

SuperStar (film expérimental tourné entièrement dans le jeu-vidéo GTA V).

Tout d'abord, l'univers du film est celui de GTA, petit détail anodin puisque ce jeu est réputé pour être un jeu d'une extrême violence.

Cette violence est la violence de la société, violence qui est omniprésente dans notre société patriarcale.

Au départ il y a un point de vue extérieur, une description à la troisième personne du singulier qui montre un point de vu détaché, c'est l'image que l'on a d'elle, le regard que l'on porte sur elle.

Elle est représentée comme un modèle de force, comme la sauveuse de la nation, elle nous paraît invincible. Mais ce point de vu va vite changer pour choisir l'intime, le « jeu » représenté par le cadre serré et fixe qui laisse toute la place au ressenti, à l'introspection.

Il fait place à une héroïne désœuvrée, en face d'interrogation profonde et dont le poids du héros lui pèse. Elle va jusqu'à se demander s'il lui sert encore d'exister. Cette impression est renforcée par les plans en plongé qui montrent d'une fragilité.

On peut voir un plan frontal où l'héroïne est de dos et marche alors que la foule s'enfuit en sens inverse, elle va à contre-sens ce qui marque l'abandon du costume. Ensuite on la voit voler au-dessus d'une autoroute, les voitures au mouvement et elle, comme téléguidée. Le fait d'avoir perdu la maîtrise de ses actes et celui de voler ce qui l'éloigne du commun des mortels renforce le sentiment de solitude et d'abandon, abandon aussi de son rôle tout en apparence.

Le rythme se ralentit au fur-et-à-mesure, comme pour montrer la chute de la figure héroïque, l'abandon, sa volonté devient de plus en plus faible et fait place à des images plus longues et contemplatives. Il y a comme un calme, une acceptation de cette souffrance avec le regard contemplatif et le symbole de la mer, l'eau régénératrice. Le coucher de soleil représente le cheminement qui est en train de se faire c'est la transition dans la métamorphose, qui laisse la place à une scène où l'héroïne se fait cribler de tirs, ce qui est une représentation de la violence omniprésente mais elle reste debout sans succomber et continue à marcher. C'est l'expression métaphorique d'une situation où l'extrême violence ne peut même l'atteindre. S'en suit un plan fixe de dos où l'héroïne marche dans l'eau pour s'avancer dans l'horizon. Le fait que ce soit de dos nous détache du personnage qui va, avec la symbolique de l'eau régénératrice, vers une sorte de renaissance.

Enfin il y a une forme de conclusion autour de la phrase dite en voix off : « Peut-être que c'est ça être une héroïne. Survivre. Survivre à ce monde. Peut-être que chaque femme est une héroïne. Le mythe est éclaté ».

Ainsi on comprend que finalement ce contre quoi cette héroïne se battait allégoriquement c'était les violences qu'engendre la société patriarcale et après avoir abandonné on comprend que survivre à cette société de violence est déjà une forme d'héroïsme. Le mythe, le fantasme, la figure du héros n'est en réalité qu'une illusion.

Héroïne le Film v4.mp4



QR code :

