



HAL
open science

Comment la spectature du héros d'action construit la partie jeu filmique ? Analyse ludique de la franchise

John Wick

Foucault Arthur

► To cite this version:

Foucault Arthur. Comment la spectature du héros d'action construit la partie jeu filmique ? Analyse ludique de la franchise John Wick. Sciences de l'information et de la communication. 2022. hal-03885217

HAL Id: hal-03885217

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03885217v1>

Submitted on 5 Dec 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

**BIBLIOTHÈQUES
UNIVERSITAIRES**

Mémoire diffusé sur recommandation des responsables du Master

AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact bibliothèque : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr
(Cette adresse ne permet pas de contacter les auteurs)

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>

Master 1^{ère} année

Mention Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux

Conception de Dispositifs Ludiques

Comment la spectature du héros d'action construit la partie- jeu filmique ?

Analyse ludique de la franchise John Wick

Mémoire en vue de l'obtention du master 1

Mention Information communication

présenté et soutenu

par

Foucault Arthur

Directeur de recherche :

Fontanari Rodrigo

Méon Jean-Matthieu

Remerciements

Je voudrais commencer par remercier ici mes directeurs de recherche, Rodrigo Fontanari et Jean Matthieu-Méon, qui ont su me guider au travers de ma réflexion comme de mes doutes. Je suis également très reconnaissant de leurs disponibilités à mon égard, un engagement qui m'a permis d'avancer plus sereinement dans l'écriture de ce travail de recherche.

Je souhaiterais également remercier tout le personnel pédagogique du Master AMINJ, pour leurs encadrements, notamment notre professeur responsable Mr Laurent Di Filippo, qui a permis à l'ensemble du master de bénéficier d'un accompagnement et de conseils lorsque nous ne savions pas où chercher.

Je remercie aussi mes camarades de promotion, avec lesquels nous avons formé une communauté qui a su motiver, aider, conseiller chacun d'entre nous. J'espère que nous réussirons à garder ce lien et à le transmettre pour nous faciliter le passage de notre deuxième année.

Un grand merci aux amis qui m'ont encouragé et m'ont fait penser à autre chose que ce mémoire, merci Lucie, Marie, Félix, Valentin et tous ceux qui ont été là pour moi. Merci surtout à Leili, sans toi je n'aurais pu avoir la force d'avancer, merci pour tous tes conseils et ton soutien.

Merci évidemment à mes parents de m'avoir toujours soutenu dans mon travail et avoir tout mis en œuvre pour m'aider à le réaliser, à mon père, qui m'a toujours conforté dans mon avancement, à ma mère, qui a su m'accompagner dans les relectures de ce mémoire. J'espère que vous serez fier de moi autant que je suis fier de vous.

Enfin, je remercie grandement mon frère, qui, s'il ne m'avait pas trainé de force dans un cinéma pour aller voir un film de Keanu Reeves (que je remercie également), ne m'aurait jamais permis d'écrire ce TER, et d'approfondir un sujet aussi vaste et aussi passionnant.

Merci à vous.

Tables des matières

Remerciements	3
Introduction	7
État de l’art	9
<i>La spectature, un processus mouvant</i>	9
<i>Le cercle heuristique de la spectature-en-progression</i>	10
<i>Faire le tour de la question pour entrer en jeu</i>	11
<i>La mise en place de la partie-jeu filmique</i>	13
Problématisation et Corpus	15
<i>Choix du corpus</i>	16
<i>Présentation du corpus</i>	16
John Wick.....	17
John Wick: Chapitre 2.....	18
John Wick: Chapitre 3 – Parrabellum.....	19
Méthodologie	21
Chapitre 1 : John Wick : Entre définition et réactivation de schémas	22
I. Placer John Wick sur le spectre du héros d’action.....	22
<i>Prélèvement d’informations et ciblage</i>	22
<i>Attentes et perspectives</i>	23
II. L’acteur de cinéma comme point d’ancrage.....	25
<i>Le choix de Keanu Reeves</i>	26
<i>Le choix de Laurence Fishburn</i>	27
III. John Wick : un Héros à la dérive.....	28
<i>John Wick : Assassin expert</i>	29
<i>Jardani Jovonavic : Homme repent</i>	30
IV. Conclusion du premier chapitre.....	30
Chapitre 2 : Le héros comme prisme de compréhension des règles de la partie-jeu filmique	31
I. Les règles des assassins.....	31
<i>Le contrat</i>	31
<i>La dette</i>	33

II. Comprendre les institutions du monde criminel.....	34
<i>Le Continental</i>	34
<i>La Grande Table</i>	36
III. Comprendre la fonction des personnages de pouvoir.....	37
<i>Un opposant au héros</i>	37
<i>Un allié au héros</i>	38
<i>Double jeu</i>	39
IV. Conclusion du deuxième chapitre.....	40
Chapitre 3 : L'action du héros comme moteur de la partie-jeu filmique.....	42
I. L'action à la recherche de sensation.....	42
<i>Comme un sentiment de vertige</i>	42
<i>Un besoin de réponse</i>	44
II. L'action comme instigateur de jeu.....	45
<i>Avant le jeu, la stratégie</i>	45
<i>L'actualisation du jeu par la scène d'action</i>	47
III. L'action au cœur de l'évolution d'une partie-jeu inter-filmique.....	49
<i>Des règles en constante évolution</i>	49
<i>Une intrigue inter-filmique</i>	51
IV. Conclusion du chapitre.....	53
Conclusion.....	54
Bibliographie.....	56
I. Bibliographie scientifique.....	56
II. Filmographie.....	58
III. Ludographie.....	59
Annexes.....	60
I. Définition.....	60
II. Liste des figures.....	60
III. Grilles d'analyse.....	61
<i>John Wick</i> (Chad Stahelski, 2014).....	61
<i>John Wick: Chapitre 2</i> (Chad Stahelski, 2017).....	63
<i>John Wick: Chapitre 3 - Parrabellum</i> (Chad Stahelski, 2019).....	65

Introduction

La dimension ludique au cinéma est une notion polysémique. Le jeu se présente à nous sous de nombreuses formes ; on le trouve souvent sous forme d'activité exercée par les personnages, comme dans *Casino Royale* (Campbell, 2006), où Daniel Craig (James Bond) subtilise la mise de Mads Mikkelsen (Le Chiffre) avec une quinte flush. Il est parfois érigé comme le cadre d'une situation que les personnages doivent résoudre, que ce soit à des fins archéologiques, comme dans *Indiana Jones et la dernière croisade* (Spielberg, 1989), ou à des fins de survie, comme dans la franchise *Saw*. Pour le joueur de jeu vidéo, le jeu se retrouve souvent dans l'adaptation au cinéma des univers fictionnels de franchise vidéoludique à grands succès ; c'est le cas avec *Lara Croft: Tomb Raider* (West, 2001) ou *Warcraft : Le Commencement* (Jones, 2016).

Comment parler de jeu au cinéma sans évoquer le médium jeu vidéo. Impossible de ne pas penser à des œuvres comme *Red Dead Redemption II* (Rockstar Game, 2018), *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013) ou encore *The Last Of Us* (Sony Computer Entertainment, 2013). Ces jeux sont reconnus par la presse spécialisée, et par le grand public, comme étant des jeux avec un caractère « cinématographique », que ce soit en maniant les codes du western spaghetti, ou en donnant corps à une histoire épique, à la mise en scène aussi démesurée que ses personnages. Pour Alexis Blanchet « Les genres cinématographiques hollywoodiens et leur puissance d'évocation sont donc des lieux de médiation idéaux entre les jeux et les joueurs des premiers temps » (2010 : 108).

Si la porosité entre jeu et cinéma est autant esthétique que narrative, elle est aussi rituelle. En allant au cinéma, nous choisissons de nous isoler pour nous consacrer à un objet filmique avec lequel nous consentons à une suspension d'incrédulité. Le jeu admet lui aussi un processus similaire que l'on pourrait résumer à ce que décrit Jacques Henriot (1983 : 61) « Pour jouer, il faut savoir entrer dans le jeu. Pour entrer dans le jeu, il faut savoir que c'est un jeu. Il y a donc de la part de celui qui se met à jouer, une compréhension préalable du sens du jeu. L'attitude ludique, comme toute attitude, se prend ». Que dire également de la définition du jeu donné par Roger Caillois (1958 : 23), qui le définit comme une activité « libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive », des caractéristiques que l'on retrouve aussi lorsqu'on regarde un film. Ainsi, la relation qu'entretient le jeu avec le cinéma se révèle ici plus structurelle.

La dimension ludique au cinéma a pu être étudiée sous le prisme de l'interface numérique, avec l'avènement du cinéma interactif. Le caractère interactif de ces œuvres se retrouve dans la liberté, laissée au spectateur, d'influer sur la narration par le choix d'évènements diégétiques lors d'instances,

et par le biais d'un dispositif hypertextuel. L'exercice de la jouabilité repose ici sur une mécanique extradiégétique, le spectateur devient joueur lorsqu'il inscrit son action dans le dispositif, c'est-à-dire, lorsqu'il communique son choix à l'interface-machine qui déroule le film en conséquence. Ces « films actables », comme les nomme Marida di Crosta (2009), ont donc répondu à la condition ludique en se dotant d'une composante interactive numérique : une interface entre le spectateur et le film. Mais les interfaces numériques ne sont pas les seules matrices de jeu entre le spectateur et le film.

Dans ce travail de recherche, nous aborderons la jouabilité cinématographique au travers de la co-construction d'un espace d'entre-deux ; un écosystème sémiotique et cognitif. Nous étudierons plus particulièrement la façon dont les films opèrent une mise en jeu avec le spectateur et les mécaniques narratives qu'ils utilisent, pour parvenir à leurs fins.

État de l'art

La spectature, un processus mouvant

Afin de comprendre comment cette mise en jeu entre le film et le spectateur fonctionne, il nous faut revenir sur les mécanismes qui la composent, ainsi, nous reviendrons ici sur le travail de Bernard Perron, ses analyses sur la spectature-en-progression, pour mieux saisir les concepts qui articulent ce travail de recherche.

En premier lieu, il convient de revenir sur l'implication spectatorielle de la mise en jeu filmique. Nous la définirons ici comme un acte de spectature. L'activité spectatorielle, dans sa recherche de sens, est par nature une activité interprétative. Toute perception faite d'un film engage une opération de sémiotisation qui doit être interprétée par le spectateur, dans la construction du sens propre d'un film. Pour Frédérique Brisset (2018 : 1), « La spectature institue le spectateur comme instance agissante de l'actualisation du film, avec un rôle de co-constructeur du sens. ». Ainsi, ce processus cognitif ne vise pas à construire le sens du film, mais plutôt celui que le spectateur lui donne.

L'acte de spectature est une démarche en perpétuelle réactivation, qui s'inscrit dans la continuité du récit. En digérant les informations perçues pour construire son cheminement narratif, cette perception sémantique devient évolutive, puisque, plus les nouvelles données viennent enrichir les codes et les schémas (propre au film) que le spectateur utilise, plus sa façon de faire sens sera proche du récit filmique, lui permettant ainsi d'adhérer à la fiction sans être exclu de la narration ou du dispositif. En parallèle le spectateur puise aussi dans sa culture filmique pour y trouver des schémas narratifs ou des codes, tout comme des éléments métafictionnels (générique, acteurs, genre...) qu'il peut réactiver dans cette nouvelle instance de spectature. Ainsi, la spectature est un processus qui s'établit au-delà d'un seul dispositif filmique. Elle vient alimenter une compréhension cinématographique et une encyclopédie sémiologique sans cesse renouvelée par de nouvelles perceptions filmiques. Le visionnage d'un même film ne produira jamais le même sens, car sa spectature est le fruit de toutes celles qui l'ont précédée.

Dans sa thèse « La Spectature prise au jeu. La narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif » (1997), Bernard Perron qualifie ce processus de spectature-en-progression, en reprenant le concept de lecture-en-progression de Bertrand Gervais¹. L'acte de spectature a un objectif de progression dans le récit, “ par conséquent, le spectateur « recherche la suite du récit » parce qu'il vise et désire la

¹ Gervais B., 1989, « *Lecture de récits compréhension de l'action* », Recherches sémiotiques/Semiotics Inquiry. 1989. Vol 9 N°2, p. 151-163

résolution ou les clés de l'énigme ” (Perron, 1997 : 33). La compréhension globale du film n'est pas un prérequis à la progression, cependant elle doit être suffisante pour l'assurer, “ En outre le spectateur est seul juge de l'efficacité et de la complétude de son visionnement [...], il doit accepter que sa « représentation mentale » ne soit ni parfaite ni complète ” (*ibid.* : 40).

Le cercle heuristique de la spectature-en-progression

Pour saisir pleinement le fonctionnement de cette spectature-en-progression, il nous faut nous intéresser à la manière dont s'agencent ses rouages. Pour étudier cette mécanique, Bernard Perron opte pour une démarche heuristique, en s'inspirant du cycle perception-action de Ulric Neisser², et propose le cercle heuristique de la spectature (*figure 1*).

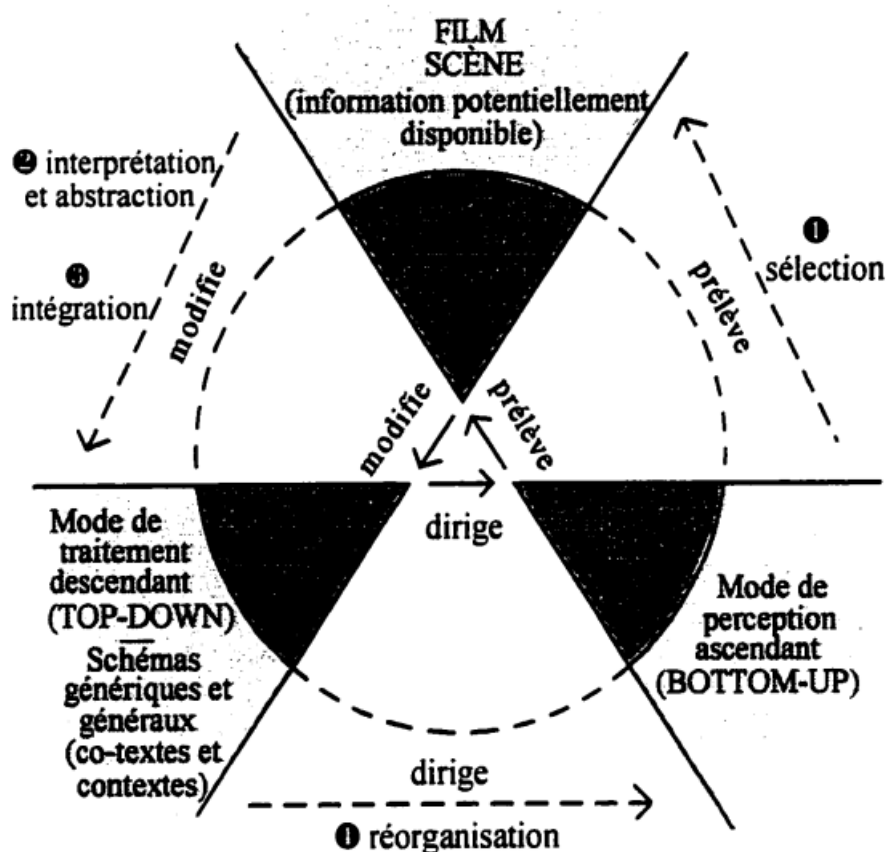


Figure 1 : Cercle heuristique de la spectature (Perron, 1997 : 114)

Ce modèle permettant de rendre compte du processus perceptivo-cognitif du spectateur, il est important de comprendre comment sa mécanique cyclique fonctionne. Dans son cercle heuristique,

²Neisser U., 1976, *Cognition and Reality : Principles and Implications of Cognitive Psychology*, San Francisco, Ed W.H.Freeman & Co Ltd

Bernard Perron distingue deux modes de perception et de traitement de l'information défini par la science cognitive.

D'une part, le mode de perception ascendant (*Bottom-Up*) qui est régi par la collecte de données visuelles et sonores par le spectateur, afin de « tirer des conclusions à partir de ce qu'il perçoit » (Perron, 1997 ; 104). Ce mode est influencé par des schémas de connaissances que le spectateur peut reconnaître ou supposer, ce qui orientera sa façon de prélever des informations en hiérarchisant leurs valeurs.

D'autre part, le mode de traitement descendant (*Top-Down*) qui, à partir des informations récupérées, va les interpréter dans les schémas et les codes déjà connus du spectateur, qui possède un savoir préalable. Il pourra donc valider ou modifier en substance ces schémas, afin de produire une compréhension du récit, « À partir de ses connaissances préalables, ce dernier anticipe la suite des événements et cherche à confirmer ses attentes. » (Montebault, 2014 : 41).

On comprend de ce fait le caractère complémentaire de ces deux modes, bien que le mode de traitement descendant guide toujours la collecte de données, ce sont ces données qui viennent altérer les schémas, régulant leurs recherches. Ces schémas sont autant de prismes que le spectateur met en œuvre afin de progresser et d'anticiper au mieux le récit. Plus ces prismes sont affinés et complets, plus cela va orienter le prélèvement d'informations dans un sens qui nourrit et répond à ces schémas. Aussi, plus un schéma est performant, plus le spectateur pourra rediriger son attention sur des objets qui lui permettront d'éprouver d'autres schémas, le menant à une meilleure compréhension du récit, et par extension, une meilleure progression dans le récit. Cette « optimisation heuristique » est aussi un moyen pour le sujet de sortir du seul champ narratif, pour considérer des éléments esthétiques et questionner le dispositif filmique à l'aune de nouveaux schémas.

Bernard Perron dresse ainsi le *modus operandi* du cercle heuristique de la spectature, de cette façon. Celui-ci commence par une sélection d'informations selon le schéma attendu, en vue de la confirmation de sa bonne tenue (*Bottom-Up*). Ces informations passent par une phase d'abstraction, où elles sont interprétées par le spectateur pour en tirer une forme qui s'enchaîne dans sa réflexion. Le spectateur intègre ces nouvelles données et les compare à son schéma pour en faire la validation ou la modification qui s'impose (*Top-Down*), puis ce nouveau schéma est réinvesti dans le mode de perception pour orienter la collecte de nouvelles données et ainsi de suite.

Faire le tour de la question pour entrer en jeu

Pour définir le caractère cyclique du cercle heuristique et de la spectature-en-progression, Bernard Perron utilise l'expression « Faire le tour de la question » (1997 : 107). Cette formule est un principe

constituant de la spectature-en-progression, face au récit, « le spectateur formule des micro-questions desquelles il anticipe des conclusions convenant à la situation filmique » (Montembault, 2014 : 43). Pour répondre aux hypothèses qu'il établit, le spectateur doit faire « des tours de la question » ; il doit prélever les données qui lui sont transmises pour confirmer ou infirmer ses questionnements, et faire apparaître une situation de progression. Ce faisant, il contribue ainsi à réécrire ou supplanter les schémas qu'il utilise pour décrypter le film et met à jour la façon dont il maintiendra son état de spectature-en-progression jusqu'à la fin du film où "il aura fait « un tour » fonctionnel de l'intrigue et du film" (Perron, 1997 : 132).

Ainsi l'objectif du spectateur est de toujours rester « à flot » de sa spectature, le plaisir qu'il retire du film se trouve dans sa capacité à progresser dans le récit, pour en résoudre sa finalité narrative. Dans le cadre du cinéma narratif de fiction, cette spectature-en-progression s'exerce au travers de quatre règles implicites, que Bernard Perron reprend de Rabinowitz³, qui s'inscrivent aussi dans notre cercle heuristique :

- La règle de l'attention : pour répondre aux questions qu'il se pose, le spectateur doit savoir comment et sur quoi orienter son regard pour trouver des indices. En conscience, le film dirigera cette attention en dénotant les objets via différents effets, qu'ils soient esthétiques, narratifs ou cinématographiques (cadrage, zoom, couleur...), « un indice n'est pas un indice tant qu'il n'est pas présenté et perçu comme tel » (Perron, 1997 : 224). Cette « mise en indice » faite par le film constitue une forme de langage de l'attention dont le spectateur doit en anticiper le décodage pour assurer sa progression et sa compréhension du film.
- La règle de la signification : dès que le spectateur a localisé les indices, il doit encore leur accorder une signification plus abstraite, pour les interpréter, et ainsi comprendre comment fonctionne et s'agence la diégèse du film (personnages, lieux, situations...). Ces interprétations sont faites selon la connaissance préalable du spectateur, qui replace ces éléments en fonction de schémas qu'il a déjà éprouvés.
- La règle de la configuration : à partir de ses interprétations, le spectateur va chercher à formuler une anticipation du récit, en se basant sur les indices prélevés, sur son horizon d'attente et sur

³ Rabinowitz Peter J, 1987, *Before Reading. Narrative Conventions and the Politics of Interpretation*, Ithaca, Cornell University Press

les schémas qu'il connaît déjà, renvoyant de fait cette règle au mode de traitement descendant. Le but est ici de constituer un nouveau schéma comme socle de progression.

- La règle de la cohérence : Celle-ci s'applique à la fin du film ou à la fin d'une séquence, pour bâtir une cohésion d'ensemble afin de répondre aux micro/macros questions, « le spectateur va bâtir une structure globale afin de résorber les manques ou les imperfections » (*ibid* : 232). Le sujet va ainsi compenser les flous pour évaluer la cohérence du film, Perron fait état de quatre sources de cohérence pour cela : la cohérence référentielle (qui ou quoi), la cohérence temporelle (quand les événements se produisent), la cohérence locative (où les événements ont lieu), la cohérence causale (pourquoi les événements se déroulent). Cette évaluation permettra de répondre à la question « Si cela se résout de cette façon, comment puis-je rendre compte de cet élément en particulier ? » (*ibid* : 231-232).

En regardant un film, le spectateur accepte d'intégrer ces règles et de s'y plier pour traverser l'intrigue du film, l'analogie entre cinéma et jeu devient plus claire et il est difficile de ne pas repenser à la définition du jeu de Roger Caillois⁴. La relation entre le spectateur essayant de défaire l'intrigue du film et celui-ci, tentant de garder sa résolution insolvable jusqu'à la fin, n'est-elle pas comparable à un jeu ? Un film qui laisse volontairement des indices (factices ou non) au spectateur pour qu'il en formule des réponses n'est-il pas la caractéristique d'une activité proprement ludique ?

La mise en place de la partie-jeu filmique

On distingue donc, selon André Gardies (1988 : 139), « deux joueurs : l'énonciateur et l'énonciataire ». L'énonciateur est le réalisateur, celui qui installe, règle et met en scène la diégèse, tandis que l'énonciataire est le spectateur qui devra délier la mise en jeu de l'énonciateur, avec les informations données, pour arriver au bout de la partie-jeu filmique. Dans sa thèse, Bernard Perron qualifie ce jeu de « partie en deux mouvements » (1997 : 196), avec le réalisateur opérant le mouvement initial, celui de la production d'un récit, et le spectateur, cherchant à progresser dans le récit, avec les indices laissés. Qualifié par Perron de « situation à motif mixte », ce jeu collaboratif « repose sur la coopération interprétative [...] Pour qu'il y ait jeu, il est nécessaire que chacun des joueurs partagent un minimum d'informations. Si le réalisateur en dit toujours moins qu'il n'en sait, il doit au moins en dire autant qu'il n'en faut pour que le spectateur puisse progresser. » (Perron, 2002 : 83). Ainsi, le réalisateur et le spectateur, ayant des intérêts exclusifs, sont des adversaires en

⁴ Cf, « Introduction », p 7

compétition, avec l'objectif de toujours devancer les manœuvres de l'autre. Maintenant que l'on sait qui joue, il nous faut encore définir à quoi on joue. Bernard Perron s'est employé à formuler une classification des parties-jeux filmiques en s'inspirant de Roger Caillois et de sa classification des jeux⁵.

