



Fiche technique	1
Réalisateur George Miller: médecin, cinéaste et laborantin	2
Genèse Un chemin pavé d'embûches	3
Personnages Tomber le masque	4
Découpage narratif	5
Récit L'odyssée rembobinée	6
Parallèles Une saga mutante	8
Mise en scène La route de tous les possibles	10
Séquence Duel au soleil	14
Fable Qui a tué le monde ?	16
Registre Bouffonnerie	17
Motif Organique-mécanique	18
Figure Le muet	19
Document L'étoffe dont sont faits les rêves furieux	20

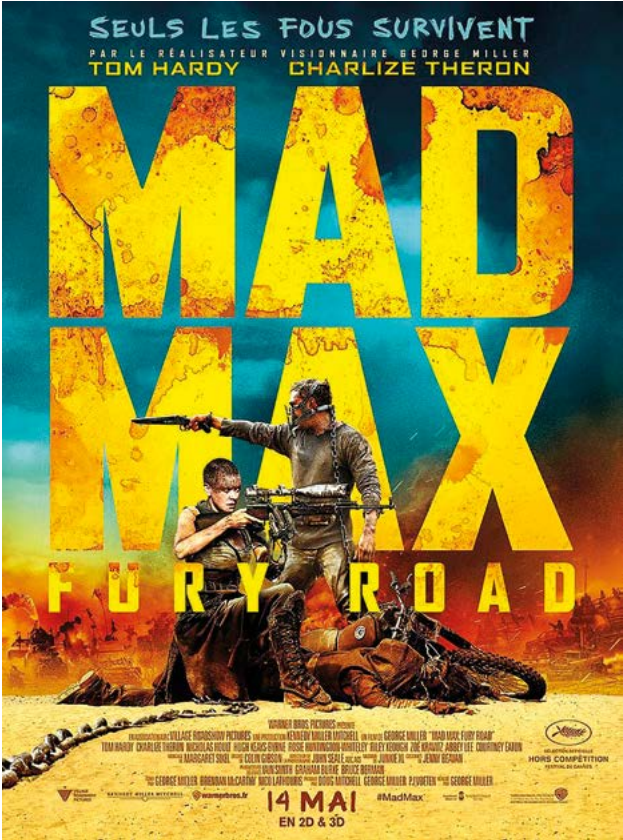
● Rédacteur du dossier

Josué Morel est critique de cinéma, conférencier et enseigne aux universités Paris 1 Panthéon-Sorbonne et Sorbonne Nouvelle. Il écrit pour la revue en ligne *Critikat*, dont il est le rédacteur en chef depuis 2019, et collabore aux *Cahiers du cinéma*. Il est également l'auteur de livrets pédagogiques pour *Lycéens et apprentis au cinéma* et dirige des ateliers d'initiation à la critique et à l'analyse filmique dans le cadre du dispositif Images en bibliothèques.

● Rédacteurs en chef

Camille Pollas et Maxime Werner sont respectivement responsable et coordinateur éditorial des éditions Capricci, spécialisées dans les livres de cinéma (entretiens, essais critiques, journalisme et documents) et les DVD.

Fiche technique



● Synopsis

Max est capturé par les soldats du tyran Immortan Joe. Maître de la Citadelle, ce dernier charge l'Imperator Furiosa d'un convoi de ravitaillement à destination de la ville voisine de «Pétroville». Mais sa lieutenant a d'autres projets en tête : son camion-citerne dévie de la route prévue pour aller vers l'est. Immortan Joe découvre alors qu'elle s'est enfuie avec les «pondeuses d'élite» qui composent son harem. Pourchassée par des pillards, Furiosa est ensuite rejointe par les troupes de Joe, mais profite d'une tempête de sable pour leur échapper – tempête qui occasionne par ailleurs l'accident de la voiture à laquelle est enchaîné Max. À son réveil, ce dernier tombe sur le camion de Furiosa et tente de s'enfuir avec, avant de se rendre compte qu'il a besoin de l'Imperator. Les deux personnages s'allient, poursuivis par Joe, jusqu'à un canyon où Furiosa a négocié un laissez-passer avec des pillards. Mais leur accord tourne court et la fuite en avant reprend. Une épouse de Joe, Angharad, meurt en cherchant à protéger Furiosa des tirs du tyran. La bande continue sa route dans la nuit, vers la «Terre verte» où est née Furiosa, mais après avoir semé ses poursuivants, elle découvre que ce paradis n'existe plus. Alors que l'Imperator projette de traverser le désert du sel pour trouver une autre terre d'accueil, Max lui soumet un autre plan : revenir à leur point de départ pour s'emparer de la Citadelle. S'ensuit un nouvel affrontement avec Immortan Joe, qui est défait dans le canyon. Furiosa, blessée, est sauvée par Max, avant leur retour triomphal à la Citadelle. Max profite de l'euphorie pour s'éclipser dans la foule, après avoir adressé un ultime regard à Furiosa.

● Générique

MAD MAX: FURY ROAD

Australie | 2015 | 2h

Réalisation

George Miller

Scénario

George Miller

Brendan McCarthy

Nick Lathouris

Image

John Seale

Montage

Margaret Sixel

Décor

Colin Gibson

Costumes

Jenny Beavan

Musique

Junkie XL

Production

Kennedy Miller Productions

Village Roadshow Pictures

Distribution

Warner Bros.

Format

2.40:1, couleur

Sortie

14 mai 2015

Interprétation

Tom Hardy

Max Rockatansky, dit
«Mad Max»

Charlize Theron

Imperator Furiosa

Hugh Keays-Byrne

Immortan Joe

Nicholas Hoult

Nux

Rosie Huntington-Whiteley

The Splendid Angharad

Riley Keough

Capable

Abbey Lee Kershaw

The Dag

Zoë Kravitz

Toast the Knowing

Réalisateur

George Miller: médecin, cinéaste et laborantin

Avant de devenir réalisateur, George Miller fut médecin et travailla en hôpital, à la fois aux urgences et en traumatologie. De son propre aveu, les victimes d'accident de la route qu'il a soignées auraient inspiré le scénario du premier *Mad Max*. Mais avant ce coup d'éclat qui lancera sa carrière, Miller alterne entre son internat et des petits jobs de techniciens sur des courts métrages. Une rencontre va changer sa vie: celle de Byron Kennedy, qui sera son fidèle producteur pendant une décennie, mais aussi le chef opérateur de son premier court, le remarqué *Violence in the Cinema, Part 1* (1971), dont le titre annonce la couleur des films qu'ils réaliseront ensuite ensemble. Il leur faudra toutefois attendre huit ans pour réunir la somme (autour de 400 000 dollars) nécessaire à la mise en chantier de *Mad Max* (1979). Après un tournage compliqué – absence de vrais cascadeurs, remplacement à la dernière minute de l'actrice jouant l'épouse de Max, etc. –, le film rencontre des problèmes avec la censure, qui poussent Miller à opérer plusieurs coupes. En France, *Mad Max* écope dans un premier temps d'un classement X (lui fermant les portes des circuits de salles traditionnelles), puis d'une interdiction aux moins de 18 ans agrémentée d'une coupe de six minutes, avant de sortir enfin dans sa version intégrale en 1983.

● Succès et déboires

Ces difficultés n'empêchent pas le film d'être un triomphe: il récolte 100 millions de dollars au box-office mondial, ce qui en a fait le titre au ratio budget/recettes le plus rentable de tous les temps, du moins jusqu'au *Projet Blair Witch* en 1999. *Max Max 2: Le Défi*, dont le budget est autrement conséquent, sort deux ans plus tard, en 1981, et connaît lui aussi un accueil très favorable de la part du public et de la critique. Mais la mort de Byron Kennedy, décédé dans un accident d'hélicoptère, perturbe la mise en chantier du troisième volet. À moitié renié par Miller, *Mad Max: Au-delà du dôme du tonnerre* (1985) réalise cependant lui aussi de très bons scores au box-office, notamment aux États-Unis. Désormais installé à Hollywood, le cinéaste change ensuite de registre avec *Les Sorcières d'Eastwick* (1987), étonnante comédie surnaturelle où il s'amuse avec les potentialités des

George Miller sur le tournage de *Mad Max: Au-delà du dôme du tonnerre* COLLECTION CHRISTOPHEL © Kennedy Miller Productions

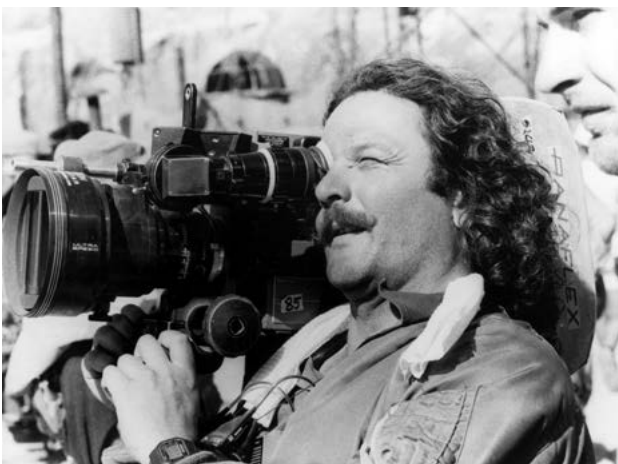


effets spéciaux. Si Miller sort essoré du tournage, à cause de mauvaises relations avec ses producteurs, le succès est au rendez-vous. Ce ne sera toutefois pas le cas du film suivant: *Lorenzo* (1992), un mélodrame inspiré d'une histoire vraie sur un enfant malade atteint d'une maladie incurable. Sous sa surface académique, le film étonne par des segments proches du cinéma horrifique (les crises de l'enfant ressemblent à des scènes de possession) et un scénario scientifiquement très technique, où le tropisme médical de Miller refait surface. Échec financier, *Lorenzo* marque un coup d'arrêt notable pour Miller, qui devra attendre six ans avant de retrouver le chemin des plateaux. En 1995, il opère un autre virage en signant le scénario de *Babe, le cochon devenu berger* (réalisé par Chris Noonan), gros succès dont il décide de tourner lui-même la suite en 1998, *Babe 2, le cochon dans la ville*. Nouvel enjeu technique: il s'agit ici de «diriger» des animaux auxquels sont prêtées des voix humaines. Mais le cinéaste semble désormais maudit: ce deuxième volet est boudé par les spectateurs.

