



De Smith à Schmidt : *Hugo Weaving*, un visage du Mal

Valmary Hélène

Pour citer cet article

Valmary Hélène, « De Smith à Schmidt : *Hugo Weaving*, un visage du Mal », *Cycnos*, vol. 29.2 (Le Méchant à l'écran. Les paradoxes de l'indispensable figure du mal), 2013, mis en ligne en juillet 2018.

<http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/177>

Lien vers la notice <http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/177>

Lien du document <http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/cycnos/177.pdf>

Cycnos, études anglophones

revue électronique éditée sur épi-Revel à Nice

ISSN 1765-3118

ISSN papier 0992-1893

AVERTISSEMENT

Les publications déposées sur la plate-forme épi-revel sont protégées par les dispositions générales du Code de la propriété intellectuelle.

Conditions d'utilisation : respect du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle.

L'accès aux références bibliographiques, au texte intégral, aux outils de recherche, au feuilletage de l'ensemble des revues est libre, cependant article, recension et autre contribution sont couvertes par le droit d'auteur et sont la propriété de leurs auteurs. Les utilisateurs doivent toujours associer à toute unité documentaire les éléments bibliographiques permettant de l'identifier correctement, notamment toujours faire mention du nom de l'auteur, du titre de l'article, de la revue et du site épi-revel. Ces mentions apparaissent sur la page de garde des documents sauvegardés ou imprimés par les utilisateurs. L'université Côte d'Azur est l'éditeur du portail épi-revel et à ce titre détient la propriété intellectuelle et les droits d'exploitation du site. L'exploitation du site à des fins commerciales ou publicitaires est interdite ainsi que toute diffusion massive du contenu ou modification des données sans l'accord des auteurs et de l'équipe d'épi-revel.

EPI-REVEL

Revues électroniques de l'Université Côte d'Azur

De Smith à Schmidt : Hugo Weaving, un visage du Mal

From Smith to Schmidt : Hugo Weaving, a face of evil

Hélène Valmary

Université de Caen-Basse Normandie
Docteure en études cinématographiques, Hélène Valmary est également co-fondatrice du G.R.A.C. (Groupe de Réflexion sur l'Acteur de Cinéma). Elle enseigne l'histoire et l'analyse du cinéma à l'université et collabore occasionnellement à la revue *Positif*. Elle a publié des articles dans *Cinémaction* (« De quelques usages du costume chez les super héros », dans Christian Viviani (dir.), *Le costume au cinéma*, 2012 ; « Les biopics sportifs », dans Rémi Fontanel (dir.), *Biopic : de la réalité à la fiction*, 2011) et a rédigé 117 nouvelles entrées du *Dictionnaire mondial du cinéma* (Larousse, 2011). Elle est également co-responsable de publication (avec Christophe Damour, Christian Gutleben et Christian Viviani) d'un numéro de la revue *Cycnos* (« Généalogies de l'acteur au cinéma : échos, influences, migrations », revue *Cycnos*, volume 27, n°2, 2011) et d'un numéro de la revue *Théorème* (*Du héros au super héros*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2009).

Hugo Weaving is an actor familiar with bad-guy parts in contemporary Hollywood action movies. What appears as a constant in these roles is the use of the actor's face as a mask. While being at first part of established evil forces (the Machines in *Matrix* or Hitler in *Captain America*), Weaving's bad guys detach themselves from this dominant force and grow stronger, as well as insensitive and merciless, and finally die killed by a kind of energy force, a blinding light that comes out of their bodies. A link appears between the actor's face, the mask he wears and the evil force that he is trying to contain inside him. Besides the traditional opposition good vs. evil (the villains played by Weaving share numerous similarities with the hero), Weaving playing the bad guy seems to propose a third way and appears to be a transitional figure towards a new type of hero, the super heroes, whose force is to live with a dark side that consumes them.

action movie, bad guy, *Captain America*, energy, evil force, face, mask, *Matrix* trilogy, *V for Vendetta*, Hugo Weaving

L'agent Smith de la trilogie *Matrix* (*Matrix*, 1999, *Matrix Reloaded*, 2003, *Matrix Revolutions*, 2003, frères Wachowski) ou le Jonathan Schmidt devenu Crâne Rouge dans *Captain America* (Joe Johnston, 2011), partagent cette singularité de figer le visage de leur acteur, Hugo Weaving, que ce soit derrière une apparence monolithique et la possibilité de pénétrer les corps ou derrière un maquillage rouge caché sous le vrai visage de l'acteur (visage qu'il s'arrache en milieu de film). Entre ces deux rôles de méchant, ennemi d'un héros au visage particulièrement lisse (Mr Anderson-Neo/Keanu Reeves, Steve Rogers-Captain America/Chris Evans), Hugo Weaving incarne « V » dans *V for Vendetta* (James McTeigue, 2005), un personnage constamment caché derrière un masque outrancièrement souriant, qui commet meurtres et attentats au nom d'une libération du peuple et d'une vengeance personnelle. Ces personnages du cinéma d'action hollywoodien se retrouvent autour de récurrences thématiques et visuelles qui prendront sens autour de cette perte de lisibilité du visage de l'acteur.