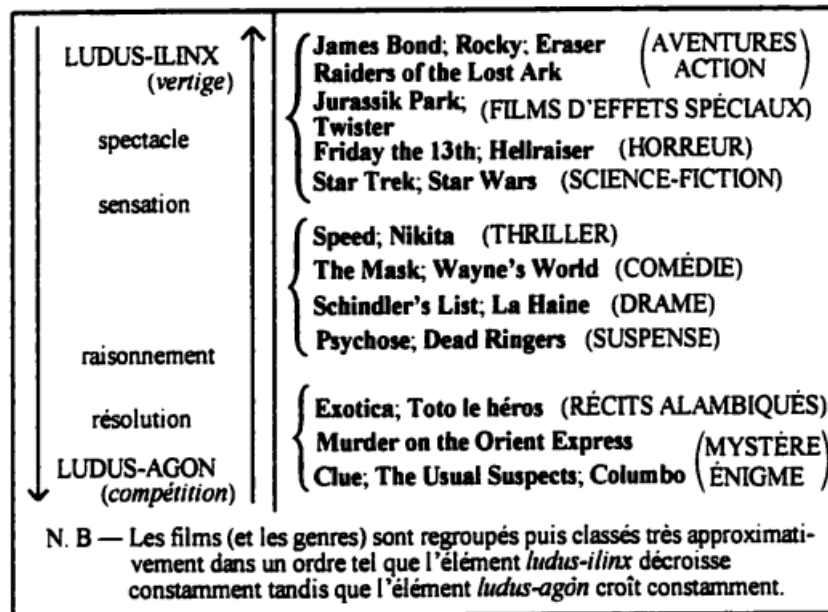


Figure 2 : Répartition des parties-jeux filmiques (Perron, 1997 : 209)

D'emblée, Perron place les parties-jeux filmiques sur un axe allant du pôle *Ludus-ilinx*, au *Ludus-agon* en passant par plusieurs strates. D'un côté, il y a le pôle *Ludus-agon*, auquel toutes les parties-jeux filmiques peuvent prétendre, de par leur nature d'activité réglée, et qui rassemble les films d'enquête ou de suspens. La compétition est la composante majeure de ce pôle, le spectateur cherche à surpasser celui qui l'affronte, par exemple, en résolvant le problème ou l'énigme que le film lui soumet. De l'autre, le pôle *Ludus-ilinx* qui regroupe en majorité des films populaires à grand spectacle. Ils se définissent tous par une notion de « vertige réglé » issu des sensations de frénésie, de vitesse, d'action que le film met en scène et que le spectateur a envie d'éprouver. À noter que cette classification n'est pas absolue et les films, comme les parties-jeux filmiques, peuvent se déplacer sur ce spectre.

Maintenant que l'on connaît les mécaniques perceptivo-cognitives de la spectature-en-progression et les règles de mise en intrigue des parties-jeux filmiques, nous pouvons nous attarder sur leurs façons de se mettre en place. Avec ce travail de recherche, nous verrons comment les films du pôle *Ludus-ilinx* installent leurs parties-jeux filmiques au travers de plusieurs types de stratégies fédérées autour d'un dénominateur commun.

⁵ Une classification établie dans *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*

Problématisation et Corpus

Ainsi nous nous demanderons ici, comment les parties-jeux filmiques se construisent et avec quelles stratégies. Dans le champ des travaux traitant de spectature, les films pris pour exemple intègrent souvent une dimension ludique, extra ou intra diégétique direct, que ce soit pour le film *Cluedo* (Landis, 1985), adapté du jeu éponyme, ou la saga de films *Saw* (2004-2021), avec la résolution de jeux et puzzles macabres pour survivre. Ce travail de recherche sera l'occasion de proposer un film plus « classique » qui n'emprunte pas à la dimension ludique explicitement. Comme évoqué précédemment, nous nous intéresserons à des films qui appartiennent au pôle *Ludus-ilinx*, plus particulièrement au film du genre action. Si j'ai porté mon choix sur ces films, c'est parce qu'ils sont des marqueurs forts de la culture populaire que tout le monde identifie et reconnaît. Par extension, les schémas qu'ils ont développés sont donc aussi facilement reconnaissables. Le décryptage de ces schémas étant une routine plus commune que ceux des thrillers ou des drames, les films d'action doivent sans cesse se réinventer pour offrir une partie-jeu filmique auquel les spectateurs n'ont pas « déjà joué ». Plus que les films d'action en générale, j'ai choisi de porter une attention plus particulière aux films d'action américains (aux productions étatsuniennes) des années 1980 à 1990, aux *blockbusters* et aux *actioners*, pour en étudier leurs dénominateurs communs : le héros. Qu'il soit un « anti » ou un « super », le héros est un vecteur du récit qu'on identifie et auquel on s'identifie ; que leurs iconisations soient plastiques ou morales, leurs empreintes dans l'industrie culturelle sont indélébiles, si bien que dans l'imaginaire collectif, ces héros éclipsent souvent les films qui les ont vus naître. La place centrale qu'ils occupent dans le récit, participe à une catégorisation implicite des films qui se fait sur la base de ces figures. Le héros devient un prisme par lequel nous forgeons notre interprétation du récit, étant un modèle codifié, il devient lui-même un archétype, un schéma, que l'on déchiffre dans notre spectature-en-progression. Dans le cinéma d'action, les schémas qu'incarnent ces figures ont une place centrale dans la mise en intrigue des films, il nous faut donc analyser et questionner les héros pour comprendre leurs places, leurs influences, dans la mise en jeu.

Ce travail de recherche tentera de répondre à cette problématique : Comment la spectature du héros d'action construit la partie-jeu filmique ? Une question qui en cristallise d'autres à son tour : quel est le degré d'implication du héros dans la construction de la partie-jeu filmique ? Quelle est l'influence de la codification du héros de cinéma dans notre interprétation ? Comment le film tord son personnage pour qu'il joue et se joue de nous ? Mais avant cela, il nous faut présenter le corpus.

Choix du corpus :

Pour répondre à cette problématique, j'ai choisi de m'intéresser à trois films, tous issus de la saga *John Wick*, si j'ai choisi ces films en particulier, c'est pour deux raisons. Tout d'abord je souhaitais étudier un héros filmique que l'on puisse voir évoluer au fil des opus. Là où la saga *John Wick* est intéressante, c'est dans son choix de développer un récit dans la continuité temporelle de la diégèse, l'histoire qui nous est racontée est la suite chronologique du précédent volet. Cette continuité est directe et même raccordée diégétiquement ; le début du troisième film commençant exactement là où la fin du deuxième nous avait laissés. À mon sens, l'évolution du héros filmique est ici très intéressante, puisque sans coupure diégétique net, le film ne peut pas iconifier ou codifier différemment son personnage pour que cela devienne sa nouvelle version « de base ». Le héros filmique évolue continuellement au sein de sa diégèse.

Deuxièmement, les films d'action de type *actionner* ont porté et développé des schémas narratifs bien connus du grand public. De par l'omniprésence de ces schémas, leurs interprétations sont vues, au mieux comme une routine, au pire comme un poncif. Pour surprendre le spectateur sans le perdre, les films doivent trouver un équilibre entre respecter les codes du genre et les tordre pour créer une partie-jeu filmique divertissante. La saga *John Wick* étant relativement neuve (le premier opus étant sorti en 2014), il a, à sa disposition, un grand panel de schémas et de codes à réinvestir pour construire un sens neuf.

Présentation du corpus :

La saga *John Wick*, compte à l'heure où j'écris, trois films, en plus d'un futur quatrième opus, la franchise s'étend à d'autres supports, avec la série de comics *John Wick* (comprenant plusieurs tomes) édité chez Dynamite Entertainment et le jeu vidéo de stratégie *John Wick Hex*, édité par Lionsgate games. Cependant, notre corpus sera uniquement basé sur les trois films *John Wick* déjà sortis.

Pour faciliter la compréhension de mon travail, je signalerai en italique la franchise *John Wick* et ferais de même pour les films, avec une mention qui désigne leur chronologie : *John Wick 1*, *John Wick 2*, *John Wick 3*. Seul la mention du personnage *John Wick* sera exempte de cette signalétique. Les termes et noms repris dans ce TER seront ceux de l'adaptation française des films.

John Wick 2014

Réalisé par Chad Stahelski et David Leitch

Avec :

Keanu Reeves : John Wick

Michel Nyquist : Viggo Tarasov

Alfie Allen : Iosef Tarasov

Williem Dafoe : Marcus



Figure 3 : Affiche promotionnelle de *John Wick*

John Wick est un ex-tueur à gages qui vient de perdre sa femme, Helen, des suites d'une maladie. Après sa mort, John Wick reçoit d'elle un chiot pour apaiser sa douleur. En s'arrêtant à une station essence, John Wick fait la rencontre de trois mafieux russes qui veulent acheter sa Ford Mustang. Il refuse puis repart. Le soir, les mafieux reviennent pour voler la voiture, agressent John Wick et tuent son chien. Décidé à se venger, John Wick déterre son passé de tueur à gages et part à la recherche des mafieux russes. Il apprendra que celui qui a tué son chien, Viggo Tarasov, est le fils du parrain de la mafia russe, et ex-employeur de John Wick, Iosef Tarasov. John Wick se rend au Continental, un hôtel de tueur à gages pour y découvrir l'emplacement de Viggo, tandis que Iosef place une prime sur la tête de John Wick. Après un premier échec de sa traque, John Wick se rend dans une église pour y coincer Viggo, l'épargne, et le force à révéler où se trouve son père qu'il ira tuer ensuite. Après avoir perdu son ami Marcus torturé puis tué par Viggo, John Wick se remet à sa poursuite, l'affronte sur un toit, le tue et fuit dans une clinique vétérinaire pour s'y soigner. Il en ressort avec un chien et part se promener près du pont qu'il fréquentait avec Helen.

John Wick : Chapitre 2 2017

Réalisé par Chad Stahelski

Avec :

Keanu Reeves : John Wick

Riccardo Scamarcio : Santino d'Antonio

Ian McShane: Winston

Ruby Rose: Ares



Figure 4 : Affiche promotionnelle de *John Wick : Chapitre 2*

Quatre jours après avoir tué Viggo, John Wick remet la main sur sa voiture et rentre chez lui. À peine installé, il reçoit la visite d'un parrain de la Camorra, Santino d'Antonio, qui vient demander un service à John, et qui effacerait la dette que ce dernier a envers Santino. John Wick refuse, ce qui provoque la colère du parrain, qui explose la maison de John. Après avoir fui au Continental, son directeur, Winston, rappelle à John que refuser de payer une dette, c'est enfreindre les règles des tueurs à gages. Finalement John accepte le contrat de Santino, qui lui demande d'aller tuer sa sœur à Rome. Une fois le contrat exécuté, John fuit les gardes du corps en se réfugiant au Continental de Rome (une filiale). Lorsque John rentre à New York, Santino place une prime sur sa tête, qui le fera fuir et combattre toute sorte d'assassins. Blessé par tous ses combats, John Wick demande de l'aide au Bowery King qui lui fournit une arme et la localisation de Santino. John retrouve le parrain qui s'enfuit au Continental pour y être protégé ; la règle stipulant qu'un tueur à gages ne peut pas tuer dans l'enceinte de l'hôtel. John Wick s'introduit dans l'hôtel, tue Santino et s'enfuit. Plus tard, il retrouve Winston dans Central Park, qui lui annonce que «La Grand Table», l'instance de décision du monde criminel, prévoit de placer un contrat sur lui et de l'excommunier du Continental, lui faisant perdre avantages et ressources. John Wick s'enfuit de Central Park tandis que son contrat et son excommunication entrent bientôt en vigueur.

***John Wick : Chapitre 3 - Parrabellum* 2019**

Réalisé par Chad Stahelski

Avec :

Keanu Reeves : John Wick

Ian McShane : Winston

Halle Berry : Sofia Al-Azwar

Asia Kate Dillon: L'Adjudicatrice

Laurence Fishburne : Le Bowery King



Figure 5 : Affiche promotionnelle de *John Wick : Chapitre 3 - Parrabellum*

John Wick fuit à travers Central Park et compte quitter Manhattan pour éviter que les chasseurs ne le tuent pour la prime. John se réfugie dans un théâtre pour y demander de l'aide à une femme qu'il a connu enfant, et lui demande de l'envoyer à Casablanca. Dans le même temps, l'Adjudicatrice annonce à Winston et au Bowery King qu'ils doivent quitter leurs fonctions, pour avoir facilité la fuite de John Wick, sous peine de sévères représailles. À Casablanca, John retrouve son amie Sofia Al-Azwar, pour lui demander de rencontrer Le Grand Maître de La Grande Table, qui pourrait annuler l'excommunication et la prime. Sofia lui présente Berrada qui lui révèle l'emplacement du Grand Maître, et demande un cadeau, en retour, à Sofia, qui refuse. Après avoir tué Berrada et ses hommes, John Wick s'enfonce seul dans le désert jusqu'à s'évanouir. Il est retrouvé par le Grand Maître et ses hommes à qui il explique ses motivations. Le Grand Maître accepte son pardon, seulement s'il assassine Winston. De retour à New York, John retrouve Winston, mais refuse de l'exécuter. L'Adjudicatrice révoque alors le statut neutre du Continental de New York et y envoie soldats et assassins. John Wick défend l'hôtel de ses assaillants, tandis que l'Adjudicatrice négocie avec Winston, une trêve. Après avoir abattu l'assassin Zéro, John retrouve sur le toit Winston, ainsi que l'Adjudicatrice. Celle-ci fait comprendre au directeur de l'hôtel que John Wick est une menace pour leur entente, ce qui pousse Winston à lui tirer dessus en le faisant chuter du toit. John Wick est récupéré blessé par le Bowery King et compte bien se venger de la Grande Table.

À la lecture de ces résumés détaillés des films *John Wick*, nous pouvons déjà dresser le portrait de John Wick et de son univers. Un tueur à gages repentit qui cherche à se venger d'un monde d'assassins froids qui n'opèrent que pour leurs intérêts, ou pour ceux d'une institution supérieure, qu'ils craignent. Avant de rentrer plus en profondeur dans les films, il nous faut étayer ici notre méthode d'analyse.

Méthodologie

Pour mener à bien cette recherche, il paraît évident de l'aborder dans une démarche sémiopragmatique. Le cercle heuristique de la spectature-en-progression étant un processus perceptivo-cognitif, la production de sens du spectateur s'opère au niveau du film et de sa spectature, comprendre la relation entre ces deux espaces est un impératif pour en saisir les mécanismes de sa mise en jeu.

En terme de méthode d'analyse, je procéderai à une analyse sémiologique des trois films, issue de la pensée metzienne⁶, en la centrant sur le personnage de John Wick. Pour ce faire, j'ai choisi de reprendre les composantes du processus d'abstraction du personnage de cinéma, développées par Nicole Brenez (1998) :

- Abstraction plastique : éléments issus de la dimension visuelle et sonore qui participe à une « syntaxe figurative » (Brenez, 1998 : 179-190).
- Abstraction contractuelle : relève de la fictionalisation par la mise en scène filmique et cinématographique ; on ne voit pas la chorégraphie d'un affrontement, mais bien un combat.
- Abstraction conceptuelle : fait du personnage un réceptacle du sens, « fait emblème, illustre ou exemplifie » (*ibid*, 1998 : 179-190).

Plus simplement, l'analyse du personnage de cinéma portera sur des éléments plastiques, narratifs et symboliques. Si d'autres objets se révèlent pertinents dans cette analyse, je les prendrais en compte pour compléter mes données, à la condition que leurs fonctions contribuent à la spectature du personnage. Ainsi, ce travail de recherche produira une grille d'analyse contenant cinq niveaux d'informations : La séquence étudiée, l'abstraction plastique, contractuelle, conceptuelle et un commentaire de la séquence. Tous ces éléments nous permettront d'alimenter notre cercle heuristique de la spectature-en-progression, et nous donnerons l'occasion de mieux cerner la mise en place de la partie-jeu filmique, instaurée par le film.

⁵ Issue des écrits de Christian Metz, voir Bibliographie.

Chapitre 1 : John Wick : Entre définition et réactivation de schémas

Dans la saga des *John Wick*, comme dans les *actioners*, le héros est une instance narrative centrale, qui articule l'intrigue et la diégèse du film. La spectature de ce genre de héros va permettre au spectateur d'identifier et de se représenter le personnage, mais aussi l'univers dans lequel ils évoluent tous les deux. Ce processus, issu de ces deux modes de perception, lui permettra de construire un schéma du personnage, qu'il pourra utiliser comme socle de référence, pour interpréter et comprendre les différents éléments de sa partie-jeu filmique.

I. Placer John Wick sur le spectre du héros d'action.

Pour mieux identifier et appréhender le personnage de John Wick, il nous faut comprendre quels principes le composent, en étudier sa nature. Pour le spectateur, habitué à voir des figures de héros d'action, John Wick est à déchiffrer sous un prisme déjà éprouvé par ces précédentes spectatures.

Prélèvement d'informations et ciblage

Avec seulement quelques informations glanées sur le film, il est possible pour le spectateur de formuler l'hypothèse d'un type de héros. John Wick est un personnage évoluant dans un univers similaire au notre, il est un assassin expert, redouté de tous, mais qui n'est pas infaillible, et qui se bat pour ne plus à avoir à se battre. Avec ces seuls éléments, le spectateur, grâce aux schémas emmagasinés au préalable, peut juger d'une figure de héros d'action à attribuer ou non à John Wick. D'office, nous pouvons écarter celui du héros reaganien de blockbuster des années 1980, mettant en scène « une série de surhommes qui rétablissent l'ordre par leur force physique et guerrière. » (Hecquet, 2011), à la masculinité exacerbée et à la confiance en soi inébranlable, incarné par Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, ou Jean-Claude Van Damme, dans des films comme *Rambo* (Kotcheff, 1982), *Predator* (Mc Tiernane, 1987), *L'arme absolue* (Karson, 1998).

Le personnage de John Wick pourrait s'apparenter à une forme de super-héros, que Umberto Eco aurait catégorisé comme « doués de facultés terrestres normales, potentialisées au maximum » (1993 : 128), qui se manifesterait sous la forme de ses aptitudes en combat et sa capacité à manier plusieurs types d'armes, qui le rapprocherait de figures comme Batman ou Iron Man. L'iconisation plastique est également la même, puisque comme les super-héros, la représentation faite du personnage John Wick

passer par un costume identifié et identifiable. Cependant John Wick ne remplit pas à l'impératif premier du super-héros contemporain, puisqu'il ne répond pas au schéma moral de ce type de personnage. Ce genre de surhomme articule son action pour servir des valeurs morales altruistes de don de soi ; il se bat pour protéger la veuve et l'orphelin, au contraire de John Wick, qui lui, le fait uniquement pour défendre son seul intérêt.

De ce fait, John Wick semble plutôt correspondre au schéma de l'anti-héros, un personnage qui agit selon son propre code moral. Il ne représente pas le surhomme absolu, mais l'homme ordinaire en proie à la souffrance physique et psychique. L'anti-héros du film d'action est un corps qui ne traverse pas l'action, mais qui la subit, « Le corps génère son lot d'exploits, mais doit en retour souffrir, d'une douleur qui dépasse celle de l'effort : l'Action brutalise le corps, sur d'autres modes encore que celui de la seule compression. » (Pandelakis, 2013 ; 242). La figure de John Wick pourrait donc se rapprocher de celle d'un Travis Bickle dans *Taxi Driver* (Scorsese, 1976), ou des héros campés par Clint Eastwood dans *L'inspecteur Harry* (Siegel, 1971) ou *Le Bon, la Brute et le Truand* (Sergio Leone, 1966). À noter que, comme dans le western, John Wick est un personnage solitaire qui rend justice par lui-même.

Attentes et perspectives

Une fois que le spectateur a réussi à quantifier ce qui fait la substance de John Wick, et à le faire rentrer dans un schéma narratif, il peut commencer à faire des tours de la question pour résoudre l'intrigue du personnage. Pour le spectateur, cette intrigue fait surgir deux questions auxquelles il devra formuler deux réponses : Quelle sera la finalité du personnage et comment pourra-t-il y parvenir ? En s'appuyant sur les schémas qu'il a déjà éprouvés, le spectateur va pouvoir anticiper les parcours de cette intrigue pour en déterminer le dénouement. L'objectif de John Wick étant d'assouvir une vengeance, la fin devrait aboutir à un apaisement psychique et moral du personnage, qui devrait retourner à une vie plus « classique », comme pour le personnage de Kurt Sloane dans *Kickboxer* (DiSalle, 1989), ou Beatrix Kiddo dans *Kill Bill : Volume 2* (Tarantino, 2004). Et pour atteindre cette finalité, le personnage devra passer par plusieurs étapes lors de sa vengeance, se reconstruire après le traumatisme de son opposant, trouver des alliés qui souhaitent aider le héros pour s'inclure dans la vengeance, trouver des alliés de l'opposant pour les confronter, récupérer des informations sur son opposant etc.

Cette recherche se fait aussi dans les connaissances préalables du spectateur sur le genre du film d'action, afin de trouver des paternes ou des codes qui s'insèrent dans le schéma du héros d'action. En

ce sens, nous pourrions rapprocher ce processus au concept « d’horizon d’attentes du lecteur » (ici du spectateur) développé par Hans Robert Jauss (1978) dans son ouvrage *Pour une esthétique de la réception* :

« l’analyse de l’expérience littéraire du lecteur échappera au psychologisme dont elle est menacée si, pour décrire la réception de l’œuvre et l’effet produit par celle-ci, elle reconstitue l’horizon d’attente de son premier public, c’est-à-dire le système de références objectivement formulable qui, pour chaque œuvre au moment de l’histoire où elle apparaît, résulte de trois facteurs principaux : l’expérience préalable que le public a du genre dont elle relève, la forme et la thématique d’œuvres antérieures dont elle présuppose la connaissance, et l’opposition entre langage poétique et langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne »

Les trois facteurs énoncés par Jauss constituent ainsi un socle de référence pour le spectateur, qui formulera son interprétation du personnage de John Wick selon sa connaissance et sa spectature des différents films du genre action.

En formulant le parcours du héros, le spectateur prépare sa mise en jeu avec le film ; comprendre John Wick, c’est comprendre comment l’intrigue va s’agencer autour de lui et anticiper au mieux la résolution de celle-ci. Pouvoir attribuer des schémas narratifs à John Wick permet de ne plus seulement focaliser sa spectature sur le héros, mais de la déployer sur d’autres éléments constitutifs de la partie-jeu-filmique.

II. L’acteur de cinéma comme point d’ancrage.

Le choix d’un acteur de cinéma pour incarner un personnage n’est neutre ni pour le spectateur, ni pour le film. En incarnant un personnage, l’acteur prête sa plasticité à une figure qui se confond avec lui. Ainsi, pour le spectateur, les schémas qui s’appliquent aux personnages, sont affiliés aux acteurs, « Le pôle d’identification (ou d’expérience de pensée, ou de projection) du spectateur s’arrime à une autre identification (ou expérience de pensée, ou projection) qui a eu lieu en amont de la fabrication du film, et qui est celle de l’acteur vis-à-vis de son personnage. » (Fournout, 2012 : 137-158). De ce fait, l’acteur de cinéma devient un véhicule narratif contenant toutes les occurrences qu’il a pu incarner. Pour le spectateur, replacer un acteur dans ces occurrences, c’est baliser la compréhension de sa nouvelle incarnation.

Le choix de Keanu Reeves

Keanu Reeves est un acteur canadien qui eut beaucoup de succès dans les années 1990. Révéler au grand public avec *Point Break* (Bigelow, 1991), et *Dracula* (Coppola, 1992), il continuera sa carrière en jouant dans de nombreux films comme *Speed* (de Bont, 1994) ou *L'associé du diable* (Hackford, 1997), et évidemment dans les films *Matrix* des Wachowski, où il incarne Néo, personnage devenu incontournable dans la culture populaire et dans la sphère du cinéma d'action. C'est d'ailleurs sur le tournage de *Matrix* que Keanu Reeves fait la connaissance du coordinateur cascade, Chad Stahelski, qui deviendra plus tard, le réalisateur des films *John Wick*.

Le choix d'un acteur comme Keanu Reeves est un indicateur important du type de personnage que le spectateur s'apprête à observer. De par son jeu et sa présence à l'écran, l'acteur de cinéma n'est pas un support narratif vierge, puisque la perception faite d'un personnage, passe par le prisme de sa représentation, « La pratique de l'acteur contamine le personnage du héros, contribuant à créer ce que Sabine Chalvon-Demersay, dans le contexte des séries télévisées, appelle un « être hybride », un « être composite », « fusion d'un type particulier entre le personnage et le comédien » » (Fournout, 2012 : 137 à 158). Ainsi, tous les personnages, joués par un seul acteur, partagent une structure commune dans la façon d'apparaître à celui qui le regarde, ce qui orientera la façon de codifier chaque nouvelle occurrence par le prisme des précédentes.

Pour Keanu Reeves, la situation est un peu différente, puisqu'au vu de l'empreinte de sa filmographie dans la culture populaire, l'acteur cristallise essentiellement un seul et même personnage emblématique devenu mythique : Néo. Sorti en 1999, le film *Matrix*, réalisé par les sœurs Wachowski, redéfinit le genre du film d'action et propulse Keanu Reeves en tant qu'icône culturelle, Néo devient indissociable de Keanu Reeves comme Mark Hamill de Luke Skywalker. Ainsi, la présence de Keanu Reeves dans les *John Wick* nous pousse, dans notre spectature-en-progression, à appliquer le schéma narratif déjà éprouvé de Néo sur le personnage de John Wick. Et c'est en ce sens que le choix d'un acteur comme Keanu Reeves est intéressant dans la spectature des *John Wick*, puisque les codes et la symbolique, propre au personnage de Néo, autant narratif que iconique (figure 6), se calque sur celle de John Wick et opère une seconde mise en jeu du spectateur qui devra déterminer où commence John Wick et où s'arrête Néo.