● Retour furieux

Il faudra attendre huit ans avant de voir Miller revenir, en 2006, avec... un film pour enfants, *Happy Feet*, qui lui vaudra l'oscar du meilleur long métrage d'animation. Il pilotera également sa suite en 2011, avant de se confronter à un projet de longue date: le quatrième *Mad Max* [Genèse]. Ce retour aux sources vaut à Miller son plus grand succès, à la fois critique, public et institutionnel (six oscars). En 2022, avant le tournage de *Furiosa: Une saga Mad Max*, il livre l'un de ses films les plus originaux: *Trois mille ans à t'attendre*, qu'il présente comme un «anti-Mad Max», raconte la rencontre d'une narratologue britannique avec un génie prisonnier depuis des siècles dans un flacon. Le film est un condensé de bizarrerie et d'ambition narrative, qui accouche d'une romance où se mêlent récits imbriqués, visions grotesques et jeu sur la matière de l'image numérique. Vient ensuite, deux ans plus tard, la préquelle de *Fury Road*, qui ne réitère pas le succès public de 2015. Miller avait imaginé un autre film situé quelques mois avant les événements de *Fury Road*, articulé cette fois autour de la figure de Max, dont la mise en chantier est aujourd'hui à l'arrêt après le score mitigé de *Furiosa*. À 80 ans, Miller réussira-t-il de nouveau à fomentier un nouveau come-back pour reprendre la route du désert australien, qu'il a déjà cinq fois repeint de ses visions apocalyptiques? La légende de *Mad Max* n'est peut-être pas encore achevée.

George Miller
COLLECTION CHRISTOPHEL © Kennedy Miller Productions



Genèse

Un chemin pavé d'embûches

Il est peu de dire que *Mad Max: Fury Road* fut un projet mûri de longue date par George Miller. Ou plutôt : il fut longtemps un projet empêché, dont les multiples déboires de production ont contribué à affiner peu à peu sa forme définitive. Si *Mad Max: Au-delà du dôme du tonnerre* n'est pas le volet le plus apprécié de la franchise, il rencontre pour autant le succès au box-office et la perspective d'un quatrième volet a toujours constitué un serpent de mer pour George Miller. Mais à la fin des années 1990, les échecs financiers de *Lorenzo* et de *Babe 2, le cochon dans la ville* [Réalisateur] entravent la mise en chantier d'une suite, avant que le destin ne vienne à plusieurs reprises interférer avec la bonne fortune du film. En 2003, le cinéaste parvient dans un premier temps à convaincre Mel Gibson, l'interprète canonique de Max, à remettre le couvert en lui présentant un copieux storyboard. À l'époque, Tom Hardy, qui finira par camper le rôle principal, auditionne alors pour jouer le rôle d'un simple «war boy». Mais à six semaines du tournage, la production est brutalement interrompue par le début de la guerre en Irak et l'envolée du dollar – c'est du moins le prétexte qu'avanceront les responsables de la 20th Century Fox pour justifier son abandon. En 2006, Gibson est arrêté en état d'ivresse et profère plusieurs propos antisémites qui lui vaudront trois ans de mise à l'épreuve. Si son âge constituait déjà un frein à la reprise du projet, cet épisode, qui éreinte considérablement sa réputation, éloigne pour de bon la perspective de le voir endosser de nouveau le blouson en cuir du «road

warrior». Le cinéaste a toutefois un remplaçant en tête : Heath Ledger... qui meurt tragiquement en 2008. Retour à la case départ. Ou pas tout à fait : ces nombreux imprévus donnent le temps à Miller et à ses scénaristes de peaufiner leur affaire : naissent ainsi un roman graphique sous forme de storyboard et des novélisations des personnages qui permettent d'affiner les contours de ce que sera *Fury Road*. Après le tournage des deux *Happy Feet*, Miller caresse un temps l'idée de réaliser «*Mad Max 4*» en images de synthèse, avant de revenir au choix d'un film en prises de vues réelles, dont le tournage est prévu en 2010. Nouvelle «catastrophe», cette fois météorologique : des pluies diluviennes dans le désert de Broken Hill, en Australie, suspendent la réalisation de ce que Miller envisage alors comme un diptyque – *Fury Road* et *Furiosa* auraient dû être tournés consécutivement. «Ce qui était un désert est aujourd'hui un champ de fleurs», déplore le cinéaste : ironiquement, c'est l'eau, si précieuse dans *Fury Road*, qui entrave cette fois la naissance de la fable post-apocalyptique. Le retard entraîné par cet imprévu sera toutefois de plus courte durée ; en 2012, l'équipe de *Fury Road* prend ses quartiers dans le désert de Namibie.

● Matière et numérique

Commence alors l'odyssée du tournage, long de six mois, et qui fera ensuite l'objet de «reshoots» — c'est-à-dire de prises de vues supplémentaires, pour les séquences se déroulant dans la Citadelle. Ce qui distingue la fabrication de *Fury Road* des autres blockbusters de cette période tient à l'alliage que cultive Miller entre incrustations numériques et effets pratiques, qui composeraient selon le cinéaste 90 % des effets spéciaux. Cet aspect du film a cependant prêté à confusion : si les cascades comme les modèles véhiculés sont réels, plus de la moitié des plans sont concernés par des retouches numériques, qu'il s'agisse de la lumière, d'explosions rajoutées ou de décors greffés aux prises de vues. Ce syncrétisme explique la durée de la gestation du film, qui dépassera son budget. Il faut dire que l'Australien a vu les choses en grand, comme en témoignent les chiffres : 150 cascadeurs ont contribué au film, dont des membres du Cirque du Soleil ; Miller a amassé 480 heures de rushes ; 2000 effets visuels ont été rajoutés en post-production. Par ailleurs, le montage final contient de très nombreuses coupes et des manipulations sur la vitesse des plans, pour ralentir suffisamment l'action afin qu'elle devienne lisible – d'où la dimension saccadée, voire parfois cartoonesque, des courses elliptiques de Max, qui passent ponctuellement sous la barre des 24 images par seconde.

Au-delà de ce gigantisme, la cohabitation des acteurs engendre son lot de frictions : Charlize Theron, rasée pour l'occasion et dotée d'une prothèse qui servira en post-production à figurer son bras amputé, doit, en plus de la poussière, des températures extrêmes (brûlantes comme glaciales) et du sable, composer avec le comportement erratique de Tom Hardy, avec qui le courant passe mal.

George Miller et Tom Hardy © Warner Bros.



Charlize Theron et George Miller © Warner Bros.



Personnages

Tomber le masque

Qu'ont en commun les personnages de *Fury Road*? Avant tout d'être des icônes, des figures de cartoons, voire de simples images – à l'instar du peuple de loqueteux de la Citadelle, foule anonyme compilant les tropes de la misère (corps sales, vêtements en lambeaux, trognes difformes). La première icône, c'est Max, présenté comme une silhouette mythologique, de retour après trente ans d'absence sur les écrans. Mais d'emblée, quelque chose cloche. La posture fière de Mel Gibson laisse place au visage hirsute et surexpressif de Tom Hardy, et le personnage est presque immédiatement dépossédé de ses attributs emblématiques, qu'il s'agisse de sa voiture noire ou de son blouson en cuir.

● La fabrique

De fait, le film mettra un certain temps à figurer le « retour » de Max, qui s'organisera en différents temps. Il lui faudra d'abord retrouver sa liberté de mouvement, son fusil à canon scié, son manteau, et enfin faire tomber la muselière qui recouvre son visage pendant les quarante-cinq premières minutes du récit. Au début du film, il est un pantin écartelé par les « war boys », qui le dépouillent de son identité. Cette scène est à mettre en parallèle avec l'apparition d'Immortan Joe [séq. 2], qui répond à une logique analogue. Les bras tenus par deux enfants (tel Max, le personnage est ici « manipulé »), Joe est d'abord présenté de dos. Son épiderme est couvert de pustules sur lesquelles est soufflé du talc afin d'apaiser sa douleur, mais aussi de cacher le délabrement de sa santé. Entrecoupé de plans montrant la préparation du camion-citerne, l'habillement du chef de guerre se poursuit avec son armure transparente, qui évoque une cuirasse de soldat romain sertie de pacotilles (vieilles médailles, badges de bikers, l'intérieur d'un circuit imprimé). Puis, on fixe au niveau de son entrejambe le symbole qu'il s'est choisi : une tête de mort auréolée d'un cercle de flammes. Vient ensuite son visage, immédiatement masqué : sa bouche est recouverte d'une mâchoire monstrueuse dont s'échappent deux tuyaux reliés, à l'arrière de sa nuque, à un respirateur artificiel. Quand bien même le statut de Max et de Joe paraît radicalement différent dans ces deux scènes, la manière dont la « fabrication » des personnages est ici détaillée procède ainsi d'une mise à nu radicale. Plus les couches recouvrent la carcasse de Joe, plus l'écart entre son image et ce qu'il est réellement saute aux yeux : il est un vieux patriarche agonisant, dont la puissance (jusqu'à ce symbole placé de façon équivoque au niveau de son sexe) et « l'immortalité », inscrite dans son surnom, sont un leurre.