Les personnages joués par Hugo Weaving ne sont pas, au début de la fiction, les personnages maléfiques « reconnus ». Weaving incarne toujours un méchant à côté de forces du Mal officielles, mythologiquement (les machines dans *Matrix*, caractéristiques de « la technophobie (...), crainte très prégnante de la culture nord-américaine » [Courcoux 229]) ou historiquement (Hitler dans *Captain America*). D'abord au service de ce Mal, il devient en cours de fiction un électron libre se détachant du système maléfique dont il faisait au départ partie (Smith rend l'oreillette qui le reliait aux ordres des machines [*Matrix Reloaded*] ; Schmidt tue les sbires de Hitler venus inspecter ses travaux en affirmant qu'il « ne pouvait plus grandir dans l'ombre de Hitler »).

Cette intégration première du méchant dans un système s'incarne dans deux caractéristiques récurrentes de l'acteur : son costume et sa voix. Que ce soit le costume de Smith dans *Matrix* (chemise blanche, cravate, veste et pantalon noirs, chaussures noires vernies) ou la tenue militaire de Schmidt, ces vêtements inscrivent le personnage dans une norme et disent la rigueur et la précision qui l'habitent. On retrouve dans le soin que met V à s'habiller (c'est en train de revêtir ses bottes, sa cape, son masque et les cheveux parfaitement lissés, que nous le découvrons au début du film) une certaine rigueur qui, si elle ne l'inscrit pas dans le système dominant, témoigne du caractère méticuleux de ce personnage planificateur et peut-être aussi des lois intérieures qui régissent sa conduite. Cette attention prêtée au costume s'accompagne chez Weaving d'un langage plutôt soutenu et d'une précision du vocabulaire (le monologue de V face à Evey lors de leur première rencontre, tout en allitérations en « v »¹), d'un sens de l'articulation qui va avec un ton monocorde et une certaine lenteur des mots à sortir de la bouche, que ce soient des réparties courtes ou des monologues un peu plus longs. L'ensemble produit par la tenue et la façon de parler de ces personnages leur donne un caractère implacable, imperturbable, insensible.

Les films prendront en charge cette question de la sensation, du besoin ou non de sentir ou ressentir. Avant le rejet de tout sentiment, les méchants de Weaving rejettent la sensation même, elle qui « est être-au-monde (...) : à la fois je *deviens* dans la sensation et quelque chose *arrive* par la sensation, l'un par l'autre, l'un dans l'autre » (Deleuze 39) : par ce rejet, les méchants de Weaving affirment déjà leur caractère hors du monde. Dans *Matrix*, Smith est un agent, un « programme sensoriel » ainsi que le définit Morpheus. Il explique à Morpheus lors de sa capture dans le premier opus à quel point le fait de sentir, littéralement, le monde réel le révolte profondément : « J'exècre cet endroit, ce zoo, cette prison, cette réalité, appelez-la comme vous voudrez. Je ne la supporte plus. C'est son odeur si les odeurs existent. Elle me donne la nausée. En bouche j'ai le goût de votre puanteur. Quand ça m'arrive j'ai l'impression d'être contaminé. C'est répugnant ». Dans *Matrix Reloaded*, cette question de la sensation se trouve au cœur de la rencontre avec le personnage du Mérovingien et de sa compagne puisque, alors que ce dernier éveille les sens d'une jeune femme par un gâteau au chocolat dont il a conçu le programme, elle va demander un baiser à Neo censé lui rappeler ce qu'elle a pu ressentir du temps où son mari l'aimait et réciproquement. Ainsi la question de la sensation va se déporter vers le sentiment amoureux que peuvent ressentir les bons mais pas (ou plus) les méchants, sentiment absolument inconcevable pour Smith qui l'affirme dans son monologue final face à Neo : « (...) la liberté ? La vérité ? La paix ? (...) l'amour ? Illusions. Caprices de la perception. Concepts passagers du médiocre intellect humain qui essaie de

¹ « Voilà ! Pauvre vétéran du vaudeville, successivement voyou et victime via les vicissitudes de la vie. Ce visage, non pas un vil vernis de vanité, est un vestige de la vox populi vidée, volatilisée. En revanche, cette vieille vexation se voit vivifiée et se voue à vaincre la vénale et virulente vermine visant le vice et la vorace violation de la volonté. Seul verdict valable : la vengeance. Une vendetta, un vœu non vain, car sa valeur et sa véracité valideront vite les vigilants et vertueux. Vrai, cette vichyssoise verbale vire verbeuse, je finirai donc en me disant fort honoré et tu peux m'appeler V ».

justifier une existence dénuée de sens et sans but ! Et toutes aussi artificielles que la Matrice elle-même. Seul un humain pouvait inventer quelque chose d'aussi insipide que l'amour ».