Figure 6 : Les codes iconiques de Néo se transposent sur ceux de John Wick via la figure du Keanu Reeves

Dans les films *Matrix*, Néo est désigné comme l'élus (The One) de son propre monde : la matrice. Destiné à la détruire, il devra s'en affranchir pour affronter les programmes et les machines qui la contrôlent. En reprenant ce schéma, impossible de ne pas voir se dresser des parallèles avec John Wick, s'il n'est pas qualifié d'élus, tout comme Néo, on lui confère une même stature de légende : Le Croque-mitaine (BoogeyMan en version originale). Si on admet l'analogie entre la matrice et le monde des assassins, la quête de John Wick et de Néo partage le même but, s'extirper d'une instance de dominance (machinique dans *Matrix* et institutionnelle dans *John Wick*) pour la détruire. Par le biais de ces parallèles dressés, l'interprétation de John Wick faite par le spectateur peut s'établir dans le transit des schémas de Néo, nous renvoyant ici à la règle de la configuration, établie par Bernard Perron (1997, 229-231). Ainsi, la compréhension et l'anticipation du personnage de John Wick s'effectue par le produit de la comparaison narrative des rôles de Keanu Reeves.

Le choix de Laurence Fishburne

Dans le même registre d'analyse, un héros d'action comme John Wick peut être interprété par le prisme des personnages qui l'entourent. Pour l'illustrer, nous prendrons l'exemple du Bowery King, joué par Laurence Fishburne. Apparu pour la première fois dans *John Wick 2*, le Bowery King est un chef de la pègre, dirigeant un réseau d'informations sous-terrain, par le biais de pigeons et de sans-abris. Dans le deuxième film, John Wick va voir le Bowery King pour échapper aux assassins qui le pourchassent

et lui demande son aide pour tuer Santino d'Antonio, l'homme désirant sa mort. Le Bowery King hésite, mais accepte d'aider John Wick pour éviter que Santino d'Antonio ne vienne un jour s'en prendre à lui. Dans le troisième film, il est contraint de se réfugier dans les égouts pour se cacher de La Grande Table, il y accueillera John Wick mourant, à la fin du film. La nature d'allié, la figure de Laurence Fishburne et surtout, son interaction avec Keanu Reeves, convoque encore l'imaginaire Matrixien, cette fois-ci en invoquant le personnage de Morpheus.

Tout comme dans *John Wick*, le personnage de Laurence Fishburne dans *Matrix* est un allié de Keanu Reeves. Pour le spectateur, l'enjeu sera de replacer le schéma de la relation Néo/Morpheus dans les films *John Wick* et déterminer si les parallèles peuvent l'aider à formuler une interprétation qui puisse soutenir sa spectature-en-progression. Dans *Matrix*, Morpheus est un guide qui ouvre les yeux de Néo à propos de la matrice et de sa nature. Ils participent tous deux à l'émancipation de la race humaine, en combattant les machines. Toujours en admettant l'analogie entre la matrice et le monde des assassins, l'enjeu liant Néo à Morpheus est le même que celui unissant John Wick au Bowery King : la coopération en vue de la destruction de l'instance de dominance. La similarité de cette relation renseigne le spectateur de la potentialité du devenir de celle qu'il observe dans *John Wick 2*, et des évolutions inhérentes des personnages en ce sens. Cependant, cet agencement tend à être remis en cause par le statut des personnages composant la relation. Dans *Matrix*, Morpheus a la figure d'un mentor pour Néo, ces deux personnages sont unis par un lien de filiation de confiance, celui du maître et l'apprenti. En revanche le Bowery King et John Wick n'ont aucun lien de filiation de confiance ; si l'enjeu de leur relation fonctionne, c'est parce que les intérêts de l'un, convergent avec ceux de l'autre. Ainsi, grâce aux figures de Keanu Reeves ou Laurence Fishburne, le spectateur peut dresser les contours narratifs de ces personnages, pour en établir un parcours balisé de sa spectature. De ce fait, il va faciliter sa progression dans la partie-jeu filmique.

III. John Wick : un Héros à la dérive

Dans le processus de spectature du héros, la compréhension de ses motivations, de ses enjeux et de son système de pensée est primordiale dans l'anticipation de sa mise en récit. En tant que héros, John Wick s'exprime au travers de l'action, « L'intériorité des personnages est extériorisée par le biais du spectaculaire, leur état d'esprit (ou leur psychologie) est projeté de façon dynamique sur le monde et se traduit en actions. » (Angiboust, 2010 : 41). Ainsi, pour comprendre le schéma narratif de John Wick, il nous faut analyser les actions qui le définissent.

John Wick : Assassin expert

La nature d'assassin de John Wick nous est largement dépeinte dans la mise en scène ou la chorégraphie des scènes d'actions, qui nous sont présentées, et permettent de rendre compte de l'expression du potentiel d'action de John Wick. Dans chacun des films, ce potentiel s'exprime même au-delà des séquences d'actions, il s'illustre dans des scènes de préparation à l'action, qui symbolise toute la dédication de John Wick, préparant ses équipements, inspectant ou rechargeant ses armes et enfilant son costume, symbole de sa corporéité autant que de son professionnalisme. Ce professionnalisme est d'ailleurs exacerbé par la diversité de ses méthodes d'action. On en voit la marque en combat rapproché, avec des prises d'étranglement, de soumission ou des feintes, avec des armes blanches, en anticipant les coups portés, ou avec des armes à feu, dans leurs manipulations, leurs rechargements. La combinaison de ses compétences et de sa nature d'assassin iconise John Wick comme un personnage redoutable et efficace, que le film traduit par le mode opératoire qu'il utilise pour tuer. En tant qu'assassin, John Wick cherche à tuer sans se faire tuer, raison pour laquelle il utilise judicieusement ses ressources matérielles comme physiques, ne cherchant pas à jouer ou torturer ses adversaires. Ainsi sa méthode se décompose en deux temps : incapaciter son ennemi pour empêcher sa riposte, puis tuer en visant les points névralgiques.

Cependant, John Wick n'est pas un personnage absolu et immuable. L'action fait souffrir son corps, ce qui se traduit à l'image, par l'apparition physique de blessures, de cicatrices, ou de sang, ainsi qu'une fatigue qui se ressent dans la démarche et les mouvements du personnage. Malgré cela, John Wick continue à se mouvoir dans l'action ; il continue d'accomplir sa tâche : tuer, quitte à se blesser mortellement pour y parvenir. Heureusement il parvient toujours à se relever, démontrant ainsi toute sa détermination et sa rage. De ce fait, John Wick nous est présenté comme un personnage implacable, inarrêtable et sans aucune mesure. Cet effet est renforcé par les descriptions faites à son propos, de la part de ses ennemis. Dans *John Wick 2*, il est décrit par Abram Tarasov comme « un homme d'une grande concentration, extrêmement tenace et déterminé », cette dangerosité est explicitée par ses opposants, en rappelant sans cesse les surnoms attribués à John Wick : Le Croque-mitaine, Baba Yaga, l'homme de minuit. John Wick est un mythe, une chimère qu'on invoque pour effrayer.

Aussi impitoyable soit-il, John Wick n'en est pas pour autant complet. Tirailé par sa morale et ses aspirations, les films dépeignent également l'action d'un homme souhaitant quitter le costume de l'assassin.

Jardani Jovonavic : Homme repent

Au début de *John Wick 3*, nous apprenons que le véritable nom de John Wick est Jardani Jovonavic, orphelin biélorusse recueilli par la Ruska Roma (une organisation supposée mafieuse). Il est ensuite envoyé aux États Unies d'Amérique, et entraîné pour devenir un assassin d'élite qui servira sous les ordres de La Grande Table, une institution politique du monde criminel. Dans chacun des films, John Wick tente de quitter le monde des assassins qui ne cesse de le rappeler à sa condition de tueur. Dans le premier film, il y revient pour y accomplir une vengeance envers la personne ayant tué son chien. Dans le second, il se voit contraint d'honorer une dette contractée lorsqu'il était assassin, et finira par tuer son créancier, membre de La Grande Table, l'ayant trahi pour le tuer. Enfin dans le dernier film, John Wick, radié du monde des tueurs et pourchassé pour le meurtre de son créancier, va demander la grâce du Maître de La Grande Table, qui le lui offre contre sa servitude éternelle. John Wick finira par briser cet accord, en aidant le directeur du Continental, Winston, qui le trahira et le laissera pour mort, entraînant John Wick dans une nouvelle vengeance contre La Grande Table.

John Wick tentera tout de même de se soustraire au monde criminel ; cela prendra la forme de fuite, qu'elle soit physique, lors d'une course poursuite comme d'un combat, ou morale, en refusant d'honorer une dette ou de tuer. En parallèle, John Wick trouve des alliés pour sceller des accords et l'aider à se sortir de sa condition. Néanmoins, étant tous liés à la Grande Table, les alliances conclues sont conditionnées par l'intérêt retiré des deux parties. Ainsi, de chaque entente découle une conséquence pour John Wick, qui devra s'en acquitter au prix d'une nouvelle alliance, d'un nouveau contrat. Si John Wick est sans cesse rappelé aux institutions criminelles, c'est parce qu'elles sont le seul moyen pour lui de revenir à sa situation de départ en s'acquittant de ses obligations. Cependant, plus il s'échine à solder ses comptes, plus les dettes contractées s'ajoutent à son ardoise.

Pour que Jardani Jovanovic soit libre, il est contraint d'être John Wick. Ce faisant, il accepte de jouer selon les règles de La Grande Table et d'en subir les mécanismes. Piégé dans une spirale qu'il ne peut pas fuir, bloqué dans une éternelle contestation qui ne prendra fin qu'à la destruction des institutions qui maintiennent sa condition, ou à sa mort.

IV. Conclusion du premier chapitre

Nous l'avons vu, la spectature d'un héros d'action comme John Wick résulte d'un processus de codification et d'interprétation de signes narratifs ou abstraits. Dans la mise en place de la partie-jeu filmique avec le spectateur, John Wick a la valeur d'un pion sur l'échiquier, une transposition plastique et iconique du spectateur dans la diégèse ; ce qui lui permet d'éprouver les structures narratives de la

mise en jeu. En faisant des tours de la question pour interpréter et anticiper le héros d'action, le spectateur entre dans une première phase de la partie-jeu filmique. John Wick n'est plus seulement un socle référent d'interprétations de la mise en jeu du film, il est lui-même une instance de la partie-jeu filmique. Cette instance est double, puisqu'elle constitue un cadre ludique singulier (le héros), qui évolue et influe sur un cadre ludique pluriel (le film). Le héros d'action n'est pas que le prisme de la mise en jeu spectatorielle, il est un premier niveau de la partie-jeu filmique.

Chapitre 2 : Le héros comme prisme de compréhension des règles de la partie-jeu filmique.

Pour que s'opère la partie-jeu filmique, le spectateur doit en comprendre le cadre et les règles qui la jalonnent. Ainsi, la mise en jeu s'opère par l'action de John Wick qui en éprouve la structure. L'univers des films *John Wick* est un imbriquement de nombreuses conventions narratives, celles-ci se présentent au spectateur comme une structure sociale diégétique, celle du monde criminel dans lequel évolue John Wick. Cette structure se découpe en plusieurs strates qui s'accumulent et s'interconnectent les unes avec les autres. Ainsi, pour saisir toute la profondeur et l'envergure de la partie-jeu filmique, le spectateur doit en intégrer ses règles au travers de l'application qu'en fait John Wick, afin de progresser dans sa formulation d'une résolution filmique, comme le souligne Jacques Henriot, « L'acceptation des règles trace les limites à l'intérieur desquelles éclot et se développe de façon apparemment imprévisible, en tout cas risquée, la stratégie dont le joueur se fait l'inventeur. » (1989 : 39).

I. Les règles des assassins

Dans le monde criminel dépeint par les films, les assassins, dont John Wick, sont un bras armé, maintenant une forme d'ordre et de régulation au service des acteurs qui organisent les institutions. Ils répondent à des codes qui encadrent leurs actions et s'expriment au travers des relations qu'ils établissent avec John Wick, ou que John Wick établit avec eux. Dans son article « Anaconda, a Snakes and Ladders Game. Horror Film and the Notions of Stereotype, Fun and Play », Bernard Perron compare les personnages à « des pions déplacés par le réalisateur, pour que le spectateur, à son tour, se déplace dans le récit. » (2007 : 6, notre traduction). Afin de comprendre comment s'agencent ces pions sur le « plateau de jeu filmique », il nous faut analyser les principes qui les régulent.

Le contrat

Pour les assassins, le contrat renvoie à l'action de tuer sous la forme d'une injonction. Il doivent tuer parce que le meurtre est une règle comprise dans leur fonction, c'est d'ailleurs seulement sous la forme d'un contrat qu'ils « ont le droit » de tuer. Dans les films *John Wick*, le contrat est séparé en deux entités : soit il est un contrat fermé, l'assassin est commandité pour réaliser un meurtre sur une victime désignée, soit il est un contrat ouvert, les institutions désignant une cible à abattre en échange d'une prime versée pour l'assassin qui tuera. Le contrat fermé est un accord oral, exclusif à l'assassin qui le reçoit, tandis que le contrat ouvert, est par définition, un contrat libre de réalisation par tous les

assassins. Chaque contrat possède son mode de réception. Les contrats fermés sont attribués directement par le commanditaire (figure 7), tandis que les contrats ouverts sont envoyés par message à tous les assassins membres du système (figure 8).



Figure 7 : L'adjudicatrice venant remettre un contrat à Zéro (*John Wick 3*)



Figure 8 : Cassian recevant un contrat ouvert par SMS (*John Wick 2*)

L'accomplissement des contrats ne peut se solder que par la mort : soit celle de la cible, soit celle de l'assassin. Il établit ainsi la finalité de l'assassin, tuer ou être tué. Dans *John Wick 2*, lorsque John Wick reçoit le contrat fermé de la part de Santino D'Antonio (un personnage de pouvoir) pour éliminer Gianna D'Antonio, il accepte d'être un assassin, d'en jouer le rôle en acceptant ses règles. Ici le contrat définit le champ d'action du personnage (celui de l'assassin). Tant que John Wick opère sous le contrat, il est tenu de « jouer » dans le cadre et avec les règles de l'institution qui l'a mis en service. Cela se traduit à l'image par l'utilisation de violence dirigée, dans une optique d'efficacité (ou de professionnalisme), contre les personnes qui constituent un obstacle entre lui et sa cible. Dans *John Wick 2*, pour arriver au contact de Gianna, John Wick élimine uniquement les gardes qui font obstacle au chemin le plus efficace dans l'accomplissement de sa mission. Dès lors, le contrat rempli, les règles qui en assuraient le déroulement n'assurent plus la fonction de l'assassin.

Si le contrat définit la fonction de l'assassin, elle définit aussi son statut pour le monde du crime. Toujours dans *John Wick 2*, alors que John Wick a rempli son contrat fermé, en tuant Gianna D'Antonio, Santino D'Antonio place un contrat ouvert de sept millions sur John Wick. Ce faisant, le contrat actualise son statut d'assassin, en réaffectant sa fonction à celle de cible. En inversant les positions cible/chasseur, la prime offerte pour John Wick retourne les règles du contrat contre lui. Le contrat ouvert permet ainsi de maintenir une forme de contrôle sur les assassins, si l'un d'entre eux outrepassé le contrat. Si un joueur ne respecte pas les règles de jeu, les institutions le transforment en cible, les règles le sortent de la partie. Le contrat ouvert est la règle qui désigne le tricheur ainsi que la règle qui le sanctionne par les autres joueurs.

La dette

Dans *John Wick 2*, le personnage de pouvoir Santino D'Antonio vient à la rencontre de John Wick pour lui présenter un médaillon, symbole d'une dette qu'il a contracté auprès de Santino D'Antonio. Pour s'en acquitter, il devra accepter le contrat fermé qui lui est présenté. Dans la diégèse des films, la dette est symbolisée par un médaillon en argent, qui, lorsque ouvert, révèle une surface circulaire, surmontée d'un pic, séparée en deux, pour y recevoir le sang des deux parties (figure 9), le médaillon est rempli par la personne qui demande de l'aide (le débiteur) et est conservé par la personne qui le lui apporte, (le créancier) pour être présentée au moment de la réclamation de cette dette.



Figure 9 : Santino D'Antonio montrant à John Wick leur accord passé par le sang. (*John Wick 2*)

La dette est un contrat social qui unit un assassin, John Wick, avec un personnage de pouvoir. À la différence des contrats que nous avons abordés plus haut, la dette est un contrat moral. Elle invoque l'honneur de celui qui l'a contractée, de ce fait, et malgré que les médaillons soient distribués par La Grande Table, la dette est un contrat qui semble reposer au-delà du cadre des organisations criminelles. De plus, au contraire des contrats qui ne peuvent être émis que par les institutions criminelles et leurs acteurs, les dettes peuvent être contractées par les personnages de pouvoir au bénéfice des assassins. Dans *John Wick 3*, alors que John est excommunié du monde du crime, il tend un médaillon à Sofia Al-Azwar, directrice du Continental de Casablanca, pour qu'elle honore sa dette. Ce faisant elle entre en contradiction avec les règles de La Grande Table.

Parce que c'est un engagement qui se fait par le sang, la dette est un principe supérieur de l'assassin, comme le contrat, elle ne peut se solder que par l'accomplissement, mais à la différence du contrat fermé ou ouvert qui peut être refusé, la dette se doit d'être payée. La dette est une obligation à l'action. John Wick tentera de repousser son échéance, en refusant ou en fuyant, mais ne pourra pas s'y

soustraire (*John Wick 2*). La dette conditionne John Wick à toujours être un assassin, en possédant ou en devant une dette à un personnage, il joue toujours selon les règles des institutions criminelles, il est contraint d'en respecter les codes.

Ainsi, les déplacements possibles de ces pions (les assassins) sur le plateau de jeu filmique sont conditionnés par la règle du contrat et de la dette. Ses règles sont applicables à John Wick lorsqu'il consent à se plier au jeu, en jouant son rôle, celui d'assassin. En se conformant à être un assassin, il définit le paternel avec lequel le spectateur l'analysera.

II. Comprendre les institutions du monde criminel.

Dans la diégèse des films *John Wick*, les assassins comme les personnages de pouvoir évoluent au sein d'institutions qui régulent, contrôlent et encadrent les activités criminelles de ce monde. Ces institutions sont des lieux au-dessus de tout, qui ne peuvent être transgressées par les membres qui les composent. Ce sont elles qui dictent les règles du monde criminel, qui permettent leurs respects et leurs diffusions. En ce sens, ces instances sont constituantes du plateau de jeu filmique puisqu'elles conditionnent le déplacement des pions.

Le Continental

Dans le premier film, le Continental est un hôtel de New York, administré par le personnage de Winston, accueillant tous les acteurs du monde criminel dans son enceinte, pour permettre leurs rencontres, mais aussi pour fournir des biens et de services aux « clients » de l'hôtel. Dans les deux suites, nous apprendrons que le Continental est un hôtel, issu d'une chaîne portant le même nom, détenu par La Grande Table. Ses bâtiments sont présents tout autour du globe et semblent concentrés dans les grandes villes. En plus de celui de New York, les films nous présenteront le Continental de Rome et de Casablanca. Lorsque je ferai référence ici au Continental, je parlerai des hôtels comme d'une seule et même entité.

Le Continental est une institution sacrée du monde criminel. Plus qu'un simple hôtel, sa fonction se dessine au travers des biens et des services proposés à ses « clients », mais surtout, elle s'établit autour d'un système de règles que les personnes, foulant l'hôtel, se doivent de respecter sous peine de sanctions. Dans *John Wick 2*, Winston énonce les « deux règles qui ne peuvent pas être transgressées : Pas de sang au Continental et chaque dette réclamée doit être honorée ». Le Continental étant désigné comme un territoire neutre, l'interdiction de tuer dans son enceinte est une

règle capitale, en tant qu'institution encadrant les échanges du monde criminel, elle doit en assurer la protection de ses membres, et le cas échéant, punir ceux qui lui porte atteinte. C'est aussi parce qu'elle est une institution représentante d'un ordre social, qu'elle veille à ce que les acteurs du monde criminel respectent et honore les dettes contractées. Le Continental a le rôle d'une machine qui veille à ce que ses engrenages tournent et fonctionnent à l'unisson.

Le Continental permet au spectateur de comprendre et d'anticiper la progression de John Wick dans la constitution de son champ des possibles de l'action. Dans *John Wick 2*, en arrivant au Continental de Rome, John demande à voir un armurier, qui lui fait des propositions d'armes diverses en explicitant leurs situations d'utilisations. Avec ses éléments, le spectateur est capable de formuler des hypothèses quant à la manière dont John Wick fera usage de ces armes. Dans une même mesure, lorsque John Wick revient au Continental après un affrontement sanglant et qu'il demande à voir un médecin, il permet au spectateur d'étoffer sa connaissance préalable de la diégèse filmique, afin d'anticiper la résolution d'un plus grand panel de situations.

Si le Continental, par ses règles, influe sur l'organisation de ses différents membres, lorsqu'un personnage sort de son rôle et brise ses règles, cela actualise le jeu pour tous. Dans le premier film, alors que John Wick se trouve dans sa chambre au Continental de New York, Ms Perkins, une assassine, s'immisce dans la pièce et tente de tuer John Wick pour récupérer la prime de son contrat ouvert. En engageant un rapport de force, Ms Perkins brise le statu quo du Continental, ce qui pousse John Wick à faire de même pour se défendre ; ainsi les règles en vigueur s'appliquant, deviennent celles des assassins : tuer. N'étant plus considérées par les personnages comme une institution garante de l'ordre social, les règles du Continental n'ont plus l'autorité de s'appliquer. Une fois Ms Perkins maîtrisée, John Wick consent à réinstaurer le statut quo, en ne tuant pas cette dernière et en laissant l'hôtel juger de son sort. John Wick s'efface sous les règles, ce qui réaffirme l'autorité et l'ordre de cette institution. A la fin du premier film, Ms Perkins se fera tuer pour avoir brisé les règles du Continental, et donc, avoir désacraliser les institutions criminelles.

Pour John Wick, le Continental est un hub, une instance d'entre deux, en entrant dans l'hôtel, il accepte un nouveau monde de règles, une nouvelle instance de jeu, qui conditionne sa fonction, tuer, à une inaction et qui de ce fait, réactualise son statut. L'hôtel est un cadre spécifique du jeu contenu et régi par les règles qu'énonce la partie-jeu filmique. En faisant le choix d'accepter ou non ses règles, John Wick redéfinit son champ des possibles de l'action, en établissant une nouvelle relation à l'institution. Le Continental est autant un cadre de jeu qu'une structure énonciatrice de la partie-jeu filmique.

La Grande Table

La Grande Table est l'institution criminelle internationale au-dessus de tout. Elle est l'autorité suprême qui dicte les lois et les règles de ce monde. Introduite dans *John Wick 2*, La Grande Table prend la forme d'un conseil qui regroupe douze représentants des organisations criminelles les plus influentes du monde, comme la Camorra, la Cosa Nostra, la Triade etc. Dans *John Wick 3*, nous apprendrons que ce conseil est administré par « Le Maître de La Grande Table », ayant le pouvoir d'abroger n'importe quelle décision des institutions, même venant de La Grande Table elle-même. Instance ultime de la diégèse Wickienne, La Grande Table, plus que des règles, définit le cadre de fonctionnement de l'intrigue. C'est au travers de son organisation que le spectateur peut saisir toute la profondeur de la partie-jeu filmique.

Dans les films, La Grande Table semble se définir comme une institution politique mettant en place des instances permettant la diffusion et la pérennisation de son autorité. Afin de la maintenir, l'organisation a mis en place une administration (figure 10) permettant l'application effective de décisions ; celle-ci est gérée par des fonctionnaires qui, lorsqu'ils reçoivent des demandes de la part de personnage de pouvoir, actualisent les contrats ou les statuts des acteurs du monde criminel. La Grande Table confère également une autorité à d'autres organismes afin d'encadrer les activités criminelles, comme pour le Continental, ou de développer des formations parallèles, comme le service de nettoyage (figure 11). Enfin, La Grande Table emploie directement des fonctionnaires, à qui elle délègue son autorité, pour régler des affaires importantes mettant en péril sa stabilité et sa sécurité, comme le personnage de l'Adjudicatrice dans *John Wick 3*.