● Redorer, effriter

Ce jeu sur l'iconisation structure souterrainement l'ensemble du film. Max est le seul personnage dont l'image se reconstitue petit à petit, jusqu'à regagner, dans l'ultime champ-contrechamp entre lui et Furiosa, son lustre d'antan. L'Imperator, elle, va peu à peu faire tomber ses habits de guerrière. Tout d'abord présentée par un insert du symbole d'Immortan Joe sur sa nuque – elle est donc, elle aussi, l'une de ses propriétés –, elle fait montre d'un grand charisme et d'une détermination inébranlable. Mais progressivement, elle fend l'armure : elle se défait du maquillage noir qui fait ressortir ses yeux, sort de sa méfiance (en prenant le pari de faire confiance à Max), et va, dans un geste lourd de sens, faire tomber son bras mécanique au moment de pleurer sa peine, à genoux, après avoir appris la disparition de la « Terre verte ». À la fin du film, son corps est éprouvé par les périples traversés : tenant difficilement debout, elle affiche un œil tuméfié et un visage maculé de sang. Furiosa est filmée triomphante, en contreplongée, mais sa stature



quelque peu figée au début du film a laissé place à un corps plus humain et faillible.

C'est que tout l'enjeu de sa quête aura justement visé à renverser les images de la Citadelle, et notamment celle de son maître. La fin du film organise une mise à bas : Immortan voit sa mâchoire arrachée, son propre casque servant d'arme pour le détruire. Sa dépouille défigurée est ensuite jetée à la foule, qui le démembre. Le trio au centre du film aura ainsi suivi chacun un chemin différent menant à la recomposition ou à l'altération de l'image initiale qu'il affichait.

● Renverser les symboles

Dans *Fury Road*, les personnages sont peu bavards et leur caractérisation repose essentiellement sur la mise en scène. Pour guider le regard des élèves, on pourra les inviter à relever les détails, gros plans et objets qui signifient une bascule des personnages. Quelques exemples :

- Les épouses de Joe qui font tomber leurs ceintures de chasteté.
- Max qui parvient enfin à limer le cadenas de son masque au sommet du camion-citerne.
- Furiosa qui fait tomber son bras métallique.
- Le quad impressionnant de Joe qui, de symbole de sa puissance, devient dans la dernière scène l'écrin de sa chute – il trône dessus comme la carcasse d'un animal mort.

Découpage narratif

1 UN FANTÔME

[00:00:00 – 00:05:58]

Hirsute et assailli de visions, Max est traqué puis rapidement capturé par des «war boys». Il tente ensuite de s'évader, mais découvre qu'il se trouve dans une forteresse taillée dans la montagne, avant d'être recapturé.

2 LA CITADELLE

[00:05:58 – 00:11:21]

Au sein de la Citadelle, Immortan Joe annonce le départ d'un convoi, piloté par l'Imperator Furiosa, vers la cité de Pétroville.

3 FUITE DE FURIOSA

[00:11:21 – 00:18:49]

Mais la guerrière change d'itinéraire. Alarmé, Immortan Joe découvre qu'elle est partie avec ses «pondeuses d'élite». Enchaîné, Max sert quant à lui de «globular» pour requinquer Nux, un «war boy» mal en point. Ce dernier décide de l'emmener avec lui sur sa voiture, alors que les troupes de la Citadelle s'élancent à la poursuite de Furiosa.

4 PREMIERS AFFRONTEMENTS

[00:18:49 – 00:30:12]

Attaqué par des pillards, le convoi de Furiosa est ensuite rattrapé par les troupes d'Immortan Joe. L'Imperator fonce dans une tempête de sable pour échapper à ses poursuivants, tandis que Max empêche l'attaque suicide de Nux, au prix d'un accident qui met hors de course le véhicule.

5 ALLIANCE DE CIRCONSTANCE

[00:30:12 – 00:42:10]

La tempête estompée, Max se réveille et essaie, sans succès, de rompre la chaîne le liant à Nux. Il aperçoit ensuite, non loin de là, le camion-citerne, dont il s'approche pour se libérer de ses entraves. Furiosa l'attaque alors, mais Max, avec la complicité de Nux, parvient à le mettre hors d'état de nuire. Il coupe ensuite sa chaîne, assomme le «war boy» et cherche à s'échapper à bord du véhicule, avant de se rendre compte qu'il a besoin de l'aide de Furiosa pour le conduire. L'équipée reprend la route; Nux, émergeant de son évanouissement, rattrape le camion et se glisse à son bord.

6 LE CANYON

[00:42:10 – 00:52:04]

Au loin, des renforts se joignent aux troupes d'Immortan Joe. La situation empire lorsqu'un poids mort ralentit le camion; Max se porte volontaire pour trouver la cause de l'avarie. C'est alors que Nux attaque Furiosa, avant d'être mis hors d'état de nuire. Les ex-captives de Joe le poussent hors du véhicule, et le «war boy» s'avance vers les troupes d'Immortan. Furiosa et Max s'approchent alors d'un convoi gardé par des pirates; la première a négocié un laissez-passer, mais les gardiens du corridor, voyant arriver une armée de poursuivants, sont hésitants. Furiosa anticipe leur trahison et s'avance dans le canyon. Les pirates provoquent un éboulement, qui ralentit les troupes de Joe.

7 LE SACRIFICE

[00:52:04 – 01:04:23]

Tandis que Furiosa se défait de ses poursuivants, le quad d'Immortan Joe gravit l'éboulis, accompagné de Nux. Il est sur le point de tirer sur la renégate quand Angharad, une «pondeuse» enceinte, s'interpose en ouvrant la portière. Le tyran charge alors Nux de monter à bord pour tuer Furiosa, mais le «war boy» échoue dans sa tâche. Immortan Joe se rapproche, avant qu'un accident ne provoque sa sortie de route: la chute d'Angharad. «Capable», une autre épouse de Joe, découvre à l'arrière de la citerne Nux, honteux d'avoir déçu une fois de plus son chef. Un lien se dessine entre eux.

8 LA NUIT

[01:04:23 – 01:15:04]

La traque se poursuit dans la nuit. Nux devient l'allié de Furiosa et Max alors que «le Meunier», un allié de Joe, part à l'assaut. Mais Furiosa, en tirant sur le projecteur de son véhicule, le rend aveugle. Déchaîné, «le Meunier» mitraille le convoi, avant d'être tué, hors champ, par Max. Le camion repart et traverse une étendue marécageuse.

9 RÊVE PERDU

[01:15:04 – 01:25:34]

Le jour se lève et le groupe tombe sur des membres de l'ancienne tribu de Furiosa. Mais les retrouvailles sont gâchées quand elles leur apprennent que la «Terre verte» qu'elles aspiraient à rejoindre est devenue le marécage traversé la veille. Désespérée, Furiosa laisse sa tristesse éclater, avant de proposer plus tard à Max de les accompagner dans la traversée du désert de sel qu'elle souhaite entreprendre. Le héros refuse.

10 BIS REPETITA

[01:25:34 – 01:40:38]

Alors qu'il contemple ses partenaires s'en aller, Max est pris d'une vision de sa fille morte. Il rejoint Furiosa et lui propose un autre plan: revenir à la Citadelle, laissée sans défense, pour s'en emparer. En s'approchant du canyon, Immortan Joe comprend leur plan et se lance à leur poursuite. Le groupe subit de lourdes pertes, tandis que Furiosa est gravement blessée.

11 LA CHUTE D'IMMORTAN JOE

[01:40:38 – 01:46:55]

Immortan Joe semble prendre l'avantage, mais Furiosa se faufile à bord de son quad et parvient à le tuer. Les membres du camion rejoignent le véhicule, sauf Nux qui, coincé à son bord, se sacrifie pour tuer le reste de l'armée des «war boys» et sceller le passage.

12 D'UN HÉROS À L'AUTRE

[01:46:55 – 01:53:03]

Furiosa, affaiblie par sa blessure, est mal en point, mais Max opère une transfusion salvatrice. Les survivants regagnent la citadelle, où la révélation de la dépouille d'Immortan Joe leur vaut de gagner les faveurs du peuple. Furiosa et les épouses de Joe s'élèvent vers la Citadelle, quand l'Imperator cherche du regard Max, qui est resté au sol. Ils échangent un ultime regard avant que le guerrier ne disparaisse dans la foule.



Récit

L'odyssée rembobinée

À sa sortie, *Fury Road* fut davantage loué pour la virtuosité de son spectacle que pour l'épaisseur de son scénario, le critique Jean-Baptiste Thoret allant même jusqu'à avancer que l'intrigue tiendrait sur «un demi-ticket de métro». De prime abord, il est vrai que le récit épouse une ligne claire d'une simplicité redoutable : une fuite en avant, ponctuée de plusieurs grandes scènes d'action ; deux héros, Max et Furiosa, qui bon gré mal gré s'entraident dans leur périple ; et puis, aux deux tiers du récit, un retour en arrière, après la découverte amère que la destination espérée n'existe plus. Un aller-retour : voilà en gros en quoi consisterait la trajectoire de *Fury Road*, celle d'une révolution au sens strict du terme, d'un retour au point initial pour qu'à la fois tout et rien ne change.