Smith a un discours qui se résume à l'idée que la vie n'a aucun sens sinon celui d'une lutte pour la survie : seules les espèces capables de s'adapter aux changements de l'environnement peuvent donc se maintenir dans l'existence. Or, l'espèce humaine, affaiblie par l'irrationalité de ses émotions, de ses espoirs et de ses valeurs, qui la conduisent à faire des choix contre toute logique, serait condamnée : seule une espèce efficace et rationnelle, strictement soumise à la loi de son instinct ou de son programme peut survivre selon Smith. (Clémot 129-130)

Ainsi V, s'il est bien tombé amoureux d'Evey (« Je me suis épris de toi, Evey. Moi qui ne m'en croyais plus capable »), le lui avoue à la fin du film, juste avant de mourir : après cette révélation de ce que ressent l'homme derrière le masque, il doit disparaître. L'absence d'émotion et de sentiment apparaît comme une condition de la survie des personnages de Weaving, dans une tradition si ce n'est du méchant, du moins de ce qui distingue humains et non/in-humains². Elle passe dans le jeu de l'acteur et l'apparence de son personnage par ses costumes précis, son articulation quasi mécanique et les propos qu'il tient froidement faisant de lui une créature hors de l'humain.

Smith, Schmidt, V vont tous sortir du système, des règles (de la Matrice, de l'armée, du monde extérieur) et se prendre alors pour Dieu ou un dieu : « Oh mon Dieu » s'exclame un personnage le voyant resurgir et pénétrer à l'intérieur de lui dans *Matrix Reloaded* - « Appelez-moi Smith » lui recommande Weaving de sa voix douce. Quant au Schmidt de *Captain America*, il affirme avoir « réussi à dompter la puissance des dieux » alors que V affirmera : « tel Dieu je ne suis pas joueur et ne crois pas aux coïncidences ». Mais les personnages de Weaving tout en se libérant de certaines règles qui les contraignaient, ne quittent pas la voie maléfique qu'ils avaient choisie. A la fois, dans et hors du système, ces personnages sont des êtres entre deux mondes, parfois entre deux époques : dans ou hors de la matrice, croyant dans la magie (*Captain America*) dans une époque bien réelle (la Deuxième guerre mondiale), voulant mettre fin au gouvernement tyrannique actuel et passer par le chaos pour qu'en naisse un nouveau tout en se vengeant des figures du passé (*V for Vendetta*). Dans *Wolfman* (Joe Johnston, 2010), Hugo Weaving joue un détective pris entre les règles et les lois de Scotland Yard et les superstitions dans lesquelles croit la population de Blackmoor. Dans *Transformers* (Michael Bay, 2007), il prête sa voix à Megatron, un robot d'une autre planète qui se retrouve sur Terre. Il incarne ainsi un Mal insaisissable, tant par son caractère implacable que par son existence parallèle au pouvoir maléfique existant. Il grandit de manière souterraine, dans l'ombre des machines, d'Hitler ou du gouvernement dictatorial régnant (il vit sous terre dans *V for Vendetta*), autant de formes de Mal qu'il va surpasser (les Machines vont ainsi finir par craindre l'agent Smith et s'allier à Neo et aux humains pour le vaincre), comme s'il avait petit à petit absorbé toute l'énergie destructrice de ce Mal dont il relevait à l'origine ou qu'il avait subi (*V for Vendetta*).

En effet, une forme d'énergie va souvent se trouver représentée dans ces films et associée aux personnages de Weaving sous la forme d'une lumière, que ce soit celle bleue du cube cosmique (*Captain America*, *Transformers*) ou celle blanche des machines. C'est une surcharge de cette énergie qui le fera imploser à la fin de ces films (*Matrix Revolutions*, *Captain America*). De même, le chef des méchants robots Decepticons, Megatron est-il détruit à la fin du premier *Transformers* par la brûlure que produit le cube cosmique que le héros plonge dans son torse. Cette lumière destructrice n'est pas sans rappeler les premiers et quatrième opus de la saga Indiana Jones : à la fin de *Raiders of the Lost Ark* (Steven

² Ainsi le héros de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) qui, « bien que différents indices laissent entendre qu'il serait lui-même un "replicant", (...) est animé de sentiments amoureux » (Amiel et Couté 131), ce qui ne peut en faire (complètement) une machine.