Figure 10 : Les fonctionnaires de l'administration traitant des demandes. (*John Wick 2*)



Figure 11 : Le nettoyeur emportant les cadavres laissés par John Wick (*John Wick 1*)

En tant qu'institution de pouvoir, La Grande Table a également mis en place sa propre économie avec sa propre monnaie, sous la forme de pièce marquée. Bien que ces pièces n'aient aucune valeur monétaire réelle, elles permettent d'acheter des biens et des services au sein des établissements, qui contribuent à leurs mises en service, rattaché à l'autorité de La Grande Table. John Wick pourra ainsi

s'offrir des armes, un nouveau costume, une chambre d'hôtel ou un bourbon et pourra payer les services d'un médecin ou d'un nettoyeur. En ce sens, la monnaie définit également le champ des possibles de son action, par le potentiel de biens qu'il pourra mettre en œuvre.

Dans chacun des films, La Grande Table, par la volonté des personnages de pouvoir qui la représentent, joue en permanence contre John Wick. Pour tenter de s'affranchir du système, John Wick va s'y soustraire en empruntant la voie que les institutions lui désignent, une voie qui l'enchaînera à l'organisation à coût de contrats et de dettes. La Grande Table ne joue que pour son propre intérêt, et fédère les personnages de pouvoir autour de sa mesure ; seul John Wick cultive un intérêt s'opposant au monde criminel, les règles jouant ainsi contre le joueur/spectateur.

L'application des règles instituées par l'énonciateur (les institutions criminelles) donne à voir au spectateur, deux niveaux de jeu de la partie-jeu filmique. Ces deux niveaux s'établissent dans le respect ou non de ses règles, qui conduiront John Wick à progresser dans le récit en suivant tel ou tel comportement. C'est l'imbrication et la coexistence de ces deux niveaux de jeu qui composent le plateau de jeu filmique dans lequel notre spectature évolue.

III. Comprendre la fonction des personnages de pouvoir

Les personnages de pouvoir, à l'instar de John Wick, sont eux aussi des pions qui s'agencent selon une mécanique particulière. Dans la diégèse des films, les personnages de pouvoir tirent leur autorité de leur statut, souvent des parrains ou des dirigeants d'organisations criminelles, et sont rattachés à l'autorité de La Grande Table. Afin de comprendre quelles influences ces pions ont sur le plateau de jeu filmique, il nous faut analyser les relations qu'ils entretiennent avec John Wick.

Un opposant au héros

Par l'intermédiaire des personnages de pouvoir, le film nous présente les antagonistes contre lesquels John Wick devra se battre. Ces adversaires sont caractérisés par leur opposition à la progression de John Wick, une opposition mise en scène au travers du film et qui se résoudra par une confrontation. Si l'opposant est un personnage intéressant à analyser dans la spectature du héros filmique, c'est parce qu'il conditionne le héros à l'action, en définissant un parcours pour l'atteindre, « Contrairement à la débauche inconséquente et improductive des figurants, le méchant et son adjoint font partie de la situation problématique que l'action doit modifier : ils participent à la progression du récit » (Angiboust, 2010 : 87). Dans John Wick 2, alors que John Wick vient de tuer Gianna d'Antonio pour payer la dette qu'il avait envers Santino d'Antonio, celui-ci envoie un groupe de gardes armés pour le

tuer, ce faisant il s'oppose au désir de John Wick de prendre sa retraite du monde criminel et le conditionne à le retrouver pour s'affranchir de son emprise.

Dans l'établissement de sa relation de conflictualité avec le héros, l'opposant contribue à baliser le parcours de la partie-jeu filmique. En soumettant l'action de John Wick à la résolution du conflit, le récit met en exergue les questions auxquelles nous devons répondre pour défaire l'intrigue : comment fera-t-il pour le tuer ? Qui devra-t-il affronter pour arriver jusqu'à lui ? Comment va-t-il le retrouver etc. Lorsque John Wick est attaqué par les gardes de Santino, le spectateur doit formuler une hypothèse qui puisse saisir l'ensemble du parcours que devra faire John Wick pour tuer son opposant, un parcours qu'il formulera à l'aune de sa spectature. L'opposant joue autant contre John Wick, que contre le spectateur dans sa progression dans le récit. Dans sa manière de conditionner l'action de John Wick, en soumettant sa progression, le personnage de pouvoir est un pion de la mise en intrigue du récit. Sa façon d'en influencer la progression constitue ici un aléa dont le spectateur devra s'affranchir, dans le déroulement de sa partie-jeu filmique. Ainsi le spectateur doit « jouer avec » cette difficulté pour la surmonter, “ ce dernier ne lutte pas contre un concurrent, mais il s' « escrime » à franchir une chicane ” (Perron, 1997 : 198).

Un allié au héros

Dans un même temps, certains personnages de pouvoir se présentent aussi à nous, non pas comme des opposants que John Wick devra vaincre, mais comme des alliés qui l'aideront dans sa progression. De la même manière que les opposants, les alliés conditionnent l'action de John Wick. Cependant, ils n'ont pas la même fonction. Si les opposants sont une finalité de l'action, l'objectif à atteindre, lorsque John Wick tue Santino d'Antonio, le conditionnement de son action prend fin, les alliés eux sont des points de passage qui dirigent son action, par le biais d'une aide, et par laquelle transite sa progression dans le récit. Le film nous donne à voir deux types d'aide de la part des alliés. La première, est une aide que nous pourrions caractériser d'aide « pour l'action », l'allié va donner à John Wick un objet ou une information qui lui permettra de mener son action dans le sens de sa progression dans l'intrigue. Dans le premier film, John Wick se rend au bar du Continental de New York pour parler avec son directeur Winston, et lui demander où se trouve Iosef Tarasov. Winston refuse d'accéder à sa requête sous le prétexte « qu'aucun business ne peut avoir lieu » au Continental. Alors que John Wick se dirige vers le bar, la serveuse lui fera parvenir indirectement l'information de la position de Iosef Tarasov (figure 12) transmise par Winston.



Figure 12 : L'information que recherche John Wick est donnée indirectement par Winston (*John Wick 1*)

Quant à la seconde aide, nous pourrions la caractériser d'aide « à l'action », l'allié va accompagner John Wick dans son action pour faciliter sa progression. Toujours dans le premier film, alors que John Wick a été capturé par les hommes de Viggo Tarasov, l'un d'entre eux commence à l'asphyxier pour tenter de le tuer. Soudain, Marcus abat l'homme tentant de le tuer depuis un toit voisin, ce qui permet à John Wick de se libérer de l'emprise de ses gardes pour tuer le dernier.

De la même façon que les opposants, les alliés conditionnent la progression du spectateur dans l'intrigue. Cependant, dans leurs manières de s'intégrer à la partie-jeu filmique, les alliés ne sont pas des obstacles contre lesquels le spectateur bute, mais bien des tangentes qui dirigent la manière dont le spectateur devra jouer. En ce sens, les alliés sont des schémas narratifs par lesquels transite la progression filmique du spectateur, qui devra anticiper leurs actions pour défaire au mieux leur mise en récit.

Double Jeu

Ainsi, les personnages de pouvoir permettent au réalisateur d'agencer le déroulement, la partie-jeu filmique selon la catégorisation qu'en établira le spectateur, permettant sa progression au travers du récit. Par la définition qu'en donnera le film, le spectateur interprétera ces personnages selon le schéma narratif approprié, et en tirera des hypothèses pour progresser au travers de la partie jeu filmique. De la même façon, le réalisateur compose la mise en intrigue du film avec ses personnages de pouvoir, apportant au spectateur les indices nécessaires à la résolution de l'intrigue. De fait, de cette collaboration, dans l'intérêt de la partie-jeu filmique, chaque joueur doit aborder une posture « *fairplay* », et respecter les règles qui jalonnent la partie. Cependant, si le spectateur est tenu de

respecter cette convention, sans quoi le visionnage du film n'aurait plus aucun intérêt pour lui, le réalisateur peut se permettre de tordre les règles, pour déstabiliser ou duper son « adversaire ».

Dans les trois films de la saga *John Wick*, le personnage de Winston nous est toujours dépeint comme un allié de John Wick, en lui prodiguant des conseils, en l'aidant à mettre la main sur Iosef Tarasov ou lui donnant une heure de répit avant son excommunication du Continental. Le spectateur interprète donc Winston comme un allié qui, lorsque John Wick entrera en action avec lui, guidera la progression de ce dernier dans le récit. Dans *John Wick 3*, alors que Winston refuse de démissionner du Continental de New York, John Wick se voit contraint de l'exécuter pour prouver sa fidélité au Maître de La Grande Table. Lorsque Winston lui demande s'il veut vraiment vivre pour servir La Grande Table, John Wick se refuse à l'éliminer et décide de lui venir en aide pour se défendre des assassins envoyés pour les tuer, rappelant ici le schéma de la relation qui unie les deux personnages. Cependant, durant les négociations avec l'Adjudicatrice, celle-ci désigne John Wick, les ayant rejoints sur le toit, comme une menace, Winston s'empresse alors de tirer sur John Wick afin de l'abattre.

Par ce retournement de Winston, le réalisateur bouscule les schémas narratifs établis par le spectateur, en le faisant passer d'allier, à opposants. Cette inversion est d'autant plus frappante pour le spectateur qui a vu le personnage de Winston au travers de chaque film, le considérant comme un allié, consolidant ainsi le schéma qu'il avait bâti autour de sa caractérisation. Pour Bernard Perron « Dans un jeu à motif mixte, la meilleure tactique afin de tromper ou de détourner les soupçons demeure dans la communication narrative. » (1997 : 240), ainsi en dérogeant aux schémas narratifs mis en place au cours de la partie-jeu filmique, le réalisateur surprend le spectateur, qui doit reformuler ses interprétations et actualiser ses hypothèses de la progression du récit.

IV. Conclusion du deuxième chapitre

Dans la saga *John Wick*, le système de règle de la partie-jeu filmique correspond au fonctionnement diégétique des structures narratives et de leurs relations. En haut de la pyramide de jeu se trouve La Grande Table, personnification du maître de jeu, c'est elle qui dicte les règles, les applique et instaure le cadre dans lequel elles s'exécutent. En ce sens, elle est l'institution qui fixe les règles d'un « plateau de jeu filmique » dans lequel évolue le héros d'action. En dessous, nous trouvons les hôtels Continental, instance de « non-jeu » qui diffusent les règles et permet aux personnages de développer leurs champs d'action. Les personnages de pouvoir, soumis aux règles des institutions, s'occupent de gérer les affaires criminelles et se construisent en adéquation ou en opposition avec les intérêts de John

Wick, ils sont les pions conditionnant la progression du récit. Enfin, les assassins sont des pions qui agissent en respectant les règles des contrats et des dettes émis par les personnages de pouvoir ou les institutions.

Nous l'avons vu ici, c'est par l'interprétation et la compréhension de règles diégétiques que se forme la mise en jeu de la partie-jeu filmique, un processus qui passe obligatoirement par la spectature du héros d'action. En éprouvant par l'action les structures narratives de la diégèse, le personnage de John Wick contribue à en définir leurs principes pour le spectateur, parallèlement, ces structures narratives développent les schémas qui régissent John Wick, en élargissant son champ d'action. Dans la diégèse Wickienne, c'est la mise en action des structures narratives qui constitue les règles de la partie-jeu filmique et alimente la progression du spectateur, « Du point de vue de la fiction, l'action est ce qui fait « bouger » le monde et elle devient facilement synonyme de révolution, à la fois comme mouvement mécanique et comme revendication de liberté, en opposition à des structures de pouvoir contraignantes. » (Angiboust, 2010 : 43-44).

Chapitre 3 : L'action du héros comme moteur de la partie-jeu filmique

Comme nous avons pu le démontrer dans le chapitre précédent, les règles de la partie-jeu filmique se dévoilent au travers du mouvement du héros d'action. C'est par le prisme de cette action que le spectateur alimente sa spectature-en-progression, et qu'il est capable d'entrer en jeu avec le film. Cependant, l'action du héros n'est pas que vecteur de règles, elle est le cœur de la partie-jeu filmique ; en engageant le spectateur sur plusieurs plans sensibles et réflexifs, desquels il retirera un plaisir de jouer, ce qui le poussera à s'impliquer davantage, entretenant ainsi le cycle de la partie-jeu filmique.

I. L'action à la recherche de sensation

Que ce soit dans le film d'action, le thriller ou le film d'horreur, l'action du héros de cinéma est faite pour susciter la réaction chez le spectateur, c'est d'ailleurs pour cette raison que nous choisissons de voir ces films, « pour se faire peur » ou « pour se faire surprendre ». En cherchant à « se faire », nous consentons à une forme de jeu avec le film, nous voulons nous immiscer dans le ressenti de ces personnages, pour vivre leurs situations et leurs émotions. En cela, ces sensations procurées par les films sont des objectifs que nous recherchons à atteindre, des objectifs qui nous emmènent à poursuivre la partie jeu-filmique pour toujours expérimenter de nouvelles perceptions sensorielles.

Comme un sentiment de vertige

Comme nous l'avons vu précédemment, avec la répartition des parties-jeu filmiques, initiée par Bernard Perron, le film d'action se situe près du pôle *ludus-illinx*, se définissant par une notion de « *vertige réglé* ». Dans le genre du film d'action, le spectateur veut être pris dans le torrent de l'action qui se présente à lui, ressentir la frénésie du personnage expulsé dans des situations violentes ou périlleuses, « Il veut être secoué, saisi, transporté, et jouir un instant du vertige et de la vitesse, de l'espace, de l'action pure, de la peur, bref jouir du vertige des images et du son. » (Perron, 1997 : 206). Dans les films *John Wick*, cette frénésie se diffuse surtout à l'image, et notamment dans les séquences où la mise en scène se dédie aux chorégraphies des scènes des combats. Les sensations de vertige et d'ivresse sont au plus fort lors des combats rapprochés, dans des situations où John Wick se bat contre plusieurs adversaires en enchaînant les cascades, les prises de soumission ou les actes violents en tout genre. Ces sensations sont même amplifiées lorsque John Wick subit cette violence, nous en ressentons toute la douleur et la peine endurée par le héros.

Si nous sommes autant touchés par la frénésie de ces sensations, c'est parce que nous les éprouvons au travers de personnages. Ainsi nous nous identifions à leurs joies, leurs peurs ou leurs souffrances. Cette identification au personnage se fait par un processus de contagion émotionnelle « correspondant au transfert d'émotions d'une personne émettrice à une personne réceptrice » (Gauld, 2019), dans le cas d'un personnage comme John Wick, ce transfert s'effectue par l'action. Pour John Wick, cette action s'établit dans la violence physique, une violence qu'il fait subir aux autres lors de scènes de combats, où une violence qu'il subit lui-même, « Les images de violences faites au corps humain provoquent chez le spectateur un sentiment contradictoire, entre complaisance du regard et identification aux souffrances du héros. » (Angiboust, 2010 : 660). Une violence qui peut être aussi une douleur émotionnelle, lors d'événements traumatisants, comme la mort d'un proche ou d'un chien. En se mettant dans la peau de John Wick, le spectateur a la capacité de ressentir toute l'intensité des émotions qui le traversent et qui lui sont transmises.

Dans cette manière que l'action a de transmettre ces sensations de vertige, nous pourrions associer ces films, et plus particulièrement ces scènes d'action, à un cinéma d'attractions comme décrit par Eisenstein (1974) :

« Est attraction (du point de vue du théâtre) tout moment agressif du théâtre, c'est-à-dire tout élément de celui-ci soumettant le spectateur à une action sensorielle ou psychologique vérifiée au moyen de l'expérience et calculée mathématiquement pour produire chez le spectateur certains chocs émotionnels qui, à leur tour, une fois réunis, conditionnent seuls la possibilité de percevoir l'aspect idéologique du spectacle montré, sa conclusion idéologique finale. »

Dans les films *John Wick*, c'est de la mise en action du personnage que naît l'attraction. Le spectateur est maintenu captivé par l'exploit du corps, la spectacularité de son action. Lorsque John Wick affronte Cassian dans les rues de Rome (*John Wick 2*), le spectacle se dévoile dans la monstration de leurs aptitudes, de leurs capacités à combattre, le spectateur se laisse enivrer par la frénésie de l'action qui l'emporte.

La sensation de vertige éprouvée par le spectateur n'entre pas dans sa spectature-en-progression, mais a bel et bien une influence dans sa partie-jeu filmique. En se soumettant au jeu du « se faire », le spectateur est conditionné à se mettre en position de recevoir ces sensations, il accepte que le film joue avec lui. Ainsi, dans le cadre de la partie-jeu filmique, le vertige est compris dans le jeu, non pas comme une règle ou un élément de jeu, mais comme un comportement attendu du joueur. Le réalisateur pourra se servir du vertige comme d'une récompense pour le spectateur, qui se laisse porter par les

sensations que lui procure l'action du héros, ou comme une difficulté ; le vertige ne devant pas faire oublier au spectateur, son implication dans la progression et la compréhension du récit.

Un besoin de réponse

Même si nous nous identifions aux personnages pour vivre leurs émotions et leurs expériences, nous n'en restons pas moins des spectateurs pris dans une partie-jeu filmique. Nous sommes toujours dans un processus de spectature-en-progression, à essayer de défaire les nœuds d'une intrigue tissée par le réalisateur. S'engage alors, nous l'avons dit ici, une situation de compétition dans laquelle réalisateur et spectateur s'affrontent. De ce fait, il est normal pour le spectateur de vouloir être « challengé » par le film, que celui-ci mette au défi ses connaissances, qu'il mette à l'épreuve sa spectature. Dans sa partie-jeu filmique, le spectateur veut se faire surprendre par le film, qu'il se joue de lui dans l'intérêt qu'à son tour, il déjoue les pièges qui lui sont adressés, en étant surpris par la fiction autant, que par les structures narratives filmiques, le spectateur cherche à jouer avec l'inattendu.

Selon Vincent Jouve, dans *Pouvoirs de la fiction, Pourquoi aime-t-on les histoires*, cet inattendu se scinde en deux catégories. Le premier est un inattendu diégétique, celui-ci couvre le champ de la fiction et s'établit dans les codes ou les règles qui jalonnent l'univers du film, « l'inattendu diégétique émerge lorsque le texte déjoue les *scripts* (pour ce qui est de la connaissance du monde) et les *plans* (pour ce qui est de la psychologie des personnages). » (*ibid*, 2019 : 11-60). Dans l'univers des films, le spectateur peut jouir de cet inattendu diégétique dans la mise en action de John Wick. Dans le deuxième film, lorsque John Wick se rend au Continental de New York pour y trouver Santino d'Antonio, il s'y retrouve bloqué. Les règles de l'hôtel l'empêchant de tuer son adversaire dans l'enceinte du bâtiment, il ne peut que le laisser lui échapper encore. Cependant, en le tuant, John Wick outrepassa les règles, et déjoua l'attente du spectateur, qui prédisait un autre dénouement, suivant les scripts qu'il avait enregistrés dans sa spectature. Idem, lorsque John Wick se rend dans le bureau d'Abram Tarasov (*John Wick 1*), on s'attend à ce qu'il tue celui-ci pour clore sa vengeance et empêcher son opposant de riposter. En lui proposant de faire la paix, il va à l'encontre de son *plan* et surprend le spectateur qui s'attend à jouir d'un meurtre en guise de conclusion. Pour Vincent Jouve, cet inattendu diégétique est suscité par la forme que peut prendre cet inattendu : « D'une manière générale, l'inattendu sera suscité soit par un plan difficile à réaliser (faire le tour du monde en quatre-vingts jours), soit particulièrement original (préparer une soupe avec les lauriers de César). » (Jouve, 2019 : 11-60).

Le deuxième inattendu énoncé par Vincent Jouve est un inattendu énonciatif, qui prend sa source dans la façon dont nous est raconté la fiction, puisqu'il vient nous surprendre dans « notre connaissance des

procédures narratives et des conventions littéraires » (*ibid* : 11-60), ici cinématographique. Dans la saga *John Wick*, cela peut se manifester dans la forme qu'arbore les codes du genre. Ainsi, dans *John Wick 2* et *John Wick 3*, la défaite de l'opposant n'entraîne pas la victoire du héros, qui ne revient pas à sa situation de départ. Dans *John Wick 1*, c'est les codes de la vengeance du héros qui sont retournés, puisque John Wick ne cherche pas à venger une personne, mais un chien.

L'inattendu est une composante majeure de la partie-jeu filmique. Au même titre que les sensations de vertige procurées par le film, l'inattendu est un élément déclencheur d'un certain type de comportement de la part du joueur. En cherchant à se faire surprendre, le spectateur prend un rôle de « joueur défensif », il sait que le film va jouer avec ses attentes, mais il ne sait pas comment. En acceptant de se faire surprendre, cela permet au spectateur de se surprendre lui-même, en déjouant le piège tendu par le réalisateur. C'est dans le désamorçage de ces pièges que le spectateur retire du plaisir de sa partie-jeu filmique.

II. L'action comme instigateur de jeu

Dans le genre du film d'action, il est bien normal que l'action du héros soit au centre du dispositif de la partie-jeu filmique. Nous parlerons ici plus particulièrement de la scène d'action, celle qui montre le héros user de violence pour défaire ses ennemis. Dans leurs manières de mettre en mouvement toutes les instances de la partie-jeu filmique, les scènes d'action constituent le cadre de jeu prédominant de ce genre cinématographique. De par la rapidité et l'intensité de ces scènes, la mise en action du héros pousse le spectateur à déployer sa stratégie en convoquant toutes les connaissances qu'il a pu se forger au fil de sa spectature. La scène d'action cristallise ainsi toute l'essence de la partie-jeu filmique, un cadre de jeu qui met à l'épreuve les connaissances du joueur et sa façon de jouer.

Avant le jeu, la stratégie

Avant que le spectateur entre en jeu pour défaire les machinations du réalisateur, il a besoin d'identifier les objectifs de la partie-jeu filmique, raison pour laquelle le film doit dévoiler au spectateur son intrigue. Afin de faire progresser le joueur dans le récit, cette intrigue est mise en scène, distillée au fil du film, et se laisse découvrir lorsque la mise en action du héros d'action lui donne du sens. Et c'est dans cette production de sens, de la part du spectateur, que celui-ci va commencer à formuler ses objectifs de jeu. De cette mise en action, le spectateur va pouvoir discerner la macro-question du film, la question qui synthétise l'intrigue et donne au spectateur la finalité de la partie-jeu filmique qu'il va

mener. Dans les films *John Wick*, les macro-questions tournent toutes autour de la réussite du héros, est-ce que John Wick pourra se venger de ceux qui ont tué son chien ? Est-ce qu'il parviendra à sortir du monde criminel ? Est-ce qu'il parviendra à fuir La Grande Table ? En tentant de répondre à la macro-question du film, le spectateur formulera implicitement des micro-questions qui devront trouver leurs réponses afin de compléter la spectature du joueur et lui permettre de mieux anticiper sa progression dans le récit. Lorsque le spectateur se demande si John Wick pourra se venger de ceux qui ont tué son chien, il se pose d'autres questions qui alimentent sa réflexion. Comment va-t-il se venger ? Avec quelles armes ? Quels équipements ? Va-t-il être aidé ou trahi ? Va-t-il être blessé etc.

Pour qualifier ce modèle de questions/réponses, Bernard Perron reprend le terme de « narration érotétique » développé par Noël Carroll, dans *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory* (1988), et qui désigne « une narration qui se réfère à la recherche — l'éros — du sens logique de l'action le thétique. De la sorte chacune des scènes appelle, à divers degrés et/ou une réponse qui énonce les possibilités narratives. » (Perron, 2002 : 135-157). Les micros et les macros-questions formulées par le spectateur sont donc au centre de sa stratégie de jeu, face au film. En répondant à ces questions, le spectateur peut ainsi construire une hypothèse qui anticipe au mieux les choix qui seront faits par le film.

De la même manière, le modèle de questions/réponses appliqué à la mise en action d'une seule scène, permet au spectateur de convoquer les règles de la partie-jeu filmique en application dans la séquence. Lorsque John Wick s'infiltré dans le repère de Gianna d'Antonio, le spectateur a déjà formulé la macro-question de la séquence : John Wick parviendra-t-il à tuer sa cible ; qui se subdivisera en plusieurs micro-questions : Va-t-il se faire repérer par les hommes de main ? Comment va-t-il la tuer ? Pourra-t-il s'enfuir sans encombre ? Sa cible va-t-elle riposter ou lui tendre un piège etc. De ces réponses, le spectateur va pouvoir établir son hypothèse et convoquer les règles de la partie-jeu filmique qui soutiendront sa théorie. Puisque John Wick doit rembourser sa dette, il est soumis aux règles des assassins ; il ne tuera que ceux qui se mettent en travers de sa route et ne conviendra d'aucun accord avec sa cible.