● Bienvenue chez les fous

Cette hypothèse a toutefois ses limites : si l'œuvre, mûrie pendant près de quinze ans, épouse une structure épurée, elle est aussi pleine comme un œuf. Ce qui frappe en découvrant *Fury Road* est la manière dont le film nous propulse dans un monde bigarré sans presque rien contextualiser. Ainsi de l'idiome qu'adoptent la plupart des personnages, ponctué de mots-valises et d'expressions à la fois élémentaires et obscures, dont on saisit le sens fondamental sans pour autant qu'il se dévoile d'emblée : «war boys», «Lait de Maman», «Moulin à Balles», «Pétroville». Contrairement à *Furiosa : Une saga Mad Max*, qui s'attellera au contraire à dévoiler les recoins de cette mythologie, *Fury Road* ne nous donne que des informations liminaires. Le film vise à une forme de saturation d'images et de symboles, pour occasionner une sorte de décharge électrisante. Ce faisant, il va complètement contre l'idée «d'installer» un univers ; et pour cause, le récit, toujours en mouvement, sera rarement «posé». Quand, dans la première partie du récit, Max est attaché à la proue d'un véhicule de guerre, il se fait le relai du spectateur qui découvre avec effarement la parade monstrueuse défilant à toute berzingue à travers le désert, entre la joie suicidaire des «war boys» qui s'aspergent les dents de peinture métallique avant de se faire exploser, les aberrantes machines de destruction qu'utilisent les troupes d'Immortan Joe et les pirates de la route, ou encore ce musicien albinos et aveugle qui, pour galvaniser les troupes, joue du hard rock à l'aide d'une guitare électrique crachant d'épais jets de flammes.

● Flou et clarté

Dans le même temps qu'il faut «décoder» le langage appauvri des personnages, on doit deviner, entre les lignes, comment s'organise le monde que tentent de fuir Max, Furiosa et leurs alliés. «Pétroville», on l'imagine, est une station pétrolière comme celle de *Max Mad 2 : Le Défi*, quand «le Moulin à Balles» renvoie sûrement à un complexe sidérurgique produisant les munitions des soldats de la Citadelle. *Furiosa : Une saga Mad Max* montrera plus en détail ces localités, mais dans *Fury Road*, elles resteront un point au loin (pour la première) ou seront laissées hors champ (pour la seconde). La société archaïque sur laquelle règne Immortan Joe repose cependant sur une logique géométrique – celle d'un triangle – suffisamment simple pour qu'on la comprenne sans mal, d'autant qu'elle est incarnée par des figures hautement symboliques, comme le «Mange-personne», sorte de banquier sadomasochiste qui tient minutieusement les comptes, et le «Meunier», vieux militaire qui qualifie Joe de «frère», sans que l'on sache s'il s'agit d'un réel lien familial ou d'un simple compagnonnage. Toute la mythologie de *Fury Road* repousse ainsi sur un alliage d'hyper clarté (de l'allégorie) et de flou. On devine que le triumvirat de la Citadelle renvoie à différentes formes de domination : clanisme, fanatisme et tyrannie (Immortan Joe) ; capitalisme économique et accaparement des ressources (le Mange-personne, seul personnage obèse dans un monde où la nourriture est rare) ; militarisme (le Meunier). Mais leur passé restera un mystère.



● Renaissance en trois actes

Il en va de même pour Max et Furiosa, deux figures tout entières hantées par un passé dont on ne connaîtra, concrètement, pas grand-chose. Et pour cause : au-delà de l'impératif de simplicité qui gouverne le récit, Miller dépeint un monde de «l'après» où les traces de l'enfance et de l'avant sont enveloppées d'une brume épaisse. Le monde est, pour

ainsi dire, «mort», si l'on en croit les épouses de Joe [Fable], ou à «moitié-vivant», pour reprendre l'épithète accolée aux «war boys» affligés de tumeurs et de déformations multiples. Chacun porte les stigmates de cette catastrophe, qu'ils soient physiques (le bras amputé de Furiosa, le nez vérolé et la jambe gonflée du «Mange-personne», etc.) ou mentaux (les visions de Max). Face à cet horizon bouché, les différentes forces en présence se mettront en quête d'une échappatoire. Furiosa tentera de retrouver le paradis perdu de la Terre verte; Nux, lui, ne vise que le «Valhalla» [Encadré: «Les restes de l'ancien monde»] promis par Immortan Joe en échange de son sacrifice; Joe paraît quant à lui obsédé par sa lignée, ses «pondeuses» ayant pour fonction de lui donner un héritier mâle en bonne santé pour, on le devine, prendre sa suite à la tête du clan. Mais quid de Max? Le «road warrior» parle dans un premier temps de lui au passé: «Autrefois, j'étais un flic, un justicier.» Seule désormais compte la survie, c'est-à-dire un présent pur. Si les lignes narratives convergent vers un transfert de l'héroïsme vers Furiosa, sur qui se referme le film, on peut toutefois lire l'ensemble comme le récit de la renaissance de Max, qui s'opérerait en trois temps. Premier acte: Max est un fantôme issu du passé et enchaîné [séq. 1-4]. Deuxième acte, après la tempête: le personnage surgit du sable pour se libérer de ses entraves aux côtés de Furiosa [séq. 5]. Troisième acte: au moment où Furiosa et ses alliées partent dans le désert de sel, le tout premier plan du film est rejoué; Max les rejoint alors pour rembobiner le récit et reconduire la bande à la Citadelle pour s'en emparer [séq. 10].

● Le guérisseur

Dans cette perspective, on remarque que la folie du personnage s'atténue progressivement, à mesure que la nouvelle «chaîne» qui le relie à Furiosa se renforce. À son contact, les visions s'estompent peu à peu, jusqu'à devenir résiduelles: sa présence rend le monde de nouveau un peu plus «normal», toutes proportions gardées. Ce renversement passe de nouveau par un jeu de répétition et d'inversion. Si, au début du film, Max est vampirisé par les hommes de Joe, le guerrier donne volontairement son sang à la fin du film pour secourir une Furiosa mal en point [séq. 12]. Le geste qu'il fait pour la sauver s'inscrit lui aussi dans une logique d'inversion: alors que l'Imperator souffre des conséquences d'un coup de couteau au flanc, c'est une autre entaille, cette fois chirurgicale et salvatrice, qui permettra de libérer ses poumons. En guérissant Furiosa, Max se retrouve lui-même et répond enfin à la question que lui avait posée son allié plus tôt dans le film: «Max, mon nom est Max. C'est mon nom», dit-il dans l'avant-dernière séquence, alors que l'héroïne, évanouie, commence à regagner des forces. Tout le film aura ainsi visé à accoucher de ce nom, à emprunter un chemin pour que le héros recouvre son identité. La logique de boucle dessinée par la structure de l'aller-retour est ainsi démultipliée à une échelle plus locale, pour opérer la restauration de Max qui finira, comme dans les précédents films, par s'estomper vers un futur incertain. Contrairement à Furiosa, qui trouve dans son ascension finale une «rédemption», Max restera un homme du présent, toujours hanté par son passé, errant sans possibilité d'un avenir. Depuis *Le Défi*, c'est un Ulysse sans Ithaque et dont la Pénélope est depuis longtemps disparue; son seul horizon est de permettre aux autres de regagner un foyer bricolé. Telle est sa «route furieuse»: une odyssée sans cesse remise à zéro, qui enrôle le fil de la légende pour mieux le dérouler de nouveau. Sous sa surface débridée et hyper contemporaine, le film rejoue ainsi l'un des plus vieux mythes.

● Les restes de l'ancien monde

Puisque le film nous bombarde d'informations, il serait judicieux de proposer aux élèves d'isoler spécifiquement les jeux de langage, riches de sens, qui permettent de relier l'univers de *Max Mad: Fury Road* à notre monde:

- «Aqua-Cola» renvoie à Coca-Cola (ironiquement, l'eau, confisquée par Joe et ses hommes, se voit assimilée à la boisson chimique par excellence); «McFestin» est une contraction de «McDonald's» et de la mythologie scandinave, le «festin» renvoyant ici au banquet promis aux guerriers rejoignant le Valhalla, dans la forteresse d'Asgard du Dieu Odin; «Les autoroutes du Valhalla», là encore, est un mélange de mythologie et de contemporain.
- «Fukushima kamacrazy war boys»: contraction de la figure japonaise du kamikaze (les pilotes suicidaires durant la Seconde Guerre mondiale) avec la ville nippone de Fukushima, tristement célèbre pour la catastrophe nucléaire de 2011. Les «war boys» font ainsi l'objet d'une condensation de références hétéroclites, et ce à plusieurs niveaux: 1) ils sont conjointement les victimes de radiations (leurs corps affectés de tumeurs) et des kamikazes 2) ils empruntent autant à la culture japonaise et scandinave qu'au terrorisme islamiste, puisque leur mode opératoire rappelle aussi celui des membres de Daesh [Fable].
- L'emploi d'expression à consonances latines: «Confacimus!» (le cri de Max arrimé à la proue du véhicule de Nux, qu'il faut peut-être entendre «Con-fuck-imus», c'est-à-dire «nous sommes foutus»); «Decapito»; le prénom de «Nux», qui a deux définitions en latin – «chose de peu de valeur» (c'est un soldat en fin de vie) et «noyer» (par son sacrifice, il plante une graine pour la résurrection de la Terre verte).