Spielberg, 1981), le méchant ouvrait l'Arche d'alliance. Celle-ci laissait échapper une sorte de fumée blanche avant que des rayons n'émanent de cette boîte et ne détruisent tous ceux présents. À la fin de *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* (Steven Spielberg, 2008), la méchante Irina Spalko reçoit tout le savoir des créatures extraterrestres sous forme d'une lumière qui la pénètre. Elle supplie à un moment donné pour que cela s'arrête : trop tard, des rayons aveuglants sortent de ses yeux avant qu'elle ne brûle. Entre ces deux films, un changement auquel le personnage de Smith n'est peut-être pas étranger et qui rejoint une crise identitaire des personnages du cinéma d'action : il n'y a plus un réceptacle contenant cette lumière destructrice qui, une fois ouvert, laisse cette lumière se répandre et détruire les personnages autour d'elle mais des corps qui contiennent une énergie et un corps qui ne peut pas la supporter et brûle. On retrouve une problématique du cinéma d'action « dans les années 80 (...) : la machine comme autre et la machine en soi » (collectif Zone Frontière 15). Ici, ce n'est pas tant la machine que de manière plus générale le Mal qui n'est plus contenu dans un objet (arche) mais bien désormais dans des corps. Il ne vient pas de l'extérieur mais de l'intérieur. Et il brûle.

Un rapport au feu se dessine entre les personnages de V et de Schmidt, tous les deux ayant déjà brûlé quand le film commence : « Vous ne pouvez contrôler le pouvoir que vous tenez. Il vous consumera », le met en garde l'homme auquel il subtilise le cube cosmique au début de *Captain America*. « C'est déjà fait », lui répond Schmidt alors que l'on n'a pas encore vu le visage rouge sous le masque de celui de Weaving. Si V sera tué par les balles des hommes du Doigt, son corps, reposant dans le métro rempli de bombes qu'il avait préparées, explosera avec celles-ci lorsqu'elles détruiront le Parlement. Et surtout, lui, dont on ne verra jamais le visage, juste les mains brûlées, est sorti des flammes de l'incendie de Larkhill, le centre de détention où il était torturé. Ainsi, le feu ou une lumière donnent leur force maléfique à ce personnage qui réussit un temps à les contenir sous son visage impassible et son apparente rigueur. Mais à l'intérieur, il bout et ne pourra contenir cette énergie qui finira par le consumer.

Cette naissance par le feu du personnage de *V for Vendetta* sera mise en relation avec celle du personnage de Evey, qui après avoir eu le crâne rasé et avoir été torturée par V, sortira sur le toit avec lui et s'avancera sous la pluie, levant le visage et les mains au ciel dans un geste dont le montage parallèle nous rappelle qu'il est le même que celui de V sortant des flammes. Ce parallèle entre les deux personnages, (re)naissant des flammes ou de l'eau, était déjà tissé dans la première séquence du film qui montrait tour à tour les deux personnages se préparer à sortir (il met son masque quand elle met son rouge à lèvres). Ce lien entre Weaving et le « héros » ou du moins un personnage plus positif (dans *V for Vendetta*, il est « V » et elle est Evey³) se retrouve dans la trilogie *Matrix* comme dans *Captain America* mais de différentes manières : dans *Captain America*, Jonathan Schmidt est devenu Crâne Rouge après injection du même sérum que celui qui va transformer le gringalet Steve Rogers en

³ Dans le même film, on retrouve également son affirmation sur la non existence de coïncidence reconduite dans la bouche du personnage de Finch, enquêteur intègre : « avec l'expérience, on cesse de croire aux coïncidences » : ainsi V et ce policier bonhomme se trouvent reliés autour de cette même certitude que rien n'arrive par hasard, que tout est relié, fait sens. Le film suit en parallèle les actes de V et l'enquête que le policier mène sur l'homme masqué. Alors que la relation entre V et Evey se tisse, Finch enquête sur la jeune femme et le passé qu'il découvre (parents activistes internés, elle morte d'une grève de la faim, lui dans une mutinerie ; Evey envoyée ensuite pendant cinq ans dans une maison d'assainissement juvénile, frère interné) sera ainsi connu de nous spectateur avant que V ne l'apprenne. Nous comprenons ainsi ce que cette jeune femme d'apparence paisible et ce « terroriste » peuvent avoir en commun et à quel point leur rencontre fait sens. À la fin du film, après que Finch l'ait laissée faire partir le métro devant exploser sous le Parlement, Evey demande au policier s'il est mélomane, reproduisant la question que V lui avait posée à elle lors de leur première rencontre. Comme V l'avait fait pour elle, Evey emmène Finch sur un toit et lui fait assister à l'explosion musicale du Parlement de même qu'elle avait assisté à celle du tribunal Old Bailey.