Par le biais de ces stratégies, le spectateur se prépare au jeu, il anticipe la façon dont le réalisateur utilisera la mise en récit, en développant des hypothèses basées sur sa connaissance préalable et sur ses réflexions narratives. La mise en place d'une stratégie est aussi un moyen pour le spectateur de convoquer sa spectature, afin de pouvoir modifier, au plus vite ses hypothèses, en cas de retournement, et rester à flot de sa progression filmique.

L'actualisation du jeu par la scène d'action

Dans le genre du film d'action, la progression du récit s'effectue dans la mise en action du héros pour résoudre une situation de conflit. C'est la résolution de cette situation qui apportera de nouvelles informations au spectateur et qui lui permettra d'ajuster ses hypothèses selon le nouveau statut des personnages et de la fiction. Ainsi, la scène d'action est par défaut au centre de la partie-jeu filmique, elle est une instance du jeu que le spectateur doit surmonter pour progresser dans le récit. En ce sens, nous pouvons affirmer que la scène d'action est un « jeu dans le jeu », une micro-partie-jeu filmique utilisant les schémas narratifs et les codes de la partie-jeu globale, pour permettre au spectateur de progresser dans cette dernière.

Ainsi, la scène d'action est en soi, une partie-jeu filmique condensée. Celle-ci peut prendre plusieurs formes, qu'elle soit une course poursuite, une fusillade ou un combat d'art martial. Dans les films *John Wick*, les séquences d'action sont dynamiques et intenses, John Wick est au centre d'une perpétuelle action qui ne laisse aucun répit au héros. Ce rythme soutenu est renforcé par la mise en scène, qui privilégie la caméra à l'épaule et les plans qui mettent en valeur les affrontements, ainsi que par les chorégraphies des combats, brutaux et effrénés. Du fait de rapidité et de l'intensité de ces scènes, l'implication du spectateur est plus forte, le jeu devient plus dur pour le spectateur, sans cesse mis en difficulté par le film dans sa progression du récit, comme de la séquence en elle-même.

De la scène d'action découlent tout naturellement, nous l'avons vu, une macro et des micro-questions. Dans notre cas, la macro-question type pourrait se résumer à : John Wick parviendra-t-il à aller au bout de son combat ? Tandis que les micro-questions pourraient être : Quels opposants va-t-il rencontrer ? Quelles armes va-t-il utiliser ? Va-t-il être blessé etc. Si pour le spectateur la scène d'action est aussi intense, c'est parce qu'elle instaure une économie des micro-questions qui oblige le spectateur à constamment revoir ses hypothèses. Pour chaque nouvelle mise en action de John Wick, certaines micro-questions se répètent inlassablement. Lorsqu'il fait face à un nouvel ennemi, le spectateur doit anticiper son statut (assassin, homme de main, personnage de pouvoir), prédire comment John Wick le tuera et s'il s'en sortira indemne. De plus, les réponses données par le film au sujet de ces micro-questions auront une influence directe dans la formulation de nouvelles interrogations. Si John Wick est blessé, cela influencera la façon dont il s'opposera à ses ennemis. Le spectateur devra se demander comment il pourra protéger sa blessure, et est ce qu'il pourra toujours se battre de la même façon.

Dans *John Wick 3*, John Wick, qui vient d'affronter deux étudiants de l'assassin Zéro, s'apprête à combattre de nouveau, deux de ces étudiants. Alors que le combat débute, le spectateur identifiera que les nouveaux étudiants ont des couteaux, tandis que les précédents n'en avaient pas, indiquant la

dangerosité accrue de ses nouveaux opposants. John Wick, en se présentant à eux, avec un sabre, informe le spectateur que le combat sera un affrontement avec des lames. Il anticipe ainsi le type d'attaque que John Wick pourra porter ou subir. Sur les plans suivants, John Wick est incapable de toucher ses adversaires, qui parviennent à le maîtriser et à le mettre en joug (figure 13). Le spectateur est alors confronté à un schéma inhabituel, celui d'un John Wick vaincu. Lorsque les étudiants aideront John Wick à se relever, le retournement de cette situation aura surpris le spectateur, qui se sera fait prendre au jeu, et intégrera de ce fait, ce schéma dans sa spectature.



Figure 13 : John Wick se faisant mettre en joug par les étudiants de Zéro (*John Wick 3*)

Lorsque le combat reprend, John Wick est privé de son sabre, et doit combattre à mains nues. Après quelques esquives, il est vite, encore maîtrisé, puis invité à se relever. Le spectateur anticipe alors le prochain affrontement comme sensiblement le même, avec la possibilité de nouvelles prises de soumission ou d'attaque pour John Wick. À la reprise du combat, John Wick enlève sa ceinture pour se battre, ce qui force le spectateur à adapter encore ses hypothèses et le champ d'action de John Wick.

Dans les films *John Wick*, les scènes d'action viennent challenger le spectateur dans son anticipation de la mise en action de John Wick. Les scènes d'action comme micro-partie-jeu filmique participent ainsi à la définition de schémas pour le personnage de John Wick, comme pour les règles de la diégèse.

Avec la mise en place de ces scènes d'actions, le réalisateur accompagne la progression dans le récit du spectateur, ce qui lui permet d'activer et d'enrichir sa spectature afin d'expérimenter toutes les possibilités offertes par la partie-jeu filmique.

III. L'action au cœur de l'évolution d'une partie-jeu inter-filmique

Comme nombre de films d'action, le premier film *John Wick* s'est vu attribuer plusieurs suites après le succès de son premier opus. Des suites également beaucoup appréciées et qui permettront à la licence *John Wick* de devenir une licence transmédiatique. Lors de la présentation du corpus de ce travail de recherche, j'ai justifié le choix de celui-ci par le fait que les suites de la saga *John Wick* sont des suites chronologiques directes, puisque dans la diégèse, les événements de *John Wick 2* se déroulent quatre jours après *John Wick 1*, tandis que les événements de *John Wick 3* se déroulent directement après la fin de *John Wick 2* (le film commence là où le précédent s'était arrêté).

Ainsi, même si chaque film comprend sa propre partie-jeu filmique, avec ses propres enjeux, l'univers dans lequel prend place le jeu est le même pour chacune des œuvres, tout comme les personnages et les règles qui s'établissent dans la diégèse sont les mêmes. Ce qui m'amène à penser que les parties-jeux filmique, issues d'une licence comme *John Wick*, peuvent amener à la création d'une partie-jeu inter-filmique qui s'étendrait dans chacun des films et qui ne s'ouvrirait qu'au spectateur qui fait la démarche de voir chacun des films. Cette partie-jeu inter-filmique se nourrirait des films pour proposer au spectateur une nouvelle expérience de jeu, au-delà de sa spectature d'un seul film.

Des règles en constante évolution

À chaque nouveau film, nous sommes confrontés à une nouvelle partie-jeu filmique qui nous présente de nouveaux enjeux. Bien que cette partie soit neuve, les éléments qui la composent, s'inscrivent toujours dans la même diégèse. Ainsi, nous retrouverons toujours les personnages, les lieux et les règles qui jalonnent le récit. Cependant, pour que la partie soit digne d'intérêt pour le spectateur, le réalisateur ne peut pas juste répliquer la même histoire, il doit trouver de nouveaux moyens pour mettre en difficulté le spectateur dans sa progression du récit. Dans l'univers de films *John Wick*, cela se traduit par un élargissement de la diégèse, via l'introduction de nouvelles règles, ou de nouvelles instances. Le spectateur sera confronté à un univers de jeu qu'il connaît, mais qui sera étayé par des règles supplémentaires, ses connaissances préalables ne suffisant plus, il devra intégrer les nouvelles données qui lui sont présentées pour progresser dans le récit.

Dans *John Wick 2*, le spectateur est ainsi confronté à une nouvelle instance de jeu, La Grande Table, une institution qui dicte les règles du monde des assassins et qui les fait appliquer. Dans le même temps, il est introduit à une nouvelle règle pour les assassins, celle de la dette, personnifiée par un médaillon, et qui oblige John Wick à réaliser un contrat pour un personnage de pouvoir. Dans *John Wick 3*, nous sommes présentés à de nouveaux personnages de pouvoir qui influent sur les décisions

et la mise en action de John Wick, comme le Maître de La Grande Table ou l'Adjudicatrice. Le troisième film reviendra même sur des règles établies dans les précédents opus, lorsqu'il est excommunié du Continental, John Wick ne peut plus avoir accès aux services proposés par le monde criminel.

Pour parvenir à relancer le spectateur dans une partie-jeu filmique à laquelle il aurait, en quelque sorte, déjà joué, le réalisateur actualise la fiction par le champ d'action de John Wick, complexifiant davantage la progression du joueur dans le récit. L'ajout de ces nouvelles règles est un moyen d'actualiser le récit, en surprenant toujours le spectateur, qui ne peut plus l'anticiper avec sa seule connaissance des précédents opus. C'est également de cette actualisation du jeu que provient le plaisir de joueur, l'apparition de nouvelles règles contribue à la création de nouvelles formes de dénouements pour l'intrigue, de la même façon que la transgression des règles participe au retournement et à la surprise du spectateur. Ainsi, lorsque dans *John Wick 3* le Continental de New York sert de champ de bataille (figure 14), alors que les deux films précédents nous l'ont présenté comme une instance « intouchable et civilisé », le spectateur retire du plaisir, de la mutation des règles, et de la découverte d'une nouvelle mise en action du jeu.



Figure 14 : John Wick faisant face au mercenaire de La Grande Table dans l'enceinte du Continental de New York (John Wick 3)

Au travers du visionnage de chacun des films, le spectateur se constitue une connaissance préalable de la diégèse qui s'établit au-delà de sa spectature d'un seul film. Ce stock de connaissances amassées par le spectateur lui crée un statut de « super-joueur », un joueur qui, par l'amplitude de ses connaissances, est capable d'anticiper et de formuler des hypothèses plus facilement. De ce fait, nous

pourrions reprendre ici le concept d'horizon d'attente, développé par H.R Jauss⁷ pour en faire un horizon d'attente inter-filmique, un horizon qui serait exclusif à la saga des *John Wick* et serait défini selon les mêmes trois facteurs. Pour reprendre la définition de Jauss, cet horizon d'attente inter-filmique résulterait donc de l'expérience préalable que le spectateur a développé des films *John Wick*, de sa connaissance des thématiques abordées par le film, ainsi que de l'opposition entre un langage cinématographique et un langage pratique.

Ainsi, la partie-jeu inter-filmique prendrait racine dans l'horizon d'attente inter-filmique formulé par le spectateur. Cette partie ne serait pas fixe, mais mouvante, évoluant au fur et à mesure que de nouvelles règles viennent enrichir le cadre de jeu de chaque film. La production d'une partie-jeu inter-filmique est donc soumise au nombre de spectatures qui l'alimente.

Une intrigue inter-filmique

Avec le développement de suites chronologiques, la saga *John Wick* ne nous donne pas à voir plusieurs histoires uniques, mais bien une aventure complète. Cette aventure se découpe en plusieurs étapes, chacun devenant l'intrigue d'un film. Dans le premier film, John Wick accomplit une vengeance envers les personnes qui ont tué son chien. Dans le deuxième, John Wick essaie de quitter le monde criminel, mais s'y retrouve piégé jusqu'à être pourchassé par celui-ci. Enfin, dans le troisième film, John Wick tente de fuir le monde criminel qui veut sa mort et se résoudra à le rejoindre pour survivre. Ainsi, nous pouvons observer un objectif commun dans les intrigues de chacun des films, celui de la sortie du monde criminel, bien que la fin de *John Wick 1* semble indiquer la réussite de John Wick, les deux opus suivants démontreront le contraire. En ce sens, si toutes les intrigues tendent vers un même but, nous pouvons donc formuler une macro question globale, traversant chaque film, pour la partie-jeu inter-filmique de la saga *John Wick* : Est-ce que John Wick pourra quitter définitivement le monde criminel ?

Ainsi, se créer un nouveau niveau de jeu où le spectateur tentera de répondre à la macro-question globale en se basant sur les macro-questions de chaque film et les informations qu'il pourra en tirer. Afin de formuler une hypothèse de résolution inter-filmique, le spectateur ne devra pas seulement progresser dans le récit de chaque film, mais trier les informations données par les films pour anticiper la résolution possible de la macro-question globale. Dans *John Wick 2*, pour sortir du monde criminel, John Wick accepte le contrat imposé par Santino d'Antonio. Pour retourner à sa vie normale, il accepte de passer par les règles de La Grande Table pour s'en soustraire. Cependant, lorsque John Wick

⁷ Pour une esthétique de la réception, 1990

exécute son contrat, son commanditaire n'honore pas sa dette et cherche à le tuer, démontrant au spectateur que la solution « institutionnelle » ne sera pas la bonne réponse à la macro-question globale. Lorsque dans *John Wick 3*, John Wick passe par la même voie en se rachetant auprès du Maître de La Grande Table, le spectateur averti sait pertinemment que cette solution sera de courte durée et ne permettra pas de répondre à la macro question du film, comme le démontrera la fin de celui-ci.

Tout comme il existe une macro-question globale, nous pouvons affirmer qu'il existe des micro-questions de la sorte également. De par la récurrence de ces micro-questions au sein des films, la plupart tournant autour de la mise en action de John Wick, ces questions-ci, peuvent être assimilées à un réseau, que le spectateur peut activer, afin de mobiliser les connaissances qui sont affiliées au problème et répondre à la situation présente. De cette façon, les réponses aux micro questions seront des indices qui permettront de répondre à la macro question du film et de la partie-jeu inter-filmique. Dans *John Wick 3*, lorsque John Wick déboucle sa ceinture afin de se battre contre les étudiants de l'assassin Zéro, il répond à la micro-question « comment va-t-il vaincre ses opposants ? ». Cette réponse sera stockée dans son réseau et pourra être invoquée lorsque le spectateur se retrouvera face à une situation similaire dans les prochains films, lui permettant de progresser avec plus d'efficacité.

De la même façon que la partie-jeu inter-filmique admet un niveau de jeu dans la recherche de réponse à sa macro-question globale, elle admet également une autre phase de jeu dans le respect et l'accomplissement des macro-questions, propres à chaque film. Étant donné que les films John Wick sont tous des suites chronologiques, la réponse apportée à la macro question d'un film doit se conserver dans l'intrigue des suivants. Ainsi le spectateur qui se veut attentif pourra s'improviser enquêteur et tenter de vérifier si toutes les réponses données par les films ne sont pas tronquées, oubliées ou modifiées dans les films qui les succèdent. Cette recherche de la continuité et de la cohérence est plus de l'ordre du méta-jeu, bien que, faisant corps avec la partie-jeu inter-filmique, il n'est pas directement désigné comme un objectif par les films. Nous pourrions associer cette pratique à la recherche de faux raccords, un jeu ne s'incluant pas dans la fiction, mais faisant partie du dispositif filmique en lui-même.

Le développement d'une intrigue inter-filmique est encore une fois un produit propre à chaque spectateur, tout comme l'horizon d'attente inter-filmique, cette intrigue est façonnée par les spectateurs selon ses expériences des films et les connaissances qu'il aura pu en tirer. Cependant, l'intrigue inter-filmique ne réside que dans la progression chronologique des films. Ainsi, le spectateur qui commencera par la fin de la saga ne sera pas en mesure de goûter pleinement à l'expérience des films tel qu'elle a été pensée.

IV. Conclusion du chapitre

Au travers des films *John Wick*, nous avons pu observer comment l'action du héros rythme la partie-jeu filmique. Pour se mettre en jeu, et progresser dans l'intrigue, le spectateur doit faire corps avec le personnage de John Wick, en s'identifiant à lui ; le spectateur s'implique davantage dans le processus de spectature. Le héros agit ainsi comme un catalyseur de jeu, c'est de sa mise en action que le spectateur tirera son plaisir de jeu ; lorsqu'il sera pris par la frénésie et le vertige de l'action, ou lorsqu'il tentera d'anticiper les situations auxquelles il sera confronté avec les connaissances préalables qu'il s'est constituées. C'est également dans le déploiement de la mise en action du héros, que le spectateur formulera une stratégie de jeu. Cette stratégie, basée sur un ensemble de micro et de macro questions, lui permettra de se constituer une connaissance du champ d'action du personnage de John Wick afin d'anticiper la progression de l'intrigue.

Enfin, l'action permet au spectateur de mettre en réseau les films pour créer une partie-jeu inter-filmique, qui s'étendrait sur toute la licence, et serait régie par l'ensemble des règles formulées par les films, ayant pour but la résolution d'une macro question globale qui trouverait ses réponses au travers du parcours de John Wick.

Conclusion

Ce travail de recherche avait pour but d'étudier comment la spectature du héros d'action construit la partie-jeu filmique, au travers d'une saga de film d'action, les films *John Wick*. Au travers de ces analyses, nous avons pu constater à quel point la mise en place d'une partie-jeu filmique est complexe, en mobilisant chez le spectateur tout un écosystème perceptivo-cognitif et narratif. Ainsi, la mise en place d'une partie-jeu filmique se construit via plusieurs éléments constituant le jeu.

Le premier d'entre eux est le héros d'action lui-même, un référent polysémique, issu de la fusion entre plusieurs couches signifiantes. Une couche d'abord plastique, représentée par l'acteur, incarnant le héros, ici Keanu Reeves, et qui renvoie aux schémas et à la codification de toutes ses précédentes incarnations (notamment Néo dans *Matrix* (Wachowski, 1999)). Une seconde couche symbolique, qui replace le héros dans le genre du film d'action, pour discerner des paternes et des schémas classiques de ce type de personnage. Enfin une couche narrative qui définit le héros dans l'univers de fiction auquel il appartient. Le deuxième élément s'établit dans les règles qui définissent la mise en action du héros et la structure de son parcours, ses règles constituent le fonctionnement ainsi que le cadre de la partie-jeu filmique. Le spectateur, au travers du héros, peut alors éprouver les règles qui régissent les assassins, les personnages de pouvoir et les institutions du monde criminel. Le troisième élément, lui, est l'action déployée par le héros au sein du récit, qui permet au spectateur de progresser et de s'impliquer dans la partie-jeu filmique. De cette action se créent les objectifs de la partie sous la forme d'une macro-question, répondant à l'intrigue du film, et de plusieurs micro-questions définissant le champ d'action de John Wick. C'est également de cette action que naît le plaisir de jeu, que ce soit en étant saisi par l'action spectaculaire de John Wick, ou pris au jeu par la surprise et les rebondissements du récit.

Nous l'avons observé ici, la place du héros d'action est centrale dans l'instauration d'une partie-jeu filmique, en étant un réceptacle de la mise en jeu, le héros d'action met en mouvement tous les niveaux de la partie-jeu filmique, et entraîne le spectateur dans le récit. Pour que le spectateur puisse disputer la partie-jeu filmique, il doit focaliser sa spectature sur le héros d'action afin de recueillir le maximum d'informations pour formuler les hypothèses qui le mèneront à la résolution de la partie. De ce fait, la spectature du héros d'action est un processus inévitable pour le spectateur qui souhaite s'impliquer dans la partie-jeu filmique.

À l'aune de ce travail de recherche, il serait intéressant de poursuivre les études sur la mise en place des parties-jeux filmiques en considérant la spectature d'éléments issus d'autres genres de film. Si le

héros d'action est aussi central dans l'économie d'un film d'action, qu'en est-il pour les héros de thriller, de comédie musicale ou de drame. Dans une même mesure, il serait tout à fait pertinent de considérer la mise en place de parties-jeux filmiques au travers de plusieurs autres facteurs comme les antagonistes, ou la mise en scène des œuvres. De cette façon, nous pourrions étudier la multitude des parties-jeux et leurs spécificités, qu'elle soit inhérente à chaque genre, ou commune à toutes.

Dans un autre registre, il serait tout aussi intéressant de poursuivre l'étude de parties-jeux inter-filmique. La mise en place de ces parties-jeux s'établissant au-delà des films, les facteurs de leurs mises en jeu sont d'autant plus complexes à analyser. De plus, s'il existe des parties-jeux qui puissent être inter-filmique, cela pose la question de partie-jeu qui puisse également être transmédiatique ; une partie-jeu qui dépasserait le seul médium cinématographique pour s'implanter dans l'entièreté d'une licence, et qui donnerait de nouveaux enjeux, de nouvelles règles et de nouveaux objectifs aux joueurs.

Aussi pour conclure ce travail, je poserais une question, qui je l'espère, sera à tout jamais laissé en suspens : Peut-il y avoir autant de partie-jeu qu'il y'a d'œuvres ?

Bibliographie

I. Bibliographie scientifique

- Angiboust S., 2010, « Le cinéma d'action américain contemporain : Une abstraction figurative », Thèses en Langues, Lettres et Arts, Université de Provence – Aix-Marseille I. Accès : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01388938>
- Blanchet A., 2010, *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Houdan, Éd. Pix'n Love.
- Brenez N., 1998, *De la figure en général et du corps en particulier. L'invention figurative au cinéma*, Bruxelles, Éd. De Boeck.
- Brisset F., 2018, « Spectature ». *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. Accès : <http://publictionnaire.huma-num.fr/notice/spectature>.
- Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Éd. Gallimard.
- Carrol N., 1988, *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*, Manhattan, Éd. Columbia University Press.
- Chalvon-Demersay S., 2011 « Enquête sur l'étrange nature du héros de série télévisée », *Réseaux*, 29 (165) (février-mars), pp. 184.
- Di Crosta M., 2009, *Entre cinéma et jeux vidéo : L'interface-film. Métanarration et interactivité*, Bruxelles, Éd. De Boeck/INA.
- Eco U., 1993, *De Superman au Surhomme*, Paris, Éd. Grasset, 2014.
- Eisenstein SM., 1974, *Au-delà des étoiles*, trad. du russe par Jacques Aumont, Paris, Éd. Union générale d'édition.
- Fournout O., 2012, « La fabrique du héros hollywoodien: L'acteur et l'intériorité. », *Communication & langages*, 172, pp. 137-156, Accès : <https://www.cairn.info/revue-communication-et-langages1-2012-2-page-137.htm>
- Gardies A., 1988. « Le pouvoir ludique de la focalisation ». *Protée*, 16 (hiver-printemps), pp. 139-144.
- Gauld C., 2019, « Fiction et identification : de la narratologie à la sémiotique contemporaine », *Cahiers de Narratologie [Online]*, 35, Accès : <https://journals.openedition.org/narratologie/9496>
- Gervais B., 1989, « Lecture de récits compréhension de l'action », *Recherches sémiotiques/Semiotics Inquiry*, 9, 2, Montréal, Éd. Association canadienne de sémiotique, pp.151-163

- Hecquet V., 2011, « Claude FOREST, dir., « Du héros au super héros. Mutations cinématographiques », *Théorème*, 13. », *Questions de communication*, pp. 432-434. Accès : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/2228>
- Henriot J., 1969, *Le jeu*, Paris, Éd. Archétype82, 1983.
- Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer*, Paris, Éd. José Corti.
- Jauss HR., 1978, *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Éd. Gallimard, 1990.
- Jouve V., 2019, *Pouvoirs de la fiction, Pourquoi aime-t-on les histoires*, Paris, Éd. Armand Colin.
- Metz C., 1968, « Propositions méthodologiques pour l'analyse du film. » *Social Science Information*, 7, 4, pp. 107-119.
- Montebault H., 2014, *De la réception filmique à la participation ludique. Prolégomènes d'une étude sur l'énonciation vidéoludique*, Mémoire de Maîtrise des arts, Montréal, Université de Montréal. Accès : <http://hdl.handle.net/1866/11611>
- Neisser U., 1976, *Cognition and Reality : Principles and Implications of Cognitive Psychology*, San Francisco, Éd. W.H.Freeman & Co Ltd.
- Pandelakis P., 2013, « L'héroïsme contrarié : formes du corps héroïque masculin dans le cinéma américain 1978-2006 », Thèse en Cinéma et Audiovisuel, Université de la Sorbonne nouvelle - Paris III, Accès : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01335796>
- Perron B., 2007, «Anaconda, a Snakes and Ladders Game. Horror Film and the Notions of Stereotype, Fun and Play». *Journal of Moving Image Studies*, 5, 1 (décembre), pp. 20-30. Accès : https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/BPerron_-_Anaconda.pdf
- Perron B., 1997, *La spectature prise au jeu. La narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif*, Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal.
- Perron B., 2002, «L'approche ludique du cinéma de fiction : un jeu à motif mixte». *Compar(a)ison*, 2, pp. 69-88. Accès : <https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron%20-%20Comparaison%20-%202002.pdf>
- Rabinowitz PJ., 1987, *Before Reading. Narrative Conventions and the Politics of Interpretation*, Ithaca, Éd. Cornell University Press.