Parallèles Une saga mutante

Dans l'histoire du cinéma, seul George Miller peut se targuer d'avoir inventé une mythologie cinématographique au long cours (quarante-cinq ans séparent le premier *Mad Max* de *Furiosa*) et d'en avoir piloté tous les épisodes – pas même George Lucas (*Star Wars*) ou Steven Spielberg (*Indiana Jones*) ne pourront lui contester cet exploit, ni Fritz Lang, qui réalisa trois films autour de la figure du docteur Mabuse entre 1922 et 1960. Pour autant, cette longévité et la constance de l'investissement de Miller ne sont pas synonymes d'immuabilité. Bien au contraire : si l'on envisage la saga dans son ensemble, elle témoigne d'une grande diversité de tons et de formes selon les épisodes. Car Miller, loin de vouloir raconter une seule et même histoire ou d'ériger touche par touche un univers totalisant, envisage d'abord la figure de Max et le monde post-apocalyptique qu'il arpente comme un terrain de jeu. Chaque nouvelle entrée de la franchise, qui n'affiche pas une esthétique cohérente, peut même s'envisager comme une page quasi blanche, à partir de laquelle une nouvelle légende s'écrit – à l'exception notable de *Furiosa*, préquelle de *Fury Road*, avec lequel il partage de nombreux personnages. S'il y a bien un film qui fait office de liant entre les différents épisodes, c'est néanmoins *Fury Road*, quand bien même il paraît repartir de zéro – en rompant avec la continuité chronologique (quoiqu'un peu floue) des trois premiers volets et en remplaçant l'iconique Mel Gibson par Tom Hardy. Par sa manière de synthétiser un ensemble de motifs et d'idées, il s'affirme comme le point nodal de cette pentalogie bricolée au fil des décennies.

● *Mad Max*

Le premier volet est peut-être celui qui se distingue le plus du reste de la franchise. Situé dans une Australie dystopique où les gangs font la loi, Miller dépeint les pérégrinations d'un « intercepteur », Max Rockatansky, agent de la police routière luttant contre des chauffards et motards meurtriers. C'est le seul film de la série que l'on peut qualifier un tant soit peu de « réaliste », quand bien même on devine déjà les fondations de l'univers à venir : des figures de bande dessinées (le diabolique Toecutter, joué par Hugh Keays-Byrne, qui jouera aussi trente-six ans plus tard Immortan Joe), des cascades spectaculaires et un élan chaotique gagnant peu à peu l'ensemble des personnages. Sur son versant de « film *vigilante* » (c'est-à-dire centré sur une figure de solitaire qui se fait lui-même justice), *Mad Max* affiche aussi de prime abord une ambiguïté politique : les motards sadiques

ressemblent à des rejetons dégénérés de la contre-culture, quand l'héroïque Max, époux et père exemplaire, se présente comme un garant de l'ordre, avant d'être lui-même gagné par la folie qui embrase la région. Il serait toutefois un peu rapide de taxer le film de réactionnaire ; ce terreau contemporain sert avant tout à dépeindre un monde en perte de repères, jusqu'à une bascule qui voit le récit délaisser pour de bon les rives de la raison – la mort de l'épouse et du fils de Max, scène matricielle qui hantera ses suites (jusqu'à *Fury Road*, dans lequel Immortan Joe est cette fois montré comme l'auteur du meurtre de la fille du héros). Au cours de la dernière partie, le « *road warrior* » (ce sera le titre anglais du deuxième volet) acquiert ses attributs iconiques, de sa V8 noire à son fusil à canon scié, pour semer la fureur sur les routes périphériques aux cités australiennes, avant que la saga ne bascule dans l'*Outback* (l'arrière-pays australien, aride et peu habité), ou plutôt sa doublure fictionnelle, le « *Wasteland* » (« la terre dévastée »). En somme, le film est le théâtre d'une transmutation du réel vers la mythologie. À la toute fin, Max devient une ombre s'éloignant au loin, tel un justicier de western – une constante de la saga, jusque dans *Fury Road*.

● *Mad Max 2 : Le Défi*

Après l'immense succès commercial de *Mad Max*, Miller change de dimension. Doté d'un budget plus conséquent, il pose plus nettement les bases de l'univers dans lequel évoluera désormais Max : un monde de l'après-catastrophe nucléaire, entraîné par l'épuisement et la concurrence accrue des réserves de pétrole ; un désert dans lequel règnent en maîtres des pillards et des seigneurs de guerre. En ce sens, le film est toujours branché sur les évolutions sociétales – il sort deux ans après le deuxième choc pétrolier (1979) –, mais en figurant un futur à l'essence paradoxalement primitive. Les motards du premier volet ont en quelque sorte gagné : la société s'est effondrée et seule la force détermine dorénavant les interactions des personnages. De ce panorama désolé, Miller tire une intrigue lorgnant vers le western, en se concentrant sur une petite communauté assaillie par des desperados. Parmi l'ensemble des films de la franchise, c'est aussi dans l'esprit le plus proche de *Fury Road*, dans sa manière de ménager de longues courses-poursuites, notamment celle articulée autour d'un camion-citerne transportant (du moins le croit-on) une importante cargaison de pétrole. Outre le prologue, quasiment identique à celui de *Fury Road*, on retrouve des scènes et des motifs que Miller « recyclera » en 2015 : le fusil à canon scié crachotant une balle inefficace, la boîte à musique, l'accident qui voit le V8 tourner et Max s'en extraire en rampant, etc. Si la silhouette du héros s'affine (blouson noir élégamment

délabré, éternelle barbe de trois jours), le monde autour de lui est en lambeaux, comme en témoigne ce petit garçon mutique qui se révélera, en fin de course, être le garant de la légende de Max le fou.

● *Mad Max : Au-delà du dôme du tonnerre*

Au-delà du dôme du tonnerre entérine l'ambivalence d'une série à la fois feuilletonnesque et pourtant fondée sur une logique de «*soft reboot*» – chaque épisode remet en partie les compteurs à zéro. Dès l'ouverture, le surgissement d'un pirate conduisant un avion, qui rappelle l'aviateur fou du *Défi* (il est joué par le même acteur, Bruce Spence), semble raccorder les deux volets. Néanmoins, ni Max ni le pilote ne paraissent se reconnaître, et il faut attendre le générique de fin pour avoir la confirmation que Spence, tout en jouant une partition quasiment identique, campe en vérité un autre personnage. Max, lui, n'a presque plus d'identité : il n'est désormais que le «*warrior*» dans un monde où chaque personnage est rebaptisé d'un nom cartoonnesque : «*Entity*», «*Master*», «*Blaster*», etc. Le nom du décor central, Batertown (littéralement : «*la ville du troc*»), confirme une régression généralisée du langage, alors que l'esthétique post-apocalyptique s'inspire plus que jamais du grotesque du catch, comme en témoignent les affrontements dans le fameux «*dôme du tonnerre*», cage où des combattants fouraillent anarchiquement. À cette décadence, Miller oppose un village d'enfants sauvages, dont la régression ouvre cette fois-ci à un primitivisme béat et à une foi dans

les histoires – Max y est perçu comme le messie d'une prophétie naïve. Là encore, on relève un certain nombre de signes avant-coureurs de *Fury Road*. Ainsi d'un enfant muet et peinturluré de blanc, à l'exception des deux cernes noirs, qui constitue un brouillon des «*war boys*», ou encore de la méchante campée par Tina Turner, qui ressemble à une ébauche, certes plus positive, d'Immortan Joe. Autre idée, que l'on retrouvera dans le *finale* de *Fury Road* : Max y est envisagé comme une sorte de héros sacrificiel s'estompant discrètement au terme du récit. Les enfants d'*Au-delà du dôme du tonnerre*, comme la communauté du *Défi*, préfigurent ainsi le passage de relai opéré entre Max et Furiosa à l'issue de *Fury Road*.

● *Furiosa : Une saga Mad Max*

On sait que Miller voulut d'abord réaliser en même temps *Fury Road* et *Furiosa* [Réalisateur]. Cette ambition se retrouve dans le générique de fin de *Furiosa* qui, chose étonnante, est composé d'un résumé du film précédent, sous la forme d'un montage compilant ses grandes étapes. Jamais Miller n'avait à ce point connecté deux films de la franchise, mais aussi tordu son ADN : de Max, on ne verra qu'à un court moment la silhouette iconique. Le guerrier laisse cette fois place à une enfant, puis à une femme mutique, Furiosa, qui elle aussi cherchera à se venger d'un double meurtre – de sa mère et de son compagnon de route. Retour à la case départ : Toecutter a été remplacé par Dementus, un chef de guerre cabotin qui fait voler en éclats la vie de l'héroïne.

Comme *Mad Max*, le film organise la perte d'un paradis perdu, puis une odyssée vengeresse qui épouse en revanche une épaisseur inédite – le film, retraçant plusieurs décennies, est découpé en chapitres résumant la trajectoire de la future «*Imperator*». De ce jeu de variations, Miller tire un film qui consolide la mythologie de *Fury Road* (il s'agit ici d'étoffer les lieux et personnages aperçus préalablement), tout en offrant son contrepoint formel. Exit ici le montage frénétique d'une scène d'action quasi continue ; le film, plus patient, privilégie davantage les cadres larges et le plan-séquence, pour déployer au sein d'une même prise des mouvements chorégraphiés. On pourrait poser l'hypothèse que le cinéaste a adapté son esthétique au tempérament de son personnage principal : si Max s'affirmait au fil des épisodes comme un individu solitaire et meurtri, trimballant sa carcasse sans but précis, la guerrière manchote a quant à elle un plan en tête, une destination rêvée – cette «*Terre verte*» qu'elle ne retrouvera jamais. Autrement dit, ce que le film perd en «*folie*», il le gagne en méthode.

Mad Max 2 : Le Défi (1981)
DVD/Blu-ray © Warner Bros. Bros.



Mad Max : Au-delà du Dôme du Tonnerre (1985)
DVD/Blu-ray © Warner Bros. Bros.



Furiosa : Une saga Mad Max (2024)
DVD/Blu-ray © Warner Bros. Bros.



Mise en scène

La route de tous les possibles

On pourrait poser l'hypothèse que tout l'horizon travaillé par *Mad Max: Fury Road* tient dans son titre, dont les quatre mots, séparés par un deux-points renforçant le sentiment d'une symétrie, reposent sur une logique symbiotique. Deux mots de trois lettres, puis deux de quatre ; deux termes qui renvoient à la tonalité du spectacle déployé (folie et fureur) ; deux figures, la route et Max, qui vont permettre la peinture d'un monde plongé dans un chaos total. Mais lequel découle de l'autre ? Max a-t-il sombré dans la folie parce que le monde est devenu fou, ou le « *Wasteland* » constitue-t-il le reflet, voire la matérialisation de son état mental ?