Captain America. A la fin de *Matrix*, Smith est pénétré par Neo qui le fait imploser. Quand il reviendra dans *Matrix Reloaded*, il expliquera à Neo : « Nous sommes liés. Une partie de votre être s'est gravée sur moi par écrasement ou duplication ». À la fin de la trilogie, Neo se laisse pénétrer par Smith et mourir pour que Smith meure aussi. Ces personnages interprétés par Weaving brouillent les frontières entre Bien et Mal : Smith est littéralement pénétré par le Bien dans *Matrix* ; Schmidt a dans son corps le même produit que celui qui a donné corps au héros Captain America ; V voit dans Evey purifiée sous l'eau un envers positif à ce qu'il est, comme si le basculement d'un côté ou de l'autre du Bien ou du Mal ne tenait qu'à très peu de choses. La question de la relation des personnages de Weaving au héros se pose dans ses films à travers la question de l'équilibre, de l'équation. Dans *Matrix Revolutions*, l'Oracle explique à Neo qui est Smith : « Il est toi. Ton contraire, ton négatif. Le résultat d'une équation qui essaie de s'équilibrer ». Cette question de l'équation revient dans *V for Vendetta* : « Ce qu'on m'a fait m'a engendré. Toute action suscite une réaction égale et opposée. – Tout ne serait qu'équation ? » demande Evey. « Ils ont été monstrueux », affirme V. « Et ont engendré un monstre », rétorque-t-elle. Ce dialogue pose explicitement le problème du statut de V, héros monstrueux qui se venge de ceux qui l'ont torturé tout en travaillant à la libération d'une population prisonnière de sa peur. De manière plus anecdotique, le Megatron de *Transformers* vient de la même planète que les gentils robots Autobots. Il y a bien quelque chose d'une origine commune au héros et à son ennemi qui fait que au final, l'un et l'autre doivent disparaître en même temps (Neo et Smith meurent l'un dans l'autre ; Captain America plonge dans les eaux glacées après la mort de Crâne Rouge) ou l'un doit laisser la place à l'autre (V meurt et Evey fait partir le train rempli d'explosif ; dans *Wolfman*, le loup-garou meurt et Abberline mordu reste à l'image).

Ce lien vital entre le héros et le méchant se retrouve autour d'autres similitudes : qu'ils s'appellent Smith, Schmidt ou V (en réalité le chiffre romain 5 qui était inscrit sur la porte de sa cellule à Larkhill), ces personnages anonymes ou cachés sous un nom quelconque possèdent la capacité de se multiplier, d'une manière ou d'une autre. Smith, à partir de *Matrix Reloaded*, possède une armée de lui-même (tous ceux qu'il a pénétrés) et Crâne Rouge une armée cagoulée de noir. V, lors de son intrusion dans les locaux de la chaîne BTN, fait revêtir aux employés le même masque que lui ce qui le rend inidentifiable et, lors de la scène finale du film, la population ayant revêtu ce masque se rend devant le Parlement, recouvrant les rues et la place de V. Comme pour contrer ou simplement répondre à cette multiplicité des méchants joués par Hugo Weaving, les héros qu'il combat possèdent une double identité : Neo est d'abord Mr Anderson et Captain America est d'abord Steve Rogers (tous deux cachés derrière un visage particulièrement lisse si ce n'est juvénile, celui de Keanu Reeves ou de Chris Evans). De même, ceux qu'il élimine au fur et à mesure de *V for Vendetta* ont un passé caché (celui des expérimentations à Larkhill), parfois une double vie (Dianne Stanton/Delia Surridge).

Portant le nom le plus commun de son pays d'origine, revêtant toute une population du même masque que celui qu'il porte, le Mal incarné par Weaving peut être partout, en tous. Ainsi le personnage de Smith possède la capacité de pénétrer les corps et va dans *Matrix Revolutions* s'approcher de Neo et l'abîmer sous les traits d'un autre. Cette capacité à pénétrer les corps ou à se multiplier s'accompagne d'une incapacité à mourir : symboliquement, Crâne Rouge est à la tête d'une organisation baptisée Hydra dont il aime à répéter la force (« s'ils coupent une tête, deux autres la remplaceront »). Cette référence à l'Hydre de Lerne de la mythologie pose clairement la force de ce Mal qui ne réside pas simplement dans le fait de ne pas mourir : ce qui est censé le tuer (couper la tête) le rend plus fort (deux surgissent alors). De même Smith va-t-il devenir plus puissant d'avoir été tué par Neo ou V d'avoir été torturé. Il est bien un être qui se nourrit du Mal qu'on lui fait et de la mort qu'il donne.