II. Filmographie

Casino Royale (Campbell, 2006)

Cluedo (Landis, 1985)

Demolition Man (Brambilla, 1993)

Dracula (Coppola, 1992)

Indiana Jones et la dernière croisade (Spielberg, 1989)

John Wick (Chad Stahelski, 2014)

John Wick : Chapitre 2 (Chad Stahelski, 2017)

John Wick : Chapitre 3 – Parrabellum (Chad Stahelski, 2019)

Kickboxer (DiSalle, 1989)

Kill Bill : Volume 2 (Tarantino, 2004)

L'arme absolue (Karson, 1998)

L'associé du diable (Hackford, 1997)

L'inspecteur Harry (Siegel, 1971)

Lara Croft: Tomb Raider (West, 2001)

Le Bon, la Brute et le Truand (Sergio Leone, 1966)

Licence de film *Matrix* (Wachowski, 1999-2021)

Licence de film *Saw* (2004-2021)

Matrix (Wachowski, 1999)

Point Break (Bigelow, 1991)

Predator (Mc Tiernane, 1987)

Rambo (Kotcheff, 1982)

Rambo III (MacDonald, 1988)

Speed (de Bont, 1994)

Taxi Driver (Scorsese, 1976)

Terminator 2 Le Jugement dernier (Cameron, 1991)

Warcraft : Le Commencement (Jones, 2016)

III. Ludographie

Grand Theft Auto V (Rockstar Games, 2013)

Red Dead Redemption II (Rockstar Game, 2018)

The Last Of Us (Sony Computer Entertainment, 2013)

I. Définition

Actioner : Actioner est un néologisme qui désigne les films d'action, le plus souvent des blockbusters, qui définissent leurs héros au travers de courses poursuites, ou d'actes de violence armés mis en scène de manière spectaculaire. Dans cette catégorie, nous retrouvons majoritairement des films des années 1980-1990 comme *Terminator 2 Le Jugement dernier* (Cameron, 1991), *Rambo III* (MacDonald, 1988) ou *Demolition Man* (Brambilla, 1993).

II. Liste des figures

Figure 1 : Cercle heuristique de la spectature (Perron, 1997 : 114)

Figure 2 : Répartition des parties-jeux filmiques (Perron, 1997 : 209)

Figure 3 : Affiche promotionnelle de *John Wick* (Chad Stahelski, 2014)

Figure 4 : Affiche promotionnelle de *John Wick : Chapitre 2* (Chad Stahelski, 2017)

Figure 5 : Affiche promotionnelle de *John Wick : Chapitre 3 – Parrabellum* (Chad Stahelski, 2019)

Figure 6 : Les codes iconiques de Néo se transposent sur ceux de John Wick via la figure du Keanu Reeves

Figure 7 : L'adjudicatrice venant remettre un contrat à Zéro (*John Wick 3*)

Figure 8 : Cassian recevant un contrat ouvert par SMS (*John Wick 2*)

Figure 9 : Santino D'Antonio montrant à John Wick leur accord passé par le sang. (*John Wick 2*)

Figure 10 : Les fonctionnaires de l'administration traitant des demandes. (*John Wick 2*)

Figure 11 : Le nettoyeur emportant les cadavres laissés par John Wick (*John Wick 1*)

Figure 12 : L'information que recherche John Wick est donnée indirectement par Winston (*John Wick 1*)

Figure 13 : John Wick se faisant mettre en joug par les étudiants de Zéro (*John Wick 3*)

Figure 14 : John Wick faisant face au mercenaire de La Grande Table dans l'enceinte du Continentale de New York (*John Wick 3*)

III. Grilles d'analyse

John Wick (Chad Stahelski, 2014)

John Wick (2014)				
Timecode de la séquence	Abstraction plastique	Abstraction contractuelle	Abstraction conceptuelle	Commentaire
00:00:52 à 00:02:06	Le personnage apparaît avec un costume noir, déchiré, du sang sur certaines entailles, marque de coup sur le visage, on devine des blessures, à beaucoup de mal à se déplacer, il a les mains ensanglantées, une alliance au doigt.	En sortant d'un véhicule accidenté, le personnage se présente blessé et faible. Il rampe près d'un mur pour regarder une vidéo avant de tomber.	Le personnage semble penser qu'il va mourir, raison pour laquelle il n'empêche pas son véhicule de foncer dans un mur et puise dans ses forces pour regarder une vidéo souvenir.	1er apparition de John Wick
00:02:11 à 00:04:04	John apparaît dans un pyjama uni, son apparence physique est quasi la même qu'à la scène précédente, son visage ne reflète aucune émotion. Dans les flashbacks, il semble froid, distant mais bouleversé.	John se réveille et accomplit sa routine du matin, plusieurs scènes semblant être des flashbacks le mettent en scène avec la femme de la vidéo. Les derniers flashbacks le montre au chevet d'une femme ayant succombé, il sort de l'hôpital avec un bracelet à la main qui semble appartenir à la femme.	John tente de faire le deuil de sa femme qu'il a perdu récemment, comme les preuves les photos et les objets de la salle de bain, chaque objet lui rappelle ses souvenirs et la mort de sa femme. Il tente de conserver ses objets néanmoins	L'absence de dialogue et de musique renforce une impression de "hors du temps". La seule phrase permet de donner du sens et appuyer la relation entre John et sa femme.
00:04:05 à 6:00:00	John porte un costume noir d'enterrement, ne laisse transparaître aucune émotion, il arbore une posture neutre et reste calme pendant sa discussion	John se rend à un enterrement (que l'on suppose être celui de sa femme), il rencontre quelqu'un qu'il connaît avec qui il a une brève discussion.	John traverse toujours une période de deuil. L'apparition de Marcus et la conversation qu'ils ont pourrait impliquer une quelconque implication de John dans la mort de sa femme.	L'apparition du personnage de Marcus est intrigante, il apparaît de dos, plongé dans l'ombre, il n'est qu'une silhouette qui scrute John Wick
00:06:01 à 00:08:54	Idem que la scène précédente. Avant d'ouvrir la lettre, il est anxieux et sous pression, à sa lecture John tente de retenir ses larmes, il est dévasté mais se reprend son ton neutre pour sortir le chien de sa cage.	John reçoit une cage avec un mot, en le lisant on comprend que c'est un cadeau de sa femme qui souhaite que John ait "quelque chose à aimé". John sort de la cage un chiot nommé "Daisy" et vous tous deux se coucher.	Le chiot est un cadeau symbolique que la femme de John, "Helen", lui offre. C'est pour lui le commencement d'une acceptation du deuil et d'un nouveau départ à prendre.	X
00:08:56 à 00:10:39	John apparaît ici moins froid, il parle à Daisy, il semble se déplacer de manière moins "mécanique", il sourit et rit lorsque Daisy viens le réveiller	John recommence sa routine, celle-ci à l'air plus naturel car rythmé par Daisy, John à l'air moins détaché.	John commence à apprendre à vivre avec Daisy, ce qui semble l'affecter déjà, vivre avec le chiot semble lui faire reprendre une routine saine.	X
00:10:40 à 00:12:21	John est détaché, calme mais semble rester attentif, quand l'un des personnage lui parle, il ne répond pas jusqu'à le corriger.	Un personnage russe veut acheter la voiture de John Wick mais il refuse. Le russe insulte John qui lui répond également en russe. Le personnage russe d'indigne jusqu'à ce qu'un autre le retienne et laisse John partir.	Malgré le caractère menaçant du personnage russe, John ne semble pas intimidé, et semble même vouloir répondre à la provocation	L'altercation semble banal, le personnage venant y mettre fin semble la conclure.
00:12:22 à 00:13:28	Lorsqu'il passe proche des remorqueurs, John est énérvé, sur les nerfs. Lorsqu'il tente de les percuter, il laisse échapper un cri de rage.	John Wick se rend sur une piste d'atterrissage pour y conduire sa voiture. Il conduit vite, violemment et par accoups, pour défoncer sa colère comme un moyen de l'exorciser	Ce défonçoir rend aussi visible la culpabilité qu'éprouve John, en freinant brusquement avant de percuter les remorqueurs, il laisse sous entendre que la mort n'est pas une forme de soulagement	Le simple regard de John au garde qui lui ouvre la grille, souligne la nature récurrente d'une telle activité.
00:13:29 à 00:15:07	John ne laisse apparaître que de la douleur, il est au sol et est paralysé par les coups qu'il reçoit, sa perception semble flou.	L'attaque que subit John Wick est rapide et intense. On comprend que les maffrats sont les russes croisés à la station essence plus tôt. Il tue Daisy et laisse John sans connaissance.	L'effraction vient stopper net le parcours entamé par John, la mort de Daisy deviendra à son tour un poids que John devra porter.	Les bruitsages crues des coups portés à John augmente le caractère brutal et expéditif de la scène.
00:15:19 à 00:16:20	L'émotion provoqué par la mort de Daisy se lit sur le visage de John autant que son incompréhension. Lorsqu'il éponge le sol et qu'il revoit les flashbacks de Helen et Daisy sa colère semble lui provoquer un déclic.	Après avoir enterré Daisy, les flashbacks de la mort de Helen reviennent et se mêle à ceux de son agression. Le regard de John indique clairement qu'il cherche à se venger.	Avec le chevauchement des flashbacks, on comprend que la mort de Daisy s'ajoute à la culpabilité de John. Quelqu'un qu'il aimait est encore mort sous ses yeux sans qu'il ne puisse rien n'y faire	Le fait que John garde son t-shirt ensanglanté et cherche à laver le sang directement après avoir enterré Daisy suggère sa perte d'humanité et sa manière mécanique de traiter la mort.
00:16:58 à 00:19:54	John est impassible et déterminé, il marche d'un pas calme. Il a gardé son t-shirt ensanglanté pour se rendre en ville. Il porte les marques de coups reçu la veille sur le visage.	John interroge un garagiste pour savoir s'il a vu sa voiture. Celui-ci lui révèle qu'un certain "Iosef" lui a rapporté et qu'il l'a refusé.	A la manière que le garagiste a de parler à John on peut deviner qu'il se connaît mais surtout on peut voir que le garagiste semble craindre John.	Dans une scène au milieu de cette séquence, le garagiste refuse de s'occuper de la voiture et ne cesse de demander à qui Iosef à volé cette voiture, comme s'il se doutait de son vrai propriétaire.
00:19:55 à 00:23:36 John Wick n'apparaît pas ici	Dans la première scène, le garagiste Aurélio est appelé par le père de Iosef, Viggo. Viggo lui demande pourquoi il a frappé son fils et le garagiste lui répond "parce qu'il a volé la voiture de John Wick et tué son chien". A cette réponse, le chef maffieux rachoche et semble inquiet. Que la simple mention du nom John Wick puisse justifier un coup de poing sur le fils du chef maffieux et que celui-ci soit lui-même bouleversé d'entendre ce nom, pose le personnage de John Wick comme une figure puissante au dessus de toutes les autres.			
00:23:37 à 00:26:18	Le visage de John traduit toujours son intention de vengeance et sa colère. A chaque coup de masse, elle explose.	Viggo explique à Iosef qui est John Wick et pourquoi il est si dangereux. Sa description coresspond à celle d'un assassin professionnel surentraîné extrêmement dangereux. John aura quitté sa vie d'assassin lorsqu'il a rencontré sa femme. Iosef comprend son erreur lorsqu'il apprend que sa femme vient de mourir et qu'il vient de tuer son chien.	En nous décrivant John Wick et ses motivations, son profil se renverse. Tandis que Viggo l'explique à son fils, des scènes de John Wick détruisant son sous-sol pour déterrer son passé nous sont montrés. John Wick n'est plus perçu comme quelqu'un qui doit traverser un deuil mais comme quelqu'un qui doit accomplir une vengeance.	La description faite de John Wick est à la limite du parodique. John Wick est un assassin extrêmement dangereux ayant déjà tué trois personnes avec un crayon. Cette description presque extravagante est rendu réel par la gravité de Viggo et la notion de fatalité qu'il prête à John Wick
00:26:24 à 00:27:51	John est impassible, il n'exprime aucune émotion et ne parle pas.	Viggo tente d'appeler John pour tenter de s'arranger avec lui, John ne semble pas intéresser puisqu'il ne lui adresse pas la parole et rachoche au nez de Viggo.	Ce non-échange confirme le retournement du personnage de John Wick, il n'y a pas de négociation possible.	X
00:27:52 à 00:29:05	On peut apercevoir des tatouages religieux sur le dos et les épaules de John. Il révet également un costume complet qui ressemble à celui de la première séquence.	Dans cette scène John Wick semble se préparer à aller ou à accomplir quelque chose.	La douche et le revêtement du costume achève la transformation du nouveau (ancien) John Wick, qui redevient l'assassin qu'il était lorsqu'il prend le pistolet et laisse derrière lui le bracelet de sa femme	Cette scène iconise le personnage dans la forme qu'on lui connaît, puisque le costume sera la marque de fabrique de John Wick
00:29:05 à 00:32:40	Lorsqu'il se bat, John est calme sérieux, concentré et appliqué. Il est attentif au ennemi et scrute l'environnement pour s'aider.	Dans cette scène de combat, John tue une quinzaine de mercenaire armé, que ce soit au corps à corps, au couteau ou au pistolet.	Pour se combat, John est rapide, vif et calculateur, il vise la tête en priorité, se met à couvert pour recharger, utilise les reflets à son avantage et n'ai jamais mis en difficulté. Il confirme qu'il est bien un tueur professionnel impitoyable.	Pour souligner encore son aura d'intouchable, le policier, en voyant le carnage, demande à John s'il a repris du service et s'en va sans poser de question.
00:32:41 à 00:34:32	John est calme, ne semble pas avoir été affecté par le combat.	John appelle un nettoyeur de cadavre au téléphone avec un nom de code. Arrivés chez lui, les nettoyeurs embarque les cadavres et s'en vont.	Avec cet appel, on en apprend plus sur les habitudes de John en tant qu'assassin, on découvre aussi que ce genre de service est rétribuer avec une certaine monnaie	X
00:38:13 à 00:39:20	John est toujours calme, sérieux, en costume complet. Il ne s'attarde pas à discuter, il reste cordial et va droit au but.	John Wick entre dans un hôtel qui l'a réservé pur quelques nuits, il y est déjà venu et demande au concierge si le propriétaire est toujours le même.	John Wick renoue ici encore avec des instances de son passé, un hôtel qu'il côtoyait probablement lorsqu'il était assassin.	En adressant à ohn un "C'est un plaisir de vous revoir", le concierge confirme l'aura de John Wick qui semble désormais être une véritable légende.
00:39:21 à 00:39:47	En regardant la vidéo John semble hébété. Il reprend ses esprits et se concentre pour sa prochaine mission	John regarde dans sa chambre la même vidéo que dans la première séquence du film, il semble contraint de s'en détacher.	Avec l'incursion de cette vidéo, une amorce est faite avec le personnage. John Wick est redevenu un assassin mais conserve le souvenir d'une culpabilité.	X
00:39:48 à 00:43:09	John est toujours impassible, reste sérieux tout au long de sa discussion. Cette impassibilité est ébranlé lorsqu'on lui demande s'il a repris du service.	John est déterminé à trouver Iosef pour avoir une discussion avec lui, Winston semble le dissuader de reprendre du service sous peine de se heurter à des problèmes causant la mort.	Avec l'apparition de Winston, Wick se montre déterminé à aller au bout de sa vengeance mais quand celui-ci lui demande si il a bien réfléchi, cette détermination semble faillir légèrement.	X
00:43:10 à 00:44:14	John toujours calme et sérieux semble nostalgique quand il évoque à la barmaid sa vie de civil.	John se rend au bar sous les conseils de Winston, il s'y fait servir un verre "offert par la maison", sous le verre un serviette porte le nom "Red Circle".	Avec le personnage de la Barmaid, John est rappelé à sa vie d'homme hors du monde criminel, cet évocation se fait entre deux personnes qui s'apprécie. Mais John est immédiatement happé par sa nouvelle vie avec l'indication de la serviette.	Malgré que Winston lui ai quasi défendu de ne pas "revenir au affaire", l'encourage néanmoins à reprendre son rôle en l'aidant à trouver sa victime.

00:44:15 à 00:44:47	John s'équipe avec un air impliqué et sérieux	John est retourné dans sa chambre au Continentale et s'équipe avec un gilet pare-balle, des pistolets et des couteaux.	Une scène qui nous rappelle encore le professionnalisme de John, qui se prépare et s'équipe avant d'aller en mission. L'arsenal d'armes appuie aussi le danger qu'il représente.	Cette scène est moment d'icônisation classique déjà vu mais qui produit toujours un effet de puissance.
00:45:33 à 00:48:40	John, toujours habillé avec son costume, reste sérieux et calme et ne parle qu'avec le collègue de Iosef d'un ton sec et dur.	John file le collègue de Iosef pour savoir où il se trouve précisément, il tue un garde silencieusement puis, après que le collègue de Iosef lui ai révélé son emplacement, il le tue en le noyant.	Cette scène nous montre John Wick comme un tueur implacable et méthodique.	La scène où il demande au videur de se retirer prouve également qu'il est soulevé de ne pas tuer ceux qui ne le méritent pas, ou qui sont pris dans son étau par le fruit du hasard.
00:48:41 à 00:54:42	Lors des combats, John est toujours calme et concentré. Lorsque certains assaillants prennent le dessus, il réagit de manière plus instinctive et brutale.	John a retrouvé Iosef qui parvins à s'enfuir, pour le rattraper il doit tuer ses gardes. Le début du combat est à son avantage mais l'un des derniers gardes arrive à lui tirer dessus et le met en échec.	Ici, John Wick est toujours un tueur implacable mais il est mis en difficulté. Même s'il parvient à respecter professionnel, quand quelque chose lui échappe il semble faire marcher son instinct du tueur pour arriver à ses fins.	Lors d'un court instant, Wick aurait pu tuer Iosef mais semble avoir hésité, on se sait pas si c'est pour le confronter et avoir des réponses ou si c'est pour lui réserver un sort similaire au sien.
00:55:11 à 00:56:41	John est affaibli, en mauvaise posture, il boite et se tient le flan et sa chemise est taché de sang. Sa voix ne laisse paraître aucune douleur mais certains rictus la laisse se deviner.	Après être rentré au Continentale, John demande à voir un médecin. Il lui recout ses plaies et lui prescrit des anti-douleurs qui réouvrirent ses plaies mais qui le maintiendront en vie.	John Wick apparaît sévèrement blessé après son combat. L'image de l'homme intouchable s'écroule mais sa volonté de mettre sa vie en danger pour poursuivre sa mission lui donne une aura de force de la nature inarrêtable.	X
00:56:44 à 01:01:14	John se bat avec difficulté, ses blessures lui font mal et il peine à se concentrer sur le combat	Ms Perkins entre dans la chambre de John pour le tuer et empêche les 4 millions de la prime. Averti par le coup manqué d'un sniper, John se réveille et entame un combat difficile qui se solde par un indice donné par Ms Perkins battu.	Le combat n'est pas à l'avantage de John, son opposant se sert de ses blessures pour le déstabiliser et pourtant il parvient à s'en sortir. Encore une fois il prouve qu'il est inarrêtable.	Marcus semblant être un sniper expérimenté, il étrange de le voir manquer John et de ne pas chercher à tuer les deux assassins dans la pièce.
01:01:15 à 01:03:54	John à remis son costume, il est assuré, confiant calme et sérieux, il a amené une grosse mitraillette et des sortes de grenades incendiaire	John se rend dans l'église qui sert de cache d'argent pour Viggo, il exécute minutieusement les gardes, trouve le coffre brûlé sont contenu pour attirer Viggo.	Cette escarmouche n'est que la préparation d'un piège tendu à Viggo. John Wick montre ici une nouvelle manière de faire pour tuer sa cible.	X
01:04:51 à 01:06:12	Voir case précédente	John tente une embuscade près de l'église, alors qu' Viggo vient inspecter les dégâts qu'il a causés. Il parvient à tuer tout les gardes méthodiquement, jusqu'à se faire renverser par un garde l'ayant contourné, ce qui l'assomme	Alors que John avait tendu un piège à Viggo, c'est lui qui perd la manche aveugler par sa vengeance en se faisant prendre à son tour dans un piège.	X
01:06:14 à 01:10:45	Malgré le fait que John soit enchaîné, il garde son sérieux et paraît contenu, il se laisse déborder lorsqu'il menace Viggo d'une mort prochaine.	John, capturé par les hommes de Viggo, ne semble pas être préoccupé par ses menaces ou ses hommes. Lorsque John explique à Viggo le symbole que représentaient le chien pour lui, il explose et adresse à Viggo une promesse macabre.	Ce dialogue permet de rendre compte du cheminement personnel de John Wick. Assouvir sa vengeance est une nouvelle forme de deuil que le personnage nomme et assume.	En assumant cette nouvelle façon de faire son deuil, John Wick clarifie son statut d'assassin explicitement, il est de retour pour de bon.
01:10:46 à 01:12:45	John semble électrique et tente de contenir sa rage pour venir à bout rapidement de son ennemi.	Avec l'aide de Marcus, John se libère de ses entraves et tue le garde restant, le combat est intense, puisque si John réussi il pourra peut être rattrapé Viggo.	La promesse de la dernière scène est immédiatement mise en œuvre, John Wick obtiendra sa vengeance et rien ne pourra se dresser sur son chemin.	Le personnage de Marcus viens sauver John in extremis de sa situation, et se positionne non pas comme un allié mais comme un ange gardien.
01:12:49 à 01:14:14	John est vrai berserker, il se précipite, est violent, impétueux, agit sans se cacher et sans "finesse".	Cette scène met en lumière la détermination de John Wick qui intercepte le véhicule de Viggo en se plaçant face à lui pour tirer sur le chauffeur. Il laisse cependant Viggo en vie pour connaître l'emplacement de son fils.	John est montré comme inarrêtable, grâce au véhicule qu'il parvient stopper en marche. Même si la promesse de tuer Viggo n'est pas rempli, celle d'accomplir sa vengeance approche.	La scène où il intercepte la voiture démontre bien jusqu'au John Wick est prêt à aller. La mort n'est pas un frein à sa vengeance.
01:14:15 à 01:16:52	John est montré calme, sérieux, silencieusement ne se servant que d'un sniper pour abattre les gardes et d'un pistolet pour Iosef.	John Wick s'infiltra dans la planque de Iosef et tue tout les gardes au sniper un par un. Il fait exploser les véhicules avec lesquels Iosef voulait s'enfuir, le confronte finalement et le tue d'une balle, propre et rapide.	Cette scène nous dévoile John Wick comme une ombre, il tue silencieusement, en usurpant la position des gardes. Il est inévitable, on ne peut pas le voir venir, juste attendre qu'il nous trouve. Sa vengeance est accompli.	Le montage alterné entre John Wick qui tue les gardes et le gameplay d'un FPS ajoute à la tension et au caractère implacable des événements qui vont se dérouler.
01:17:18 à 01:18:21	John semble soulagé, presque désolé lorsqu'il regarde le majordome en le quittant valise à la main. Seul les marques sur son visage témoignent du combat qu'il a vécu.	John se rend à la réception du Continentale pour se retirer (encore) du monde des tueurs. Il obtient du concierge un cadeau en compensation des déboires de sa quête.	Le cadeau du concierge étant une nouvelle voiture, on comprend qu'il lui offre une forme de nouveau départ à prendre.	X
01:18:22 à 01:19:13	John Wick semble dans le flou, les paroles de Marcus le laisse pensif.	Marcus revient sur le choix de John de revenir dans sa vie de tueur, un choix qui semble le désoler puisque il dira à Wick de rentrer chez soi pour ne plus avoir à y revenir.	Avec le personnage de Marcus, John Wick semble sommé de retourner à son ancienne vie. Cette escapade ne dois pas sonner un retour au affaire, mais il est peut être déjà trop tard.	X
01:22:48 à 01:23:41	Le visage de John traduit le sentiment de culpabilité qui l'envahit	En se rendant au domicile de Marcus, John constate que sa mort est une conséquence directe des actes.	Avec la mort de Marcus, le personnage de John Wick s'embourbe autant de le métier d'assassin que dans le deuil de ses proches.	Viggo et John Wick sont présenté de manière similaires, leurs parcours de deuil est celui d'un tueur motivé par la vengeance.
01:24:50 à 01:29:07	John est guidé encore une fois par son instinct, il est violent et impulsif.	John se rend sur l'héliport pour arrêter Viggo. Ses hommes de main tente tous de l'arrêter en vain, il ne reste que John et Viggo, John semble prêt à mettre fin à cet affrontement.	Ce combat semble devoir être le dernier entre John et Viggo. L'enjeu est capital pour John qui pourra enfin se retirer définitivement de cette vie pour ne plus heurter personne.	X
01:29:08 à 01:32:23	John laisse exploser sa rage contre Viggo, il le frappe violemment à répétition constamment sur le visage ce qui l'essouffle de plus en plus. La plaie qu'il s'est infligé saigne abondamment.	John assène des coups violent à Viggo pour le faire souffrir, ses coups sont dicté par la rage, ils sont imprécis et ne réponde qu'à la colère de John. Pour tuer Viggo John se plantera une lame lui-même qu'il retournera sur Viggo.	La mort de Iosef à été une procédure, celle de Viggo à été un exutoire. Pour tuer Viggo, John accepte de se faire tuer à son tour pour endiguer les deux spirales d'une vengeance, ou abrèger les souffrances de ceux qui l'endurent.	X
01:32:25 à 01:34:37	John est dans un état grave, il se suture avec du matériel vétérinaire, une procédure extrêmement douloureuse.	La vidéo de lui et sa femme le réveille de son évanouissement et lui donne la force de se relever pour se soigner dans une clinique vétérinaire. En délivrant un chien de sa cage il lui "tout va bien, rentrons à la maison", symbole de sa volonté de se reconstruire autour de gens qu'il aime.	Cette dernière scène faisant suite à la toute première du film, offre à John une nouvelle redemption, cette fois il choisit la façon de faire le deuil de son passé et choisit de continuer à vivre pour continuer à aimer.	L'adoption du chien en cage par John Wick est assez symbolique, ces deux figures sont brisé et fragile émotionnellement. Avec cette adoption John semble vouloir s'occuper aussi de lui.