● Bataille de points de vue

Cette question, la mise en scène la prend en charge dès la première séquence. À côté de son iconique voiture, Max, dont on ne voit que le dos, regarde l'étendue désertique devant lui. On entend la voix éthérée d'une petite fille, qui semble émaner de ses pensées. La caméra glisse doucement vers le sol, moins pour recadrer le guerrier que pour attraper une présence située un peu plus loin : celle d'un lézard mutant à deux têtes, qui se détache au premier plan. Miller paraît alors changer de point de vue, puisqu'il fait le point sur le reptile, tandis que Max bascule dans le flou. L'animal commence ensuite à s'approcher de l'homme, de manière saccadée. Les sons de ses déplacements sont par ailleurs, dans un premier temps, accentués, comme si Max était en mesure, avec une acuité inhumaine, de les percevoir à plusieurs mètres de distance. À partir de ce moment, la mise en scène prend conjointement en charge les deux points de vue ici en jeu : d'un côté, elle refait le point sur le héros, tandis que la bande-son mêle ses pensées intérieures aux chuchotements qui l'assaillent, que la voix *off* compare à des « vers » (« *worming* » est le verbe qu'elle utilise) « infestant la matière noire de [son] cerveau ». De l'autre, un zoom avant accompagne l'avancée du lézard, jusqu'à ce qu'il se trouve au niveau de Max, qui l'écrase subitement de son talon, ce qui provoque dans le même temps la disparition des voix mentales – et la stabilisation du cadre.

La séquence est presque surnaturelle : le lézard personifie ici les pensées justement « instables » du personnage, en même temps que la folie du territoire qui s'insinue dans « son » cadre, jusqu'à ce que Max reprenne la main en l'écrasant. La suite de l'action confirme cette hypothèse. Après s'être saisi du reptile, la voix intérieure de Max confie : « Je me dis qu'elles [les voix] ne peuvent pas m'atteindre. »

Pourtant, le plan suivant montre que le personnage n'est pas tout à fait hors de portée de la folie environnante. Max tourne la tête, révélant partiellement son visage soucieux, alors qu'il mâchouille le reptile encore vivant. En quelques vignettes, il ramasse promptement ses affaires et quitte les lieux à toute vitesse. Miller revient alors au plan d'ouverture, que la voiture abandonne en laissant un nuage de poussière derrière elle. Le cadre reste statique le temps de quelques secondes silencieuses, avant que ne surgisse, par-dessus la position de la caméra, un camion transportant une troupe de « *war boys* ». La caméra s'élève ensuite, pour montrer le nombre des poursuivants aux trousses de Max.

Dans les deux cas, c'est au fond la même chose qui est mise en scène : à la fois une alternance de points de vue (entre Max et le lézard, puis entre la voiture noire et les troupes de Joe) et un conflit pour savoir qui tient les rênes de l'action. Max « entend » le reptile comme il « entend », contrairement à nous, spectateurs, les « *war boys* » s'acheminer vers lui ; l'un comme l'autre pourraient être au fond des projections de sa psyché malade. L'enjeu pour le personnage sera à partir de là d'aller « contre » la folie du monde, qui est aussi la sienne, pour y ramener de la raison.

« Le langage cinématographique des films d'action est pour moi le plus universel et le plus pur »

George Miller

● Train fantôme

Cette piste structure un pan important de la mise en scène. Capturé dans la Citadelle, Max parvient à s'échapper brièvement dans les couloirs du complexe. Surgissent alors plusieurs flashes mentaux de figures de son passé, qui correspondent, on le devine, aux voix entendues durant la scène d'ouverture. Le premier flash intervient à un moment précis, quand le guerrier s'accroche aux barreaux d'une grille située au-dessus de lui. Max regarde à cet instant directement la caméra, située de l'autre côté de la barrière : l'un des barreaux masque même sa bouche, redoublant le bâillon qui l'étreint, avant que ne surgisse le visage d'une petite fille morte. La rupture provoquée par le montage importe autant que la composition du plan, qui nous dit sans détours que l'on a affaire à un personnage prisonnier de son passé. Quelques secondes plus tard, ce sont des portes qui vont matérialiser la porosité entre le monde réel et le chaos mental du guerrier. Dans un dispositif forain, Max, lancé à toute vitesse comme dans un train fantôme, franchit une

● Immersion, décrochages

Les scènes d'actions de *Fury Road* sont aussi touffues que fluides. Pour déconstruire leur structure avec la classe et mettre en lumière comment le montage organise une immersion par l'articulation de différents points de vue, on peut s'appuyer sur la séquence du canyon [séq. 6] en partant d'une série d'observations et de questions :

- Elle est préparée par le point de vue des occupants du camion-citerne, qui observent leurs poursuivants à l'aide d'une lunette.
- On aperçoit aussi le point de vue surplombant des gardiens du passage : quel effet produit ce plan ? On pourra pointer qu'il ménage un suspense (le spectateur détient une information à laquelle les personnages principaux n'ont pas tout de suite accès) et qu'il réduit le camion-citerne à une petite miniature sur le point de s'avancer dans un piège.

- À quels autres moments la mise en scène procède-t-elle à une alternance de points de vue ? Par exemple : quand Immortan Joe rattrape Furiosa, on accède directement à son regard, avant que celui-ci soit observé par le surgissement d'Angharad, qui se met en travers de sa ligne de tir.
- Comment est figuré l'accident d'Angharad ? Il sera possible de faire remarquer aux élèves qu'on adopte ici le point de vue des différents personnages qui assistent à la scène : Max (avant), Joe (pendant), Nux (après).

Qui voit quoi et à quel moment est ainsi la question au centre des différents moments clefs de l'affrontement ; si le spectateur est « plongé » au cœur de l'action, celle-ci implique un certain nombre de décrochages par rapport aux points de vue de Furiosa et de Max.



d'abord pas exactement ce que l'on regarde : il y a du sable, du relief, mais faute de repères, l'échelle de plan n'est pas simple à identifier. La ligne de l'horizon est basse et, à l'arrière-plan, le bleu du ciel est tapissé de volutes qui pourraient autant relever du nuage que de la fumée. S'agit-il d'un plan large de paysage, comme le film en contient ailleurs ? Non. Ce n'est pas une dune qui s'étend sous nos yeux, mais le corps enfoui de Max, qui va doucement s'animer, avant de jaillir du sol. La « tromperie » organisée par la mise en scène creuse, là encore, une forme de confusion entre Max et le monde qui l'entoure – ici, plus que jamais, Max est le « Wasteland ».

Cette manière de reconfigurer l'espace filmique à l'aune de sa folie était déjà visible avant le surgissement du générique, à l'issue de la séquence détaillée plus haut. La dernière porte du « train fantôme » ouvre sur une vision cette fois bien réelle, mais pas moins délirante : celle d'une montagne dans laquelle est taillée une gigantesque tête de mort. Le montage recourt à ce moment à un effet très astucieux. Max, tentant vainement

de s'enfuir, est rattrapé par les « war boys », avant que ne se referme sur lui, non pas la porte, mais le titre du film, en lettres métalliques, qui recouvre l'écran. Le héros, qui voulait échapper à la marque de fer rouge d'Immortan Joe, voit ironiquement son nom, « Mad Max », frappé d'un flamboyant « Fury Road », comme si le sous-titre du film s'incrustait dans sa chair. Ce parallèle entre la marque de feu et le titre est encore renforcé par le plan suivant qui nous montre... la tête de mort tatouée sur la nuque de Furiosa.

de s'enfuir, est rattrapé par les « war boys », avant que ne se referme sur lui, non pas la porte, mais le titre du film, en lettres métalliques, qui recouvre l'écran. Le héros, qui voulait échapper à la marque de fer rouge d'Immortan Joe, voit ironiquement son nom, « Mad Max », frappé d'un flamboyant « Fury Road », comme si le sous-titre du film s'incrustait dans sa chair. Ce parallèle entre la marque de feu et le titre est encore renforcé par le plan suivant qui nous montre... la tête de mort tatouée sur la nuque de Furiosa.

