s'interpréter comme le point de départ d'un récit de double où le chasseur survivant va s'efforcer de chasser la mémoire de son double qui ne cesse de le poursuivre.



**Fig. 23** – *The Deer Hunter* : effet spéculaire, symétrique, de cadrage et de mise en abyme :  
Mike est partagé entre deux modes de chasse, entre la mort et la vie.  
La projection de Mike redouble celle du spectateur.

L'effet spéculaire devient un effet spectral soulignant l'empathie de Mike pour son frère d'arme disparu, et rappelant les destinées parallèles des deux amis qui s'aiment comme des frères et qui aiment la même femme, Linda. Seul le hasard du jeu mortel a partagé leur sort lorsque les deux amis se sont affrontés à la roulette russe.

Comme le montre de façon emblématique une image de *La Caza*, la chasse au cinéma donne lieu à une mise en abyme du dispositif cinématographique comme dispositif scopique de réverbération et de captation.

Il s'agit de voir à tout prix, jusque par-dessus l'épaule du chasseur-voyeur. En effet, dans cette image, Carmen, qui incarne, avec le gendre Enrique, la jeune génération tenue au secret mais qui cherche toujours à voir, vient débusquer une image interdite par-dessus l'épaule de Paco-le prédateur effréné. Il s'agit de dérober une image que l'on devine érotique, c'est-à-dire qui a partie liée au secret. Le jeu scopique est redoublé par la prise photographique d'Enrique qui capte le regard curieux du regard voyeur, dans un effet réflexif efficace.



Fig. 24 – Carlos Saura, *La Caza* (1966) : double réfraction et mise en abyme du regard scopophile

Le thème du double dans la représentation de la chasse occupe ainsi une place privilégiée qui permet, en outre, un propos réflexif sur le regard prédateur au cinéma. La chasse donne à voir la guerre, la chasse à l'homme en tant que version dévoyée de la chasse sportive, mais elle reflète aussi la chasse à l'image juste ; ou bien au contraire la chasse spectacle renvoie à l'ambivalence morale du jeu scopique et invite à une réflexion sur le cinéma et sur l'éthique au cinéma. Les deux œuvres invitent à dépasser l'impératif de la prise propre (« *one shot* » dans *The Deer Hunter*) et à éviter l'écueil du voyeurisme (incarné par la chienne de chasse nommée « *Cuca* » dans *La Caza*) par une invitation à porter sur le monde un regard chasseur plus que prédateur : leurs films se ressaisissent des images convenues du film de genre pour les revivifier et les remettre en mouvement. Ce faisant, ils libèrent le spectateur.

## Œuvres citées

### Principaux films étudiés

CIMINO Michael, *The Deer Hunter*, Universal Pictures / EMI Films, 1978

SAURA Carlos, *La Caza*, Madrid : Elias Quejereta Producciones, 1966

### Autres films

BOORMAN John, *Deliverance*, Warner Brothers, 1972

BROWNING Tod, *Dracula*, 1931

COLLINSON Peter, *Open Season*, 1974

EASTWOOD Clint, *White Hunter, Black Heart*, 1990

HUSTON John, *The African Queen*, 1951

KORDA Zoltan, *The Macomber Affair*, 1947

KUBRICK Stanley, *A Clockwork Orange*, 1971

LANG Fritz, *Metropolis*, Berlin : UFA, 1927

- LEROY Serge, *La Traque*, 1975  
PECKINPAH Sam, *Straw Dogs*, 1971  
PICHEL Irving, Schoedsack Ernest B., *The Most Dangerous Game*, 1932  
RENOIR Jean, *La Règle du Jeu*, 1939  
RODRIGUEZ Alberto, *La Isla Minima*, Madrid : Atipica Films, 2014  
WATKINS Peter, *Punishment Park*, 1971  
WILDE Cornell, *Naked Prey*, 1966

### Textes de fiction

- BANKS Russell, *Affliction*, New York : Harper Collins, 1989.  
HARRISON Jim, *Farmer*, New York : Grove Press, 1976.  
*Legends of the Fall*, New York : Grove Press, 1978.  
HEMINGWAY Ernest, *The Fifth Column and the First Forty-Nine Stories*, Scribner, New York (NY), 1938.  
MAILER Norman, *Why are we in Vietnam ?*, Picador, 1991 (Putnam, New York, 1967).  
OFFUTT Chris, *The Good Brother*, New York : Simon & Schuster, 1997.

### Essais

- DE CESSOLE Bruno, *Le Petit Roman de la Chasse*, Paris : Éditions du Rocher, 2010.  
FREUD Sigmund, « La décomposition de la personnalité psychique », *Nouvelles Conférences d'introduction à la psychanalyse* (1932), trad. M.-R. Zeitlin, Gallimard, « Folio Essais », 1989.  
HERBERT Walter T., *Sexual Violence and American Manhood*, Harvard University Press, Cambridge, MA, 2002.  
JAWORSKI Philippe, *Melville, Le Désert et l'Empire*, Paris : Rue d'Ulm, 1986.  
QUINN Daniel, *Ishmael, an adventure of the mind and spirit*, New York : Bantam Books, 1992.  
QUINONES Ricardo J., *The Changes of Cain : Violence and the Lost Brother in Cain and Abel Literature*, Princeton University Press, 1991.  
RENOIR Jean, *Ma Vie et mes Films*, Paris : Flammarion, 1974.  
SANCHEZ Patti, *Carlos Saura, Fotógrafo: años de juventud (1949-1962)*, 2000.  
VIDAL-NAQUET Pierre, *Le Chasseur Noir : formes de pensée et formes de société dans le monde grec*, Paris : La Découverte, 2005 (Paris : François Maspero, 1981).