John Wick: Chapitre 2 (Chad Stahelski, 2017)

John Wick Chapitre 2 (2017)				
Timecode de la séquence	Abstraction plastique	Abstraction contractuelle	Abstraction conceptuelle	Commentaire
00:00:32 à 00:02:33	John n'est pas montré, seul son costume noir et sa démarche nous indique que c'est bien lui.	L'homme qui cherche à sémer John Wick semble savoir que sa fuite ne durera pas. Quand John sort de sa voiture, on ne voit que son corps et jamais son visage, signe que c'est un assassin qui chasse cet homme.	John Wick n'a plus besoin d'être vu, il est représenté par ses actions et son acharnement. Il est une figure de l'assassin parfait et inévitable.	La personnalité de John Wick rayonne sans même qu'il ait besoin d'apparaître à l'écran. Ces actions et ses caractéristiques physiques (voiture costume) sont sa carte de visite indélébile.
00:02:34 à 00:06:11	John est toujours montré dans l'ombre, on le devine à sa carrure, son visage n'apparaît qu'au dernier plan.	Déterminer à retrouver sa voiture, John exécute dans l'ombre des gardes pour pénétrer dans un bâtiment.	Cette scène est dans le sillage de la précédente, John Wick est un tueur invisible, qui tue silencieusement et rapidement.	Le sentiment de puissance et d'angoisse que dégage John Wick est décuplé par le montage, qui montre John Wick tué des gardes tandis qu'une voix off nous explique à quel point John est un tueur dangereux
00:06:31 à 00:10:23	John à une conduite rapide, sèche et imprudente, il paraît concentré pour mettre hors course ses victimes.	John tente de s'enfuir avec sa voiture mais lorsqu'il est pris en tenaille il semble déterminer à tuer tous ses assaillants quitte à y abîmer son véhicule.	Avec cette scène, John met de côté sa nature professionnelle pour laisser parler son envie de vengeance, la quête de John n'est pas terminée puisqu'il doit toujours l'assouvir.	X
00:10:28 à 00:12:00	Au fur et à mesure du combat John s'épuise, il est frappé, renversé, mis au sol et constamment sous le joug d'un nouvel ennemi.	John rassemble ses forces pour tuer les derniers gardes de l'entrépot, il est surpris plusieurs fois par ses assaillants mais reste maître de la situation.	John continue de tuer sous l'impulsion d'une vengeance qui semble l'épuiser.	John semble puisé dans ses retranchements pour parvenir à bout des gardes ce qui semble être le signe d'un acharnement qui pourrait ne jamais être rassasié
00:12:01 à 00:13:28	John apparaît calme et grave face à son opposant.	John rejoint Abram Tarasov dans son bureau pour trinquer avec lui à la paix, alors qu'il est sur le départ, Tarasov lui souhaite "une bonne retraite".	Cette scène sonne comme la conclusion de l'arc de vengeance de John, le message de Tarasov semble cependant présager un que le retour à la vie normale ne sera que de courte durée.	John semble proposer ici un solution pour endiguer le cycle de vengeance sans tuer son adversaire. Alors qu'il aurait pu aisément le tuer, il propose la paix comme méthode d'apaisement.
00:13:29 à 00:13:57	John est calme et semble extrêmement fatigué.	John rejoint sa voiture et la démarre pour sortir de l'entrépot et retourner à sa vie hors du monde du crime.	En montant dans sa voiture pour rentrer chez lui, le personnage de John Wick clos définitivement sa quête et à enfin le droit de vivre comme il le souhaite	X
00:14:26 à 00:16:57	John est calme et extrêmement fatigué mais surtout semble soulagé. Il dépose ses armes et son costume pour réfiler des vêtements plus commun.	En rentrant chez lui, John peut enfin quitté ses habits d'assassin pour retourner à une vie normale et essayer de se reconstruire après son deuil.	En enlevant le costume, le personnage de John Wick l'assassin est définitivement abandonner pour laisser se développer un nouveau John Wick	X
00:16:58 à 00:19:23	John semble apaisé lorsqu'il est avec Aurélio. Durant l'enterrement, il est plus grave et apparaît soulagé même son visage semble trahir un sentiment de regret.	Après avoir confié sa voiture à Aurélio John rentre chez lui pour enterrer à nouveau ses vêtements et ses armes pour sceller encore son passé.	John Wick enterre symboliquement le John Wick assassin pour que le John Wick en paix puisse vivre. Ce rituel permet à John de faire table rase de sa précédente aventure pour revenir à ce qu'il était avant tout cela.	En revoyant les souvenirs laissé par Helen, John semble se rappeler ce que sa femme lui avait écrit, il doit avoir quelque chose à aimer.
00:19:24 à 00:24:01	Ici, John semble avoir peur, il est désolé face à Santino. La vision du médaillon semble révéler une angoisse et des regrets	Avec le personnage de Santino on comprend que John à une dette qu'il doit payer. Cependant, John refuse ne pouvant se résoudre à redevenir un tueur.	John est mis face au conséquence de son choix d'avoir réfilé le costume d'assassin. Pour ne pas retomber dans un cycle infernal, il fait le choix de renoncer à payer sa dette pour préserver sa nouvelle identité.	Le personnage de Santino apparaît comme une ombre derrière la porte, comme un mauvais présage.
00:24:01 à 00:25:45	En se réveillant John reste devant sa maison et regarde le brasier, son regard se durcit et ses traits se tire pour former une expression amer.	Ayant perdu connaissance John se réveille devant sa maison en flamme et constate le résultat de son refus à Santino.	John réalise que vivre une vie normale se paye. Enterrer son passé ne suffira pas à le faire disparaître, il doit maintenant assumer les conséquences de son retour au affaires	Avec sa maison en flamme, ce sont des dizaines de souvenirs qui s'efface et la possibilité qu'aurait John Wick de se reconstruire dans un cadre qu'il avait choisi.
00:25:46 à 00:26:35	John est perdu dans ses pensées mais semble rester imperturbable.	Adossé à une ambulance, John raconte au policier que le feu provenait d'une fuite de gaz avant de sortir de sa propriété.	En mentant, John accepte le sort réservé par Santino, il paye ici le prix de son refus.	X
00:26:36 à 00:27:42	John a conservé ses vêtements de la veille, recouvert de suie. Il est déterminé et formel	Wick retourne au Continental pour s'entretenir avec son directeur, sans que l'on puisse deviner réellement l'objet de sa requête.	Quand il entre dans le Continental, John refête ses deux natures, celui de l'homme repentit à l'extérieur et celui du tueur à l'intérieur. Sa visite à Winston sera l'occasion de définir quelle nature prendra la tête.	X
00:27:43 à 00:30:00	John aborde un ton grave, les mots de Winston le font plongé dans une réflexion intense.	Winston répète à John les règles du monde criminel à qu'ils côtoient. En ne réglant pas sa dette, John transgresse les règles et s'expose à de potentiels dangers encore plus mortels.	Avec le discours de Winston, John Wick se voit confirmer que de poursuivre sa vie normale se fera au prix de grands dangers, et que seul le règlement de sa dette pourra l'en éloigner.	X
00:30:42 à 00:34:37	John conserve son ton grave. Lorsqu'on lui annonce sa mission il semble effrayer et désolé de l'entendre.	Pour payer sa dette, Santino d'Antonio demande à John de tuer sa sœur, Gianna d'Antonio. John Wick se retire semblant accepter à contre-cœur cette offre.	Avec cet entretien, John Wick accepte à demi-mot de redevenir un tueur. Un contrat qu'il se voit obligé d'accepter pour payer sa dette et ne plus vivre avec son passé à ses trousses.	En rencontrant Santino, John se prépare déjà à devoir réfilé le costume pour sauver la vie qu'il aimerait récupérer.
00:34:38 à 00:36:06	En faisant face à son arme et à l'argent utilisé par le monde du crime, John crie de rage. Cette fois son costume comporte un col roulé plutôt qu'une chemise.	John récupère dans une banque une mallette lui appartenant, et contenant un costume ainsi qu'une arme. En sortant de la banque, il redevient John Wick l'assassin.	John Wick accepte sa mission en remettant son costume. Il accepte de redevenir un assassin et se voit obligé d'emprunter le chemin qu'il voulait éviter	Ne pas défilé le costume est un symbole fort, John ne peut pas complètement enterrer sa nature de tueur, elle se cache pour mieux réapparaître.
00:36:07 à 00:38:01	John semble distant et conserve un air presque désolé.	Alors qu'il arrive au Continental de Rome, John rencontre son directeur qui lui demande s'il compte tuer le pape, John répond que non.	La question soulevé par le directeur du Continental de Rome permet de rendre compte du statut qu'à John Wick, quelqu'un qui pourrait tuer le pape.	X
00:38:02 à 00:42:02	Arborant un ton sérieux durant chaque entretien, John se retrouve à manier plusieurs types d'armes de façon experte et inspecte les cartes d'un bâtiment.	John prépare sa mission en allant voir un armurier au sein du Continental, en faisant faire un nouveau costume sur mesure et en examinant les plans du bâtiment on se cache sa cible.	En nous montrant ses préparatifs de mission, on comprend que même sous la contrainte, John reste professionnel, il ne peut échapper aux habitudes de son ancienne vie d'assassin.	Dans ses scènes, on peut voir comment fonctionne plusieurs institution du monde des assassins. John n'est pas un assassin solitaire, il dépend d'un écosystème du crime hiérarchisé.
00:42:08 à 00:42:51	John s'habille pour sa mission en revêtant son costume, il vérifie ses armes, les recharges et les ranges sous son costume.	John Wick s'équipe et réfile un costume fait sur mesure pour lui. Il peut enfin accomplir sa mission.	John enfle enfin son costume iconique, à cet instant il redevient John Wick l'assassin et ne garde qu'un seul objectif: aller au bout de sa mission.	Avec un nouveau costume, John Wick ne redevient pas vraiment le même John Wick que dans le 1. mais une version différente qui n'est plus motivé par la vengeance.
00:48:26 à 00:53:52	John reste sérieux, la garde néanmoins un air désolé durant toute la conversation. Il saisit la main de Gianna avec qu'elle meurt, il semble déçu et regretter cette situation.	Après avoir trouvé Gianna, celle-ci décide de se donner la mort elle-même, impuissant face à cette décision John l'accompagne durant son décès et lui tire une balle dans la tête pour clore sa mission.	En assumant son choix, John devient le pion d'une machine qui pourrait le tuer. Avec l'avertissement de Gianna, on comprend que John pourrait tomber dans une spirale qui l'entraînerait jusqu'à la mort.	Avec le suicide de Gianna, John l'assassin n'a pas vraiment réussi la mission puisqu'il n'a pas tué, tandis que John l'homme à assister impuissant au décès d'un proche.
00:53:53 à 00:56:40	John est concentré sur ses cibles, il se met à couvert pour recharger, et frappe souvent ses adversaires avant de leurs tirer deux balles. Au début du combat il se fait tirer dessus, tir amorti par son costume pare-balle.	John essaye de fuir le lieu du meurtre, il est rattrapé par de nombreux gardes qu'il tue rapidement et sans difficulté. Il prend la fuite par les catacombes.	S'il veut sortir d'ici en vie John Wick doit agir comme l'assassin qu'il est. Avec cette scène, John assure qu'il sais toujours rester professionnel quand la situation l'exige.	X

00:56:53 à 01:01:24	John est concentré sur ses cibles, il se met à couvert pour recharger, et frappe souvent ses adversaires avant de leurs tirer deux balles. Il est continuellement dans l'ombre.	En fuyant par les catacombes, John est rattrapé par les hommes de Santino qui veulent l'exécuter. Il prend la fuite en tuant les gardes de Santino grâce aux nombreuses armes qu'il avait caché.	John Wick voit l'avertissement de Gianna devenir réalité puisqu'il est à présent traqué par les hommes de Santino. John Wick est devenu une cible qu'il faut éliminer.	X
01:01:43 à 01:05:53	John s'épuise au fur et à mesure du combat, il frappe Cassian, le fait des prises, est renversé, est maîtrisé de nombreuses fois et chute d'un escalier. Il utilise plusieurs armes cachés pendant le combat.	Cassian retrouve John en sortant des catacombes. Leur combat est long et laborieux, il semble égaux, jusqu'à ce que leurs chutes ne les ramène au Continentale.	John semble ne pas tenter de tuer absolument Cassian, au début du combat il tente même de fuir, après le meurtre de Gianna, John semble vouloir quitter la vie d'assassin au plus vite.	On dirait presque que John Wick s'attendait à finir au Continentale tant sa réaction semble apaisée.
01:05:54 à 01:09:00	John conserve un visage désolé, les mots de Cassian le laisse perplexe et semble le faire entrer en réflexion tandis qu'il boit un bourbon.	John et Cassian vont au bar prendre un verre. John explique la dette qu'il avait envers Santino et demande si tout cela est vraiment terminé. Cassian répond que non tandis que le garde de Santino les observe au bar.	John voit ses craintes confirmées de la part de Cassian et de la garde qui les observe, il ne pourra retourner à sa vie normale car il est maintenant une cible à abattre.	X
01:09:01 à 01:10:27	A l'annonce de son départ, on peut lire sur le visage de John une forme de peur mêlée à un sentiment de colère contre lui.	Alors qu'il rentre dans sa chambre, John reçoit un appel de Santino souhaitant s'excuser, il raccroche immédiatement et appelle la réception de l'hôtel pour annoncer son départ.	En annonçant son départ, John prend encore une décision forcée, celle d'affronter son opposant frontalment pour espérer sortir de cette spirale infernale.	Dans cette scène John semble pour la première fois réellement inquiet pour la suite.
01:10:28 à 01:13:19 John Wick n'apparaît pas ici	Dans cette séquence, Santino place un contrat de sept millions sur la tête de John Wick. On y voit alors le téléphone de très nombreux chasseurs de prime sonner et y afficher le contrat. Cette séquence acte John Wick comme une proie et renforce encore le sentiment de puissance qui l'entoure, le montant de la prime signifiant bien que John Wick est un danger à abattre coûte que coûte pour l'ensemble de la profession.			
01:14:28 à 01:17:15	John se fait frappé, maîtrisé par plusieurs individus et tiré dessus. Il semble épuisé et s'énervé de ne pas pouvoir régler les conflits rapidement. Il est blessé au fian.	Alors qu'il est rentre de Rome, John se fait attaquer par plusieurs assassins qui cherchent à mettre la main sur sa prime. Il les tue tous au prix de quelques blessures.	John doit maintenant lutter pour sa vie, il n'est plus celui qui traque, cette fois c'est lui qui est traqué avec ses propres techniques.	X
01:17:16 à 01:17:55	John est fixé sur la foule, il la balaye des yeux. Il est déçu de voir Cassian apparaître.	John Wick s'enfonce dans une foule et scrute chaque personne, chacun peut être un assassin. En faisant le tour de la fontaine, il aperçoit Cassian à l'autre bout qu'il le prend en chasse.	L'accent est mis ici sur la situation de cible de John Wick. Chaque passant est un tueur potentiel qui pourrait surprendre et tuer John Wick à tout moment. Se montrer en pleine rue devient un danger pour John.	X
01:17:56 à 01:22:53	John est épuisé de combattre, il se fait planter une lame dans la jambe.	John tente de semer Cassian dans le métro, celui-ci arrive cependant à le rattraper et l'affronte au couteau dans la rame. John le lui plante dans le thorax et s'en va.	John livre avec Cassian un combat à mort pour savoir quel assassin va vivre. John doit encore affronter les conséquences de ses meurtres en tuant à nouveau.	John et Cassian sont très similaires, tous deux ont perdu un proche et tue pour accomplir un rituel de deuil.
01:22:54 à 01:24:21	John boite en essayant de fuir, il apparaît énérvé, sec mais confiant lorsqu'il parle au SDF.	En sortant du métro, John est poursuivi par des tueurs, il trouve un SDF à qui il demande de le conduire à quel qu'un, le SDF accepte, cache John et tue les gardes.	Avec l'introduction d'un possible nouveau futur personnage pouvant aider John, la situation qui paraissait insoluble laisse échapper une lueur d'espoir à laquelle John va s'accrocher.	X
01:24:22 à 01:29:23	John est rétabli par les SDF, son costume semble propre. Sa conversation avec le Bowery King ne l'ébranle pas, il reste sérieux.	John est mené au Bowery King, il lui demande de l'aide pour trouver Santino mais le Bowery King ne semble pas y trouver son compte. John lui dit alors qu'il est "le seul qui puisse l'aider en retour".	Avec cette phrase, John semble encore s'embarquer dans le cycle, en proposant une aide en retour il s'expose à une possible nouvelle dette.	Le Bowery King et son organisation, ont l'air de faire partie du monde des assassins et de leurs fonctionnements bien que leurs implications soit opaque.
01:29:24 à 01:31:09	John apparaît ici soucieux et grave, il reste calme et espère convaincre le Bowery King.	John explique au Bowery King que une fois Santino installé à la Grande Table, il s'emparera de New York et des quartiers contrôlés par le Bowery King. John propose alors de tuer Santino pour que la Grande Table ne s'occupe que de lui.	La proposition faite par John est adressée comme un sacrifice qu'il offre au Bowery King, pourtant, ce sacrifice n'aidera pas John à retrouver sa vie normale.	X
01:31:10 à 01:32:10	John à la mine grave, il est interloqué quand le Bowery King lui offre les balles.	Le Bowery King offre à John un pistolet et sept balles, n'ayant aucun meilleur choix, John accepte. Il est conduit à un tunnel qui le mènera à Santino tandis que le Bowery King lui annonce qu'il à maintenant une dette envers lui.	John accepte les termes de sa dette avec ses sept balles. Lorsque le Bowery King lui annonce sa dette envers lui, John répond "ce n'est pas dans votre intérêt", signe ou menace que John ne compte pas s'amorcer dans une nouvelle spirale.	Avec le choix de ne laisser que sept balles à John, on réaffirme ici sa légende, il est capable de mener une mission avec sept balles.
01:32:54 à 01:34:14	John reste concentré jusqu'à croiser l'œil de Santino, il en semble devenir fébrile. Il tire ses sept balles avant de récupérer une autre arme sur un garde.	Après avoir rejoint le musée de Santino, John se glisse au milieu de la foule pour repérer sa cible. Lorsqu'il voit Santino, le temps s'arrête une seconde, John descend alors les gardes et commence à se battre avec ceux qui l'approchent.	En croisant le regard de Santino, John reprend sa place de chasseur en mission. Cette position traduit toute sa colère, cette fois c'est bien une vengeance envers celui qui l'a trahi.	X
01:34:15 à 01:36:26	John est concentré et attentif, il se bat contre plusieurs gardes, donne des coups de poing, de pieds, tire et fait des cascade. Il semble imperturbable.	John progresse dans le musée à la recherche de Santino, il fait face à plusieurs gardes qui ne parviennent pas à entraver sa traque. John les tue un par un avant de continuer.	John ne fuit plus, il chasse sa proie et personne ne peut le détourner de son chemin. En abattant les gardes sans difficultés, il prouve à quel point sa détermination est sans borne.	X
01:36:27 à 01:43:24	John est concentré et attentif, il se bat contre plusieurs gardes, donne des coups de poing, de pieds, tire et fait des cascade. Il semble imperturbable.	Tandis que John progresse, Santino se cache en lui expliquant à quoi il s'expose s'il le tue. Il sont rejoints par des gardes qui exfiltrent Santino et combattent John Wick. Santino parvient à sortir du bâtiment tandis que John le rattrape.	Malgré les menaces de Santino, John ne faiblit pas et ne doute pas, il a choisi un chemin duquel il ne se détournera pas.	La scène est intense pour le spectateur et pour John, le jeu des miroirs demande une concentration extrême pour ne pas perdre le fil de l'action.
01:44:41 à 01:47:06	John semble exténué et vide de toute émotion, il tire une balle dans la tête de Santino sans exprimer la moindre réaction.	John retrouve Santino qui a fuit au Continentale, alors que Winston lui demande de se retirer, John tire soudainement une balle dans le crâne de Santino et s'en va.	En transgressant la règle de ne pas tuer au Continentale, John place sa quête au dessus tout, il est prêt à faire tout les sacrifices pour retrouver sa vie normale. Il est devenu le chasseur ultime de ce monde de crimes, celui qui n'a aucune limites.	X
01:47:07 à 01:48:47	John erre dans les décombres trempé par la pluie, lorsqu'il retrouve le bracelet d'Helen, son visage semble trouver l'apaisement. Il semble avoir trouver une paix intérieure.	John rentre chez lui pour trouver les décombres de sa maison. Il y retrouve le bracelet d'Helen, le sert contre lui et semble trouver de l'apaisement, jusqu'à ce que le concierge du Continentale vienne le sortir de sa torpeur.	En retrouvant le bracelet d'Helen, John retrouve une sérénité, il est libre de recommencer cette vie et avoir l'espoir de guérir de ses traumatismes. L'arrivée du concierge va cependant briser ce nouvel espoir.	John à l'air vraiment enfin apaisé, malgré le chaos autour de lui, le vide qui l'entoure paraît presque réconfortant.
01:48:48 à 01:52:37	John apparaît fatigué, il semble déprimé et affiche un regard noir lorsqu'il jure de tuer tout ceux qui s'approcheront. Il porte toujours les marques sur le visage de ses précédents combats.	Le concierge du Continentale dépose John à Central Park où il rencontre Winston? Celui-ci lui annonce qu'il est excommunié et que prime sur sa tête est doublée. John prévient Winston que tout ceux qui s'approcheront mourront.	John va devoir assumer le meurtre de Santino au Continentale, il est désormais seul et n'a plus accès aux ressources de l'hôtel. Avec la menace qu'il formule à Winston, John prouve qu'il accepte et choisit de continuer à vivre sa vie de tueur.	X
01:52:38 à 01:55:18	John s'empresse de courir des qu'il remarque les personnes autour de lui recevoir des messages, il semble contenir sa panique et se force à prendre la fuite.	Alors que Winston procède à l'excommunication de John, celui-ci prend la fuite dans Central Park pour essayer de trouver un refuge, tandis que de nombreuses personnes autour de lui semblent informer de la teneur de sa prime.	John est désormais plus vulnérable que jamais, il est une cible prioritaire pour tous les chasseurs et n'a plus aucune aide pour survivre. Cette fois il est bien seul contre le reste du monde.	X

John Wick: Chapitre 3 - Parrabellum (Chad Stahelski, 2019)