● Dans la gueule d'Immortan Joe

Car Max n'est pas le seul personnage qui voit sa subjectivité s'inscrire dans l'espace « objectif » dépeint par le film. Celui qui règne d'abord en maître sur le décor, c'est Immortan Joe, dont la forteresse est remodelée à son image. Là encore, l'idée passe par le montage : dans la scène qui présente le tyran [séq. 2], Miller tisse une chaîne de raccords qui lie la Citadelle au visage de Joe. 1) On aperçoit d'abord la façade de la Citadelle, vers laquelle se rapproche la foule de miséreux. 2) Miller dévoile le visage de Joe, sur lequel est immédiatement apposé un masque, puis l'appareil respiratoire auquel ce dernier est connecté. 3) Il raccorde ensuite sur une plateforme qui, avec ses chaînes et engrenages, fait penser à une gueule métallique. 4) Dans un plan plus rapproché, on aperçoit plus précisément la tête de mort géante gravée à même la montagne, ici illuminée par le reflet de miroirs qui

● Le « wasteman »

Mais cette mort, Max l'a peut-être déjà embrassée dès le début du film, lorsqu'il s'extrait difficilement de sa voiture accidentée par une série de fondus enchaînés, tel un zombie s'échappant de sa sépulture. Ce n'est pas la seule fois où Max est figuré comme un cadavre jaillissant de la terre. Après la séquence de la tempête, se déploie un plan particulièrement saisissant lorsqu'on voit le film pour la première fois. On ne sait



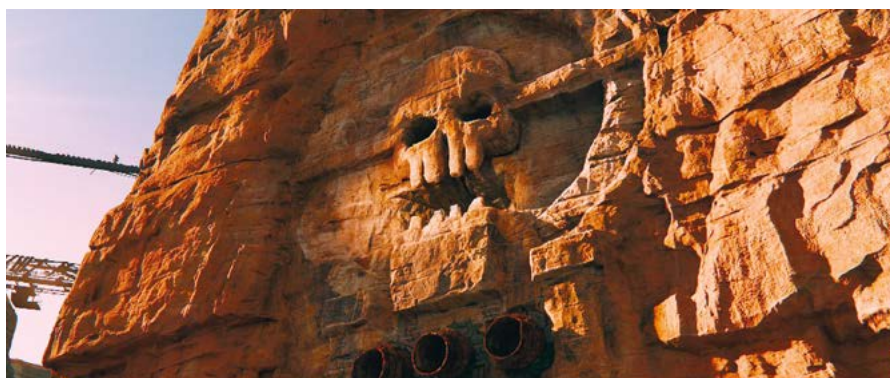
annonce l'imminence d'un discours. 5) On découvre enfin que Joe, depuis le début de la scène, se trouvait à l'intérieur de cette bouche rocailleuse. En somme, le contrôle qu'exerce le patriarche sur la cité s'exprime par son architecture même, qui s'apparente à une extension de son masque.

Comment échapper à cette emprise? La fuite de Furiosa, dans la façon même dont elle est figurée, témoigne d'une volonté d'échapper à l'orbite de Joe. Le tyran découvre sa trahison à l'aide d'une longue-vue dont la caméra adopte le point de vue. Ce motif du cercle comme marque d'un enserrement est reconduit quelques plans plus loin, lorsque Joe s'avance inquiet vers son harem, dont la porte est celle d'un coffre-fort rond. À l'intérieur, le bassin, lui aussi circulaire, est déserté et entouré d'inscriptions émancipatrices laissées par ses anciennes captives. Enfin, quand quelques instants plus tard est lancé un appel à poursuivre l'Imperator, le fanatisme des «war boys» est symbolisé par les volants qu'ils agitent, prélevés à une forme de mausolée au sommet duquel trône une gigantesque tête de mort circulaire. Afin d'échapper à l'influence néfaste de ce cercle allégorisant la pulsion carcérale et mortifère du régime de Joe, Furiosa choisira donc la ligne droite. Pour boucler la boucle, ce motif circulaire reviendra en guise de ponctuation à l'issue de la dernière séquence d'action, où un volant à l'effigie d'un squelette est projeté – en 3D – à la tête du spectateur [séq. 11]. Mais cette fois, ce sont Joe et son armée, ensevelis par l'éboulement du canyon, qui sont ravalés par la bouche avide (elle finit par engloutir toute l'image).

● Tenir la route

Max échappera à la folie et Furiosa à la gueule de Joe en empruntant le même chemin: la «route furieuse», théâtre d'un affrontement quasiment ininterrompu où s'entrelacent une foule de rapports de force et d'actions dans l'action. Il s'agit autant d'une course que d'une bataille rangée, d'un siège que d'un combat de gladiateurs, d'un duel que d'un affrontement de catch. Le désert que filme Miller pour la quatrième fois devient ici une toile sur laquelle sont projetés tous les possibles de sa mise en scène. À la fixité qu'impose le régime martial du tyran – Max est enchaîné et mis en cage, les épouses sont cloîtrées et vêtues de ceintures de chasteté –, la route oppose une liberté de mouvement que Joe et ses troupes veulent précisément endiguer.

Cette lutte s'organise d'abord et avant tout par le montage, très découpé, qui isole beaucoup de détails et d'acteurs différents. À la manière de la scène d'ouverture, qui opère un passage de relai entre deux points de vue distincts, le film joue des nombreuses possibilités d'angles et de tempos offertes par les courses-poursuites pour entrelacer des



dynamiques disjointes. Ainsi de la première scène d'action véhiculée, qui oppose le camion-citerne aux «Vautours» russes [séq. 4]. Après avoir filmé la collision de deux carcasses de véhicules, Miller montre en plan large le «porte-guerre» s'avancer. La caméra, qui file vers lui, le dépasse, traverse un nuage de poussière, retrouve les deux véhicules accidentés... qui sont soudain culbutés par un camion géant doté d'une scie gigantesque. De manière presque imperceptible, le mouvement de la caméra s'inverse alors: on passe d'un travelling avant à un travelling arrière, comme si l'action était «polarisée» par l'attraction de cette nouvelle force entrant en jeu. La mise en scène regorge de ce type

de petits détails qui permettent de remettre sans cesse sur le métier le trajet des scènes d'action : ici, le mouvement inversé de la caméra procède d'une « relance » littérale.

● Bascule et écartèlement

On en revient à la notion de « bascule », que l'on retrouve tout au long du film. Cette façon d'envisager la mise en scène comme une circulation entre plusieurs pôles s'incarne notamment par le jeu sur la vitesse de défilement des images, qui sont parfois accélérées – la course saccadée de Max dans la Citadelle au début du film – ou au contraire ralenties, comme c'est le cas lors des assauts du camion-citerne, pour distinguer à l'œil nu la chorégraphie à laquelle se livrent corps et machines. En résulte une mosaïque d'images très hétérogènes, entre l'entrelacement de gros plans frénétiques et au contraire des plans larges qui ralentissent l'action. Deux exemples en attestent : lorsque Immortan Joe se lance à toute vitesse à la poursuite de Furiosa, le visage éprouvé de Max, filmé en plan moyen, est raccordé à un gigantesque plan d'ensemble, pour montrer la trajectoire intégrale des fusées colorées tirées depuis la route. Plus loin, on retrouvera une logique analogue après les premiers accrochages, quand les yeux d'Immortan Joe laissent place à un lent dézoom sur le mur de sable formé par la tempête qui est en train de se lever.



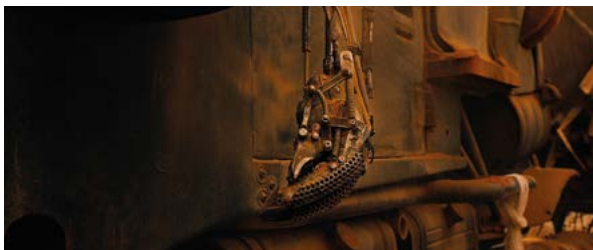
● Brouillard de guerre

Dans *Fury Road*, le regard s'affirme comme une arme à part entière – la Citadelle est d'ailleurs munie de plusieurs jumelles et longues-vues qui jouent un rôle au début et à la fin du film dans l'exposition des rapports de force. Dans cette perspective, la mise en scène s'appuie sur plusieurs effets de caches, de voiles, d'obstacles visuels pour complexifier les enjeux et modifier la dynamique des situations. Quelques exemples :

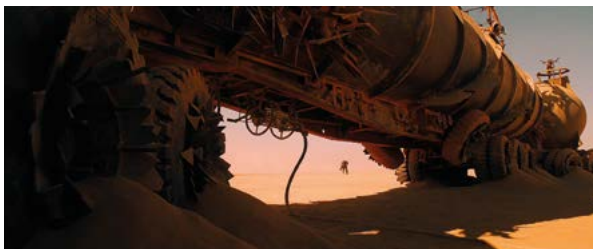
- La scène de la tempête, où les personnages tentent de se repérer au sein d'un chaos météorologique et chromatique. On pourra s'arrêter sur les moments où la caméra épouse le point de vue des personnages à la première personne (comme eux, on essaie de comprendre ce qui se passe), ou pointer l'importance des rétroviseurs dans le découpage, qui contribuent à l'impression d'être embarqué avec Furiosa.
- Le motif du mirage. Après la tempête, la découverte du camion-citerne par Max [Séquence] ouvre sur une mise en scène du flou – notamment pour faire soudre la menace de Joe et ses troupes, dont l'armée apparaît au loin, dans une vision déformée par la chaleur du désert.
- Dans la première traversée du canyon, plusieurs éléments participent d'une altération de la vision : les explosions des motards recouvrant le pare-brise de flammes aveuglantes ; les volutes de sable provoquées par les camions ; la perte de l'annexe et le mur de feu qu'elle engendre.
- La poursuite dans le marais : la nuit amoindrit la profondeur de champ, tandis que le « Meunier » devient littéralement aveugle.
- Enfin, on pourra noter que les flashes mentaux de Max viennent régulièrement compliquer sa perception des événements, comme dans la séquence de l'évasion ratée, où sa découverte des lieux est constamment parasitée par la résurgence des fantômes de son passé.

La tempête, justement, constituera, d'un point de vue chromatique et sonore, un pic d'intensité contrastant avec la manière dont la séquence se termine – la lueur d'une torche ravalée par le silence et la pénombre. Il en va de même concernant l'alternance jour/nuits, lorsque le soleil éclatant du désert laisse place au crépuscule puis à une nuit américaine (soit une nuit artificielle, filmée à l'aide de filtres bleus). Chaque lueur perçant la fausse pénombre fait l'objet d'un retravail en post-production, pour créer des halos dorés au sein du monochrome dans lequel se retrouvent plongés les personnages. On pourrait citer d'autres logiques contraires (exemplairement, l'alternance de plongées et de contreplongées) qui participent de cette même idée : la furie de l'aller-retour entrepris par Max et Furiosa est d'abord formelle et plastique ; elle implique un écartèlement continu – des personnages, mais aussi des spectateurs. Le plus grand écart se loge toutefois peut-être ailleurs, en plein cœur de la séquence nocturne où le camion-citerne est traqué par le sadique « Meunier » [séq. 8]. Alors que la scène est sur le point de trouver son acmé, Max s'avance seul, hors champ, vers son adversaire. Quelques instants plus tard, Furiosa aperçoit un halo violacé et entend l'écho feutré d'une explosion ; rien de plus. Une poignée de secondes s'écoulent avant que ne surgisse l'ombre de son acolyte, chargé de munitions. Tout s'est passé à l'écart de notre regard (comme le « Meunier », aveuglé, nous n'avons rien vu), loin du tumulte hyper détaillé caractérisant pourtant l'écriture de Miller. Le cinéaste étend le champ des possibles jusqu'à faire le choix de ne pas filmer ce qui aurait pu être l'un des sommets spectaculaires du film.