Ces différentes caractéristiques (être un Mal parallèle, lié à la lumière, né de la mort, pouvant se multiplier et être dans n'importe quel corps) se rencontrent donc toutes dans un même corps, un même (non) visage et une même voix. Le visage de Weaving se décline de trois manières selon les films étudiés : dans la trilogie *Matrix*, presque impassible, soutenu par une voix monocorde à l'articulation précise et souvent agrémenté de lunettes noires, il sourit ou hausse parcimonieusement les sourcils lors de ses altercations avec Neo ; dans *V for Vendetta*, il n'aura d'autre apparence faciale que celle de ce masque souriant de Guy Fawkes⁴ ; dans *Captain America*, il est d'abord son visage de Hugo Weaving (et cette voix puisqu'on l'entend avant de le voir), visage qui se révélera être un masque lorsqu'il l'arrachera au milieu du film pour laisser voir la face de Crâne rouge. Visage quasi monolithique, visage masqué, visage qui se révèle être un masque, l'utilisation du visage de Weaving semble aller crescendo : de marmoréen à caché, il devient lui-même un masque.

Dans *Wolfman*, film dans lequel il joue un rôle secondaire et pas de méchant (il est le détective Abberline enquêtant sur des morts sauvages), lors de sa première rencontre avec Lawrence Talbot, comédien de théâtre connu fraîchement mordu par un loup-garou, il s'interroge : « on vous a vu en Hamlet, en Macbeth, en Richard III avec ce même visage. Un homme avisé demanderait qui d'autre vit dans votre tête ». Ainsi, dans un film où il joue plutôt un personnage de « gentil » et où le héros est trouble (comme lui dans *V for Vendetta*), le personnage de Weaving est intrigué avant tout par le visage de son partenaire, visage qui a prêté ses traits à de nombreux personnages et qui lui paraît difficile à sonder. Même quand il n'est pas le méchant, il doit se confronter à des personnages prenant en charge ses propres caractéristiques de méchant comme si l'effet de contagion par lequel il se multiplie ou au moins se dédouble au sein de ses fictions agissait au-delà de son rôle. Ce détective Abberline de Scotland Yard qu'il incarne dans *Wolfman* vient d'ailleurs enquêter sur Lawrence Talbot, à la fois fils de notable/acteur reconnu et loup-garou, c'est-à-dire un personnage à la double vie comme les héros qu'il rencontre lorsqu'il est un méchant. D'ailleurs dans ce film, Abberline semble bien rattrapé par ce devenir méchant de Weaving : tirant dans un miroir parce qu'il pense que Talbot se trouve derrière, il découvre en réalité une statue de diable (avant de se voir prédire sept ans de malheur par un collègue) et le film se termine sur son personnage qui a été mordu par le loup-garou, laissant en suspens son devenir lycanthrope. Autrement dit, même dans les films où il n'est pas le méchant, il est en passe de le devenir, voyant pénétrer dans son corps quelque chose de la force maléfique qui en animait un autre.

Il n'est pas étonnant au vu des méchants qu'il incarne de voir Hugo Weaving prêter ses traits à un détective poursuivant un loup-garou, un homme-bête, un homme qui « libère la Bête » en lui (ainsi que le dit son père, lui-même loup-garou, à Lawrence Talbot) dans une décharge de violence sanguinolente. Lawrence Talbot est tout ce que les personnages de Weaving ne sont pas : mutique et sanguinaire. En homme du côté du Bien, Weaving dans ce film traque un méchant qu'il ne peut comprendre, un être qui libère d'une manière sauvage, incivilisée le Mal qui est en lui. Weaving au contraire le contient et ne le laisse sortir que dans des combats parfaitement chorégraphiés et des répliques calmement assénées et, lorsque le Mal ne peut être contenu, alors il brûle avec lui.