John Wick Chapitre 3 - Parrabellum (2019)				
Timecode de la séquence	Abstraction plastique	Abstraction contractuelle	Abstraction conceptuelle	Commentaire
00:01:28 à 00:02:37	John semble être fatigué, il est trempé et conserve une mine grave. On peut apercevoir une blessure au flanc et des entailles sur le visage.	John cours à travers la ville pour se mettre à l'abri alors que sa futur excommunication entrera en vigueur bientôt.	John se dévoile ici comme une victime, il deviendra une proie non seulement pour les chasseurs de prime mais également pour le système criminel tout entier.	X
00:03:19 à 00:05:06	John reprend son souffle le long d'un mur avant de repartir. Lorsqu'il se sépare de son chien, il se fait rassurant pour lui.	John décide de prendre un taxi pour rejoindre la bibliothèque municipale de New York. Voyant que le taxi est empiété dans les bouchons et que l'heure tourne, John demande au chauffeur d'emmener son chien au Continentale pour qu'il y soit en sécurité.	John réalise qu'il doit à présent continuer seul pour ne pas risquer de mettre en danger ceux qu'il aime. En se séparant de son chien, il prouve aussi qu'en protégeant les autres, il se protège lui aussi.	Le présence de nombreuses indications horaires ajoute beaucoup de tension à la séquence, il nous rappelle que le temps est précieux et que John ne peut pas se permettre de le gacher.
00:05:13 à 00:06:47	John semble regagner son sérieux et son calme. En récupérant ses effets personnels, il semble appréhender leurs récupérations. Il embrasse la photo de sa femme et la remet dans le livre.	John parvient à la bibliothèque et demande un livre bien précis. En le récupérant il l'ouvre et trouve une photo de sa femme, un chapelet, un médaillon et de l'argent. Il redépote la photo de sa femme dans le livre.	John semble ouvrir une sorte de boîte à souvenir, il y trouve des fragments de sa vie avec Helen mais aussi de sa vie d'assassin passé. En laissant la photo de sa femme, il formule une sorte de promesse : il reviendra quand tout sera fini.	Il apparaît étrange de voir une photo de Helen dans une cache qui semble prévue pour un John Wick en mission.
00:06:48 à 00:08:46	John semble avoir du mal à se défendre, il prend l'avantage en piégant son adversaire, qu'il tue en brisant sa nuque avec un livre. Il reçoit aussi un coup de couteau dans l'épaule.	Il tombe sur un assassin qui tente de le tuer dans la bibliothèque, John parvient à s'en défaire au prix d'une blessure, range le livre et s'en va chercher un docteur.	Ce combat place John dans une situation délicate, elle lui rappelle que l'heure tourne et qu'il peut se faire attaquer de n'importe où s'il ne surveille pas ses arrières.	X
00:08:47 à 00:11:29	John est au mauvais état mais parvient à garder son sérieux. Pendant qu'il se fait recoudre, il compte les secondes sur l'horloge avec une forme d'anxiété et d'angoisse sur le visage.	John parvient à trouver un docteur qu'il convainc de le prendre. Le docteur commence à suturer John alors que son excommunication est proche. Lorsque la dernière seconde sonne, le docteur cesse de l'aider. Le	John s'apprête à être coupé totalement du système des assassins. Lorsque l'horloge retentit, son statut d'assassin est révoqué, il est officiellement une cible.	En comptant les secondes, John fait le décompte de sa propre déchéance. En le faisant il respecte aussi le docteur qui lui doit toujours se plier aux règles.
00:12:21 à 00:14:06	John continue à se suturer, une fois fini il récupère des médicaments et se rhabille. Il tire deux balles dans le flanc et l'épaule du médecin.	Maintenant que l'excommunication et le contrat sont actifs, John fini seul de se soigner. A la demande du médecin il lui tire dessus pour que les chasseurs ne pensent pas qu'il l'est aidé. John tire puis sort de son cabinet.	En tirant sur le médecin, John se montre reconnaissant et sensible à sa condition, il cherche à causer le moins de tort possible à ceux qui l'ont aidé.	X
00:14:07 à 00:16:41	John cours toujours en passant par de nombreux bâtiments. Il récupère plusieurs pistolets dans un musée pour les démonter et s'en faire un neuf. Il apparaît minutieux et concentré.	En fuyant, John atterri dans une sorte de musée de l'armement. Il réunit plusieurs pistolets pour les démonter et se fabriquer une nouvelle armes tandis que des assassins l'ayant pris en chasse arrive. Il tue l'un d'entre eux et lui encore.	Ici John arrête de fuir et se prépare à se défendre, il sait qu'il est poursuivi et que s'il veut survivre, il devra affronter ses opposants tôt ou tard.	X
00:16:42 à 00:19:57	John commence par se battre au poing, fait plusieurs prise de soumissions, utilise plusieurs couteau de lancer et une hache. Il est mis en difficulté et est touché une fois au bras.	John est pris en tenaille par des chasseurs, il se bat avec eux au poing jusqu'à utiliser les couteaux exposé dans cette aile du musée. Il finit par tuer tout ses assaillants et sors de la pièce.	John prouve encore une fois ici sa robustesse et sa maîtrise du combats et des armes. Il gère plusieurs ennemis en même temps sans jamais être réellement acculé ou mis en difficulté. Une autre image de l'assassin ultime qu'il représente.	L'abondance de couteaux permet à John Wick de prouver toute sa force et sa dextérité avec ses armes. John semble le seul à les utiliser au bon moment pour déséquilibrer son adversaire.
00:20:15 à 00:22:39	John se bat au poing et en utilisant les chevaux pour assommer ses ennemis.	John se fait renverser par deux voitures. Il prend la fuite dans une écurie et combat les chasseurs qui sont après lui. Finalement il récupère un cheval et sors du bâtiment avec.	La course John Wick prouve sa supériorité, même épuisé il reste le meilleur et ne semble jamais submergé par ses assaillants.	X
00:22:40 à 00:23:39	John apparaît toujours avec la mine grave et sérieuse.	Alors qu'il est en train de chevaucher, John est attaqué par deux hommes en moto qu'il tue aisément avant de s'enfuir.	Même lors d'une course poursuite peu conventionnelle, John reste maître de la situation et gère sans aucun mal ses poursuivants.	X
00:23:51 à 00:27:38	John se montre grave et désolé devant la directrice, lorsqu'il tente de la convaincre en parlant biélorusse, il devient grave et sa voix traduit une forme de colère.	John parvient à rentrer dans un théâtre et va à la rencontre d'une directrice de ballet qu'il semble connaître. John lui demande de l'aider en lui expliquant qu'elle lui est redevable car tous deux sont liés. Elle semble accepter de l'aider.	Ici on en apprend plus sur le personnage de John Wick, il semble être Biélorusse d'origine, pourrait avoir grandi avec cette femme et faire parti de leur organisation. Ce qui pourrait être un indice sur le choix qu'a fait John de devenir un assassin.	On apprend ici que John s'appelle en fait Jardani Jovonovich et serait un exilé ayant grandi dans une sorte de mafia.
00:27:38 à 00:31:25	John garde son sérieux mais semble troublé lorsqu'il regarde des enfants se battre ou danser. Il donne son chapelet à la directrice et se fait marquer au fer rouge avec dans le dos.	John traverse les pièces du théâtre avec la directrice jusqu'à son bureau, il y voit des enfants qui sont forcés à la tâche. Il demande à la directrice d'aller à Casablanca, elle accepte et le marque au fer rouge en signe de dette payée.	L'enfance de John se dévoile encore, il semble qu'il est grandi dans le théâtre et ai été entraîné à se battre. Il vient renouer ici une dernière fois avec sa famille qui, soumise à la Grande Table, le renie aussi.	John semble contrarié de voir des enfant souffrir et subir le même sort que lui, tous semblant destinés de force à devenir des tueurs.
00:37:51 à 00:40:16	John conserve sa mine grave, il porte toujours son costume taché de sang et semble déambuler dans les rues de Casablanca avec prudence et calme.	Alors qu'il arrive à Casablanca, John se tombe dans un guet-apens. Il commence à se battre avec trois hommes, quand un quatrième apparaît pour stopper le combat et en invitant John à le suivre.	Même hors de New York, John reste une cible, cependant il semblerait bien qu'il est encore des amis susceptible de l'aider.	X
00:40:17 à 00:45:24	En arrivant John regarde les photos de Sofia et sa fille, il se fait tirer dessus mais le costume le protège de la blessure, il aborde Sofia avec calme et gravité.	John est conduit au Continentale du Maroc, il vient y voir Sofia pour lui demande son aide et retrouver "Berrada". Sofia refuse de peur que la Grande Table ne se venge sur sa fille puis accepte à contre-cœur.	John utilise ici le même stratagème qui l'a fait replonger dans sa vie d'assassin. En demandant réparation d'une dette, il expose Sofia au même destin que lui.	Sofia et John ont les mêmes raisons de refuser leurs dettes, chacun veut protéger ceux qu'ils aiment. Mais tout deux sont rattrapés par les conséquences de leurs choix.
00:50:27 à 00:56:07	John apparaît calme et sérieux, il s'agenouille face à Berrada pour lui demander une entrevue avec le Grand Maître. Lors du combat, il neutralise les gardes un à un.	John et Sofia fuient la résidence de Berrada pour que John puisse demander une entrevue avec le Grand Maître. Berrada dévoile son emplacement à John qui réclame en dû le chien de Sofia. Face à son refus, Berrada tire sur le chien. Sofia tire alors sur Berrada et le laisse agonisant.	John, en demandant une entrevue avec le Grand Maître, tente de se racheter pour mettre fin à sa traque et à sa vie de tueur. Par tous les moyens, il cherche à quitter cette vie.	X
00:56:08 à 01:02:27	John et Sofia se battent au corps à corps et avec des armes, ils sont aidés des chiens qui les aident à immobiliser leurs ennemis pour qu'ils puissent les tuer.	John et Sofia fuient la résidence de Berrada tout en étant poursuivis par ses gardes. Ils les éliminent un à un avant de retrouver un chemin de la sortie.	Avec cette scène John et Sofia se battent ensemble et prouvent leurs supériorités, leurs travail d'équipe permet de vaincre tout leurs opposants. Bien que leurs objectifs divergent, il s'accorde sur un même but: protéger les siens.	Première scène d'action où John travaille en duo avec quelqu'un, la séquence est rythmée et leurs duo semble ne pas être en difficulté.
01:02:28 à 01:05:10	John appose son sang sur le médaillon et le rend à Sofia. Il récupère de sa part une bouteille d'eau quasi-vide.	John et Sofia récupère une voiture et roule jusqu'au désert. Une fois arrivé à bas, John rend le médaillon à Sofia et pars dans le désert seul.	La dette que Sofia avait envers John est payée, John est de nouveau seul et devra affronter le désert pour espérer trouver le Grand Maître. Une épreuve qui pourrait le sauver ou le tuer.	X
01:05:11 à 01:06:06	John semble épuisé par sa marche. Il à chaud et traîne des pieds. Finalement il s'écroule le long d'une Dune.	John marche des heures dans le désert, peut être des jours. Au bout d'un moment, n'ayant plus la force de continuer, il s'écroule dans le sable.	La quête de John semble sans fin et irréalisable. Avant d'en voir la fin John s'écroule. Il semble que ce soit son ambition, sa volonté et ses choix qui soient venus à bout de lui.	X
01:08:48 à 01:14:09	John apparaît fatigué et perdu. Il s'agenouille devant le Grand Maître et lors de son serment, se coupe l'auriculaire, et donne son alliance au Grand Maître. Il sera cicatrisé de sa blessure au tisonier.	John est recueilli par les hommes du Grand Maître et mené à sa tente. Le Grand Maître lui propose soit de mourir maintenant ou de vivre en servant à jamais la Grande Table. John accepte de servir et donne son alliance, en guise de preuve de sa loyauté. Il devra également tuer Winston.	Quand le Grand Maître demande à John pourquoi celui-ci veut vivre, il lui répond "pour me souvenir d'elle". Si John à fait tous ses choix, c'est pour vivre en conservant les souvenirs de sa femme. Il accepte de se séparer des objets symbolisant sa relation pour ne garder que des souvenirs.	En répondant qu'il veut vivre pour ses souvenirs et non pas pour se reconstruire, John semble préférer continuer à vivre pour sa peine plutôt que pour lui-même.
01:14:10 à 01:14:27	John entre dans la tente presque ébété, il regarde le costume presque dépit.	John est conduit dans une tente où les hommes du Grand Maître lui ont préparé un costume sur présentoir.	Ayant accepté de vivre en servant la Grande Table, John se voit contraint de redevenir l'assassin qu'il était autrefois, celui qui tuait pour les règles et selon les règles.	X

01:14:28 à 01:16:58	John est vêtu de son costume emblématique noir, il est calme et concentré. Ses entalles au visage ont disparu. Il est équipé d'une lame rétractable.	A peine débarqué dans la gare de New York que John est mit devant l'assassin Zéro et ses hommes. Zéro menace John qui finit par disparaître dans la foule.	John est mis face à de vrais assassins expérimentés, ils sont presque invisible dans la foule et sont des génies des armes blanches. Si John veut parvenir jusqu'au Continentale, il devra être aussi impitoyable que ses adversaires.	Zéro et ses hommes semble utiliser les mêmes technique que John : Disimulation dans la foule et attaque rapide au couteau. Ce qui les place à un niveau similaire de celui de John.
01:16:59 à 01:20:36	John combat sur sa moto au corps à corps et avec pistolet jusqu'à subtilisé un sabre pour tuer ses ennemis. En fin de course, il se crash devant le Continentale.	John sort de la gare et subtilise une moto à un assassin, s'engage alors une course poursuite avec Zéro et ses hommes, John les tue tous excepté Zéro. Les deux hommes finissent leurs courses au Continentale. Comme il est dans l'enceinte de l'hôtel, Zéro renonce à tuer John.	John prouve encore ses compétences d'assassin hors-pair, en pleine course poursuite, il est capable de tuer ses opposants avec divers armes sans jamais s'exposer ou être touché. Une scène qui traduit la puissance et la détermination de John Wick.	X
01:20:37 à 01:22:45	John reste calme et concentré dans l'hôtel. Lorsque Zéro vient s'asseoir à côté de lui, John change de place. Son chien vient lui lécher le visage.	Alors que John attend le directeur du Continentale, Zéro s'approche de lui pour faire part de son admiration pour lui. Pour Zéro John est son semblable, ce que réfute John. Le concierge l'invite ensuite à rejoindre Winston.	John cherche à se démarquer de Zéro, pour lui il n'ont rien en commun. John se différencie par son humanité et sa loyauté envers ses alliés plutôt qu'envers un système.	X
01:22:46 à 01:28:47	John est toujours calme et concentré. Il reçoit un pistolet de Winston qu'il lui rend après avoir pris sa décision.	John rencontre enfin Winston, celui-ci lui tend un pistolet et lui annonce qu'il ne démissionnera pas. Il lui demande alors s'il le tuera pour la Grande Table ou si il ne fera rien. Lorsque l'adjudicatrice arrive, John lui annonce qu'il ne tuera pas Winston. En réponse celle ci désactive la Continentale et envoie des missionnaires tuer les deux hommes. John demande alors à Winston d'avoir accès aux armes pour se préparer.	John se retrouve devant un choix cornélien. Soit il tue Winston, un ami, en servant la Grande Table pour lui permettre de continuer à vivre pour ses souvenirs. Soit il se rebelle contre elle pour ne plus avoir à subir ce qu'elle lui impose. Doit il laisser vivre l'homme ou l'assassin. En choisissant de rejoindre Winston, il choisi de défier la Grande Table, et tente sa chance pour ne plus avoir à être un assassin.	Winston résume ici tout le dilemme de John, pour pouvoir redevenir l'homme, il doit devenir l'assassin. Mais à chaque fois qu'il enfle le costume, il s'enlise de plus en plus dans une vie de tueur à la solde du système.
01:28:48 à 01:31:03	John se prépare à l'arrivée des missionnaires en choisissant ses armes, il est aidé par le concierge de l'hôtel qui lui fait des suggestions.	John à rejoins le bunker du directeur avec Winston et le concierge pour s'équiper en armes tandis que les clients évacuent l'hôtel et que les missionnaires arrivent.	Avec cette mission, John n'est plus un assassin, il se place comme un résistant qui tente de s'imposer face à la grande table. Néanmoins il continue de rester professionnel.	X
01:31:50 à 01:33:51	John continue à se préparer, il équipe plusieurs chargeur dans son holster, charge ses pistolets et récupère une mitrailleuse lourde.	John s'équipe lourdement pour aller affronter les missionnaires qui pénètre dans le Continentale.	Avec cette scène, on constate tout la difficulté et l'ampleur du combat qui s'annonce. John n'a jamais autant porté de matériel, il est montré ici au maximum de sa dangerosité.	X
01:33:52 à 01:37:03	John évolue dans l'enceinte d'un Continentale plongé dans l'obscurité, il utilise quasi-exclusivement ses pistolets et sa mitrailleuse lourde. Il est précautionneux et rapide.	John arrive dans le hall du Continentale et prend en embuscade les missionnaires, le combat est rude car ces hommes sont lourdement équipé. John parvient à tuer la majorité d'entre eux en utilisant un grand nombre de munitions.	John à affaire aux adversaires les plus coriaces qu'il est eu à affronter. Une simple balle dans la tête ne les tuera pas. John doit redoubler d'efforts s'il veut avoir l'avantage, un avantage qu'il parvient à conserver grâce à ces nombreuses armes.	John semble surpris lui-même des missionnaires, lorsqu'il tire une balle dans la tête de l'un d'entre eux et qu'il se relève, John réalise qu'il devrait délaissé ses techniques standards pour des méthode plus poussés
01:37:04 à 01:38:08	John apparaît devant Winston sérieux et inébranlable. Le choix du concierge semble l'intriguer mais il s'empresse de faire la même chose.	John retourne au bunker de Winston pour récupérer des armes avec une plus grande puissance de feu. Le concierge lui tend un fusil à pompe et tout deux repartent au combat.	John à besoin de muscler son jeu face à ses ennemis, il opte pour des armes plus puissantes, capable de défaire ses opposants et assoir sa dominance.	X
01:38:09 à 01:41:16	John est toujours concentré et minutieux, il tue ses ennemis un à un avant de se mettre à couvert pour recharger. Il tombe dans une piscine avec un missionnaire qu'il tue au pistolet sous l'eau.	Dans le sous-sol du Continentale, John abat les missionnaires un à un grâce à sa nouvelle arme. Alors qu'il tue son dernier ennemi dans une piscine, il rejoint par Zéro qui s'enfuit après l'avoir menacé de mort.	Avec sa nouvelle arme, John domine ses ennemis, il est intouchable et semble ne faire aucune erreur qui puisse le déstabiliser. L'apparition de Zéro poussera John à affronter le symbole de la Grande Table et de sa vie d'assassin.	X
01:41:42 à 01:45:04	John est en difficulté, il est touché de nombreuses fois, est projeté contre du verre ou du verre, ne parviens pas à tuer ses ennemis. Il semble être fatigué du combat mais reprend vite son sérieux et sa concentration.	John arrive dans une pièce d'exposition vitrée avec de nombreux reflet. Il est confronté à deux étudiant de Zéro, qu'il n'arrive ni à toucher, ni à voir venir. Il parvient à les tuer en se jouant d'eux et monte à l'étage supérieur.	John est montré ici en grande difficulté, face des assassins professionnels sur-entraîner, John à du mal à faire face. Cette fois c'est lui la cible qui est poursuivi par des spectre intouchable. Il remporte le duel en se montrant plus malin que ses opposants.	Les vitres et les miroirs présent dans la salle permettent aux étudiants de jouer avec les reflets pour se cacher et devenir invisible. Une technique utilisé par John qui est ici retourné contre lui.
01:45:05 à 01:49:22	John est aussi ici en difficulté, il perd son sabre face à ses ennemis, utilise sa ceinture et effectue de nombreuses prise pour déstabiliser ses adversaires. Il les fait passer au travers du sol avant de les épargner. Il semble être très fatigué.	John affronte deux autres étudiant se battant au couteau. Il a encore du mal à s'imposer et se laisse battre tandis que les étudiants lui montre leurs respects pour lui. Au final il parvient à les mettre hors d'état et rejoins enfin Zéro.	John est toujours montré en grande difficulté, bien qu'il soit mis en échec plusieurs fois, il continue de se relever et de se battre. Il parvient à battre ses adversaires grâce à sa patience, sa concentration et détermination.	Lors du combat, les étudiants font part de leurs admiration pour John et l'aide même à se relever lorsqu'ils le mette à terre. John dépasse le statut d'ennemi pour celui d'une icône de ce monde.
01:49:23 à 01:53:43	John parvient à rester concentré et calme malgré sa fatigue. Tous deux se battent au sabre, John fait plusieurs prises à Zéro pour le déstabiliser et pouvoir se cacher. John blesse Zéro à la jambe et au bras avant de lui planter le sabre dans le torse.	John rejoins Zéro et commence à se battre avec lui. Alors que Zéro à l'avantage, John parviens à le déstabiliser pour reprendre le dessus, parviens à le blesser et finalement à le tuer.	John affronte enfin Zéro, son "double". Alors qu'il est fatigué est en mauvaise posture, il arrive à retourner la situation pour redevenir le spectre intouchable qu'il est: John Wick.	X
01:54:34 à 01:55:58	John est épuisé assis à côté de Zéro. Il se relève pour aller prendre sa ceinture et s'en va.	Après leurs combats John et Zéro reprennent leurs souffle. Zéro partage ses impressions sur le combat avec John, qui les partage aussi. Lorsque John se lève, Zéro lui dit qu'il le rejoindra, ce à quoi John répond "Je crois pas non" et s'en va. Zéro meurt à la suite de cette discussion.	La mission de John touche à sa fin, il se repose à côté de son ennemi vaincu, qu'il ne considère plus comme tel. Il se lève seul et quitte la pièce seul, comme le dernier assassin encore en vie.	X
01:55:59 à 01:58:26	John semble étonné de voir Winston parler avec l'Adjudicatrice. Lorsque le directeur renouvelle son serment, John est médusé. John tente de se protéger des balles de Winston et chute du toit, en se prenant plusieurs échafaudage.	Winston et l'Adjudicatrice ont engagé des négociations. John les rejoins tandis que Winston renouvelle sa fidélité à la Grande Table pour récupérer le Continentale. L'Adjudicatrice accepte mais considère toujours John comme un problème, Winston décide de lui tirer dessus, ce qui le fait chuter du toit.	Devant le serment de Winston, John s'aperçoit que son ami l'a trahi, il l'a utiliser pour rejoindre de nouveau la Grande Table. Pour assurer cette position, Winston ira jusqu'à "tuer" John Wick. John est trahi par les proches qu'il avait choisi de protéger et de faire confiance.	La manipulation de Winston nous rappelle à tous que la seule règle de ce monde d'assassin est toujours de servir ses propres intérêts.
01:58:27 à 01:59:50 John Wick n'apparaît pas ici	Alors que l'Adjudicatrice sors du Continentale, elle semble vouloir aller vérifier la ruelle où est tomber John Wick. A la scène suivante, elle rejoins Winston et le concierge pour leurs communiquer que John Wick à disparu et que son retour pourrait être un problème. Elle demande au directeur de s'occuper de cette situation au plus vite. Nous avons ici la confirmation que la quête de John n'est pas terminée, il n'est pas encore libéré de cette vie et reviendra tôt ou tard demander des comptes à Winston et la Grande Table.			
01:59:51 à 02:01:58	John semble blessé très gravement, il reste au sol durant tout la conversation avant de se relever péniblement la visage en sang. Son dernier regard est rempli de haine et d'amertume.	John à été récupéré par un SDF qui le reporte devant le trône du Bowery King sous terre. Le Bowery King lui suggère qu'il va se venger de la Grande Table et lui demande si il est "en rogne". John se relève pour le fixer dans les yeux et lui répond "Oui".	John à été trahi par ses proches et laissé pour mort. Désormais, il ne peut plus espérer vivre une vie normal. John n'a plus qu'une idée en tête, se venger de ceux qui l'ont manipuler et détruire la Grande Table qui le maintient dans cette situation.	Dans cette scène on peut voir à quel point John Wick est un personnage dangereux et iconique. Il n'est maintenue en vie que par sa détermination et son désir de vengeance.

Foucault Arthur

arthur.foucault3@etu.univ-lorraine.fr

Sous la direction de :

Fontanari Rodrigo : rodrigo.fontanari@univ-lorraine.fr

Méon Jean-Matthieu : jean-matthieu.meon@univ-lorraine.fr

Comment la spectature du héros d'action construit la partie-jeu filmique

Résumé : Ce travail de recherche s'intéresse à la construction d'un espace de jeu filmique issu du processus perceptivo-cognitif du spectateur. Au travers des films *John Wick*, nous étudierons la spectature du héros d'action, son rôle dans l'interprétation de la fiction et la progression du récit. L'analyse de chacune de ces composantes au prisme du personnage de John Wick pourra ainsi rendre compte du fonctionnement et de l'organisation des parties-jeux filmique au sein des films du genre action.

Mots clés : Spectature, Héros, Jeu, Cinéma, John Wick, Action, Partie-jeu filmique

How the spectature of the action hero constructs the filmic game

Abstract : This research work is interested in the construction of a filmic space of play resulting from the perceptive-cognitive process of the spectator. Through the *John Wick* films, we will study the spectating posture of the action hero, his role in the interpretation of the fiction and the progression of the narrative. The analysis of each of these components through the prism of John Wick's character will allow us to understand the functioning and the organization of the filmic games within the films of the action genre.

Key words: Spectating posture, Hero, Game, Cinema, John Wick, Action, Filmic game