1



2



3



4



5



6



7



8



Séquence

Duel au soleil [00:32:16 – 00:37:31]

L'action dans *Fury Road* procède d'un entrelacement de points de vue qui reconfigure au fur et à mesure la dynamique de la situation. Après le choc de la tempête, la bagarre entre Max et Furiosa va creuser cette logique dans une séquence sans véhicules, mais au mouvement constant.

● Le mirage

Le corps-à-corps en lui-même ne dure qu'une poignée de minutes, mais il est minutieusement préparé. Max, enchaîné à Nux encore assommé par l'accident au cœur de la tempête, aperçoit d'abord au loin le camion-citerne. Un gros plan sur la botte qu'il enlève au «war boy» est raccordé à une main qui désensable le véhicule à l'aide d'une clé à molette. La caméra glisse sur un bras mécanique pendant sur le véhicule, laissant deviner qu'il s'agit de celui de Furiosa [1]. Le plan suivant confirme cette hypothèse, puisqu'on aperçoit le camion-citerne dans sa totalité. Depuis la profondeur de champ, Max s'avance vers le véhicule [2]. Miller raccorde ensuite sur les pieds du guerrier, manière d'épouser son point de vue tout en laissant hors champ un certain nombre d'informations qui se dévoilent à mesure que la caméra s'élève doucement : Max porte Nux sur son dos, ainsi que la portière d'une voiture qui est attachée aux bras du «war boy». Il s'approche de l'annexe du camion et redresse son fusil, quand un son extra-diégétique, combiné à l'expression de son visage (il ferme les yeux, fait un non de la tête, puis

les rouvre), nous fait comprendre qu'il chasse ses visions pour se préparer à un éventuel combat [3]. Tandis qu'il s'avance, la caméra se dissocie alors de son point de vue, pour nous montrer son visage et retarder la découverte de ce que cache le «porte-guerre». S'opère ensuite un contre-champ en vue subjective de Max, qui démarre par un petit flou, comme si ses yeux s'ajustaient devant un spectacle incongru : celui de femmes perdues au milieu du désert [4]. La caméra alterne de courts flous et phases de netteté, pour figurer une «stabilisation» progressive de la vision, accompagnée d'un zoom avant. Max fait alors tomber Nux sur le sol, pour marquer sa présence. Les épouses s'abreuvant d'eau se redressent, Furiosa arrête son labeur, tandis qu'un troisième «groupe», constitué de deux épouses au milieu, se dépêche de finir le leur couper une ceinture de chasteté à l'effigie du symbole d'Immortan Joe. Un insert se concentre sur l'objet [5], dont la chute fait écho à celle de Nux quelques plans plus tôt.

● Négociation

La séquence va creuser l'idée d'une symétrie entre Max et celles qu'il met en joue. Un plan large révèle une première triangulation, entre les femmes dotées de la lance à eau, celles possédant le coupe-boulon (deux objets dont il aura besoin), et Furiosa, seule présence armée [6] ; un duel à distance se met en place avec Furiosa, par une série de champs-contrechamps mutiques au terme desquels l'Imperator jette à terre sa clé. L'attention de Max pivote ensuite sur l'eau de la lance, qui attise sa soif. Il repasse sur Furiosa, ayant instinctivement compris qu'elle est leur leader.

9



13



10



14



11



15



12



16



«De l'eau», dit-il laconiquement, avant que l'attention ne bascule vers Furiosa, qui d'un mouvement de tête, accède à sa demande [7]. Un autre point de vue se mêle à la danse : celui d'Angharad/Splendid, avec un gros plan de son ventre enceint [8]. Nouvelle étape dans la préparation du combat : l'eau avec laquelle Max étanche sa soif ruisselle sur le visage de Nux, qui se réveillera bientôt. Max montre ensuite sa chaîne en poussant un grognement, pour indiquer qu'il veut en être libéré. Furiosa se porte volontaire, mais Max veille au grain et la tient à distance. Une autre épouse munie de l'instrument s'approche alors, avant que la caméra n'épouse son point de vue : un contrechamp nous apprend que l'objet de son attention n'est pas Max, mais une autre menace qui se rapproche derrière lui, à savoir le convoi d'Immortan Joe [9]. Elle commence à s'attaquer à la chaîne, ce qui distrait Max ; Furiosa saisit sa chance et s'élance vers lui, pour qu'enfin le combat éclate.

● Le problème à trois corps

En plaquant Max au sol, Furiosa déplace également Nux, toujours inconscient. Elle prend l'ascendant, se saisit du canon de l'homme, mais se rend compte qu'il ne fonctionne pas. Max profite alors de la situation, mais son masque se révèle être un handicap, les épouses de Joe se joignant à la bataille pour aider Furiosa [10]. Cette dernière en profite pour désarmer son adversaire, se saisit du coupe-boulon et l'assaille de coups. Pour se protéger et à son tour la priver d'arme, il utilise la portière attachée à Nux [11] ; ses chaînes deviennent désormais un avantage, ce qui annonce la suite des événements. Car dans le même temps, Max trouve un

allié inattendu : Nux vient de se réveiller. Miller raccorde à ce moment sur Furiosa s'élancant vers le camion-citerne, mais son élan est entravé par l'action conjointe des deux hommes qui coordonnent leurs gestes pour la faire chuter avec la chaîne [12]. Elle arrive toutefois à atteindre la cache d'une arme, quand Nux la fait vaciller en lui attrapant les jambes. Max profite de la distraction pour s'élancer vers le pistolet révélé, avant d'être à la fois attaqué par Furiosa et une vision de sa fille défunte. Le chargeur de l'arme tombe à terre sous les yeux de Nux, pendant que Furiosa retourne l'arme vers Max et manque de peu de le tuer. Le «war boy» se précipite alors vers le chargeur [13], tandis que Max immobilise Furiosa. Mais cette fois, leur lien joue contre eux : en tirant Nux en arrière, les épouses font trébucher par ricochet Max, qui se retrouve à la merci de Furiosa. Cette dernière se précipite sur lui, dans un affrontement acharné où chacun se rend les coups et use de ce qu'il peut – en l'occurrence, même la lance devient une arme que l'Imperator abat sur la gueule masquée de Max. Ce dernier parvient toutefois à l'immobiliser, pendant que Nux se rapproche avec le chargeur en main [14]. Il ne reste plus aux deux hommes qu'à joindre une nouvelle fois leurs forces pour prendre l'avantage : Max tire trois balles en guise de sommation, ce qui scelle sa victoire. Reste que dans *Fury Road*, l'action ne s'arrête pour ainsi dire jamais : à peine a-t-elle perdu que Furiosa tourne la tête au loin [15], avant que son opposant ne fasse de même. Un nouvel acteur entre en scène : Immortan Joe, contre lequel les deux duellistes vont rapidement unir leurs forces [16].

Fable

Qui a tué le monde ?

La saga *Mad Max* est-elle politique – et si oui, que nous dit-elle du monde contemporain ? On se souvient que le premier volet tendait à opposer l'ordre du viril Max aux enfants dégénérés de la contre-culture (la victime finale du policier était d'ailleurs un junkie), quand *Le Défi* imaginait un monde ravagé par des « guerres du pétrole » lointainement inspirées du double choc pétrolier qui venait de se produire

[Parallèles]. En adoptant les codes du film post-apocalyptique, il était logique que la saga devienne à terme le terreau d'un réquisitoire écologique – quand bien même sa production occasionna une dégradation de zones protégées dans le désert de Namibie. C'est pourtant un autre parallèle politique qui saute aux yeux au début de *Fury Road*, qui voit Max pourchassé par des véhicules arborant des fanions rouges et noirs. En 2015, au moment de découvrir le film, difficile de ne pas penser aux forces armées de Daesh, ce que confirme la suite du récit, avec le fanatisme des « war boys », prêts à se suicider pour atteindre le Paradis, et l'asservissement sexuel pratiqué par Immortan Joe, seigneur de guerre qui a fondé un ordre martial sur les cendres de l'ancien monde.

Le « *Wasteland* » est ainsi d'emblée présenté comme un monde presque exclusivement masculin, où le retour vers une société primitive s'est accompagné d'un retour à une inégalité des sexes plus patente. Toute l'organisation d'Immortan Joe est pilotée par des hommes, quand l'horizon du tyran est de mettre au monde des héritiers en bonne santé, qui rompront la chaîne d'une humanité littéralement cancéreuse – couverte de pustules, de cicatrices et de tumeurs, l'armée du maître de la Citadelle affiche sa dégénérescence. Mais insistons sur le « presque » : l'Imperator Furiosa, quand bien même elle délaisse des traces de féminité (crâne rasé, poitrine bandée), s'affiche comme une exception notable dans le tableau dressé par le film. Sa « trahison » est par ailleurs liée à la remise en cause d'un pouvoir masculiniste : ce que poursuivent les troupes de Joe, ce sont des femmes qui cherchent un