Autour de ce Mal méthodique et consumant un corps qui ne change pas d'apparence, autour de ce Mal qui prend l'apparence, quand il déborde, d'une lumière intense et aveuglante, Weaving semble faire le lien entre *Kiss Me Deadly* (Robert Aldrich, 1955) et *Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegel, 1956). D'un côté une boîte de Pandore qui,

⁴ Guy Fawkes était impliqué dans la Conspiration des poudres en 1605, visant à mettre fin au règne des protestants sur l'Angleterre en faisant sauter la Chambre des Lords. Les auteurs de la bande dessinée *V for Vendetta* (Alan Moore et David Lloyd) dont le film est l'adaptation s'inspirèrent du visage de Fawkes pour le dessin du masque et la tentative d'attentat est évoquée par V dans l'œuvre comme date à commémorer (le 5 novembre).

ouverte à la fin du film, laisse échapper une lumière qui fait hurler celle qui la voit et brûle tout sur son passage ; de l'autre des humains transformés en cosses, leurs corps étant habités par une force qui leur a ôté toute volonté propre. D'ailleurs, comme les hommes de *Kiss Me Deadly*, « individus sans têtes dont on ne distingue que les chaussures, toujours rutilantes » (Thoret 39), Weaving apparaît souvent par cette partie de son corps dans *Matrix* et *Captain America*. De plus, on peut trouver trace dans ces rôles de Weaving de deux questions qui travaillent également les deux œuvres précitées : celle de la sensation et de l'équation. Dans *Invasion of the Body Snatchers*, les humains dupliqués sont des pods, des cosses : la cosse « ressemble, trait pour trait, aux humains qu'elle remplace, à une différence mais de taille : l'émotion. Les pods en sont dénués (...). Le pod, c'est l'homme dénué de passions, agi par un programme » (Thoret 43-44). Autre question traversant non seulement les films de Aldrich et de Siegel mais à partir d'eux toute une production américaine : celle de l'équilibre entre une énergie donnée et sa dépense, entre « l'énergie dont [le personnage] dispose et l'action à accomplir » (Thoret 43). Dès le début de *Matrix*, le statut des humains est exposé par Neo : ils sont une source d'énergie pour les machines (« l'homme génère plus de bio électricité qu'une batterie de 120 volts et plus de 25000 calories en chaleur corporelle »). Ainsi les humains sont-ils pleins d'une énergie qu'ils ne dépensent pas mais qu'on leur vole. De même les Londoniens effrayés de *V for Vendetta* qui ont laissé s'installer un gouvernement qui leur nie tout droit. L'enjeu de l'un et l'autre film sera de faire sortir cette énergie, cette force retenue, de la libérer. De même dans *Captain America* s'agira-t-il de donner à Steve Rogers un corps à la hauteur de ses qualités humaines (sens du sacrifice, endurance au combat). En effet, face à l'impassible Weaving, on trouve des personnages qui se libèrent, soit de leur peur (les Londoniens qui finiront par sortir de chez eux, d'abord masqués comme leur libérateur puis enlevant ce masque) ou de leur corps (le gringalet Steve Rogers qui est enrôlé malgré son physique chétif ou Mr Anderson qui devient Neo). Les personnages de Weaving, eux, restent prisonniers du Mal d'où ils viennent et qui leur fait perdre progressivement leur identité, les consume jusqu'à leur implosion (*Matrix*, *Captain America*)/explosion (*V for Vendetta*) finale. À la fois du côté de la disparition (perte d'identité) et de l'implosion, Hugo Weaving prend ainsi en charge, de méchant en méchant, le problème non seulement identitaire (Mal hors de soi ou en soi) mais également énergétique du cinéma américain depuis les années 70, au sein ici de sa production *mainstream*. Il incarne un cinéma d'action hollywoodien dans lequel Bien et Mal ne sont pas deux entités distinctes. Il vient proposer une troisième voie dans laquelle son corps est un réceptacle pour le Mal, dans laquelle d'une certaine manière son corps expérimente différente manière de survivre avec le Mal en soi : se multiplier, multipliant ainsi les réceptacles (*Matrix Reloaded*, *Matrix Revolutions*) ; se laisser consumer (*Captain America*), se confronter au Bien (la trilogie *Matrix*, *V for Vendetta*). Il paraît dès lors logique qu'il ait eu un rôle dans la trilogie de *The Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2001, 2002, 2003) racontant le trajet d'un anneau maléfique, dont le Mal pénètre quiconque le met à son doigt. Dans cette trilogie, il est Elrond, roi des Elfes, créatures immortelles dont « le temps est révolu » (Galadriel). S'il ne veut d'abord pas que son peuple prenne part à la guerre qui fait rage (troisième voie), une lente scène le verra s'interroger face à un tableau représentant un homme à genoux dressant son épée de lumière vers les ténèbres monstrueuses avant de décider de prendre partie, du côté des humains. De même, après avoir imposé à sa fille, Arwen, de partir pour les Terres Immortelles, l'amour qu'elle porte à Aragorn ne pouvant la mener qu'à la mort (si elle reste, elle perdra son statut d'immortelle), il la laisse revenir et choisir la vie humaine. Après avoir redonné son identité à Aragorn, héritier du Royaume ayant choisi l'exil plutôt que, comme son père, risquer de succomber au pouvoir de l'anneau (« Oubliez le rôdeur, devenez celui que vous devez être », lui intime-t-il en lui tendant l'épée paternelle qu'il a reforgée), il emmène avec lui vers le royaume des Immortels, Frodon, le porteur de l'Anneau qui y avait succombé sur la fin et qui a survécu à la pénétration du Mal

en lui. Se présentant comme un envers à ses personnages de méchants, celui d'Elrond vient ici redonner une unité à un corps et un nom (celui d'Aragorn), accepter l'amour, le sentiment, malgré la mort (Arwen), prolonger la vie de celui qui a connu le Mal en lui (Frodon). Elrond, figure paternelle ayant compris les leçons des méchants incarnés par Weaving, révèle de quelle manière ces personnages, entre *Matrix* et *Captain America*, ont participé de la mutation du héros d'action, à travers principalement la figure du super-héros, vers un héroïsme problématique. Ennemi d'un personnage dont certaines caractéristiques visuelles annoncent l'avènement des super-héros (Neo, à la fin du premier *Matrix*, décollait et s'envolait dans les airs comme le fait Superman), héros vigilant dont les agissements pour le Bien de la communauté passent par le meurtre et une part de vengeance personnelle (présageant des interrogations émanant des agissements d'un Batman dans *The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008), ennemi masqué d'un super-héros dont on connaît la double identité, Weaving, tout en faisant émerger l'hypothèse que les héros naissent de leurs ennemis et non l'inverse, incarne ce problème majeur de l'héroïsme contemporain d'intégrer, d'incorporer son contraire et d'apprendre à vivre avec le Mal en soi, avec une part d'ombre qui parfois prend le dessus et, toujours, consume.

AMIEL, Vincent et COUTE, Pascal. *Formes et obsessions du cinéma américain contemporain (1980-2002)*. Paris : Klincksieck, 2003.

CLEMOT, Hugo. *Les jeux philosophiques de la trilogie Matrix*. Paris : Vrin, 2011.

COLLECTIF ZONE FRONTIERE. « Ode à la nitrocellulose ». Admiranda/Restricted, n°11-12, Fury. *Le cinéma d'action contemporain*. Nicole BRENEZ et Sébastien CLERGET (dir.). Aix en Provence : Projections & l'Institut de l'image, 1996 : 11-18.

COURCOUX, Charles-Antoine. « Des Machines et des Hommes. D'une peur de la modernité technologique déclinée au féminin ». *Les peurs de Hollywood*. Laurent GUIDO (dir.). Lausanne : Editions Antipodes, 2006 : 229-248.

DELEUZE, Gilles. Francis Bacon. *Logique de la sensation*. Paris : Seuil, 2002.

THORET, Jean-Baptiste. « Energie, Action, Violence : les métamorphoses du cinéma américain dans les années soixante-dix ». *Why not ? sur le cinéma américain*. Eds. Jean-Pierre MOUSSARON et Jean-Baptiste THORET. Pertuis : Rouge Profond, 2002 : 38-71.

Filmographie

ALDRICH, Robert. *Kiss Me Deadly (En quatrième vitesse)*, 1955.

BAY, Michael. *Transformers*, 2007.

JACKSON, Peter. *The Lord of the Rings : The Fellowship of the Ring (Le seigneur des anneaux – la communauté de l'anneau)*, 2001.

JACKSON, Peter. *The Lord of the Rings : The Two Towers (Le seigneur des anneaux – les deux tours)*, 2002.

———. *The Lord of the Rings : The Return of the King (Le seigneur des anneaux – le retour du roi)*, 2003.

JOHNSTON, Joe. *Wolfman*, 2010.

———. *Captain America*, 2011.

MCTEIGUE, James. *V for Vendetta (V pour Vendetta)*, 2005.

NOLAN, Christopher. *The Dark Knight (The Dark Knight : le chevalier noir)*, 2008

SIEGEL, Don. *Invasion of the Body Snatchers (L'Invasion des profanateurs de sépultures)*, 1956.

SPIELBERG, Steven. *Raiders of the Lost Ark (Les aventuriers de l'arche perdue)*, 1981.

———. *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull (Indiana Jones et le royaume du crâne de cristal)*, 2008.

WACHOWSKI, frères. *Matrix*, 1999.

———. *Matrix Reloaded*, 2003.

———. *Matrix Revolutions*, 2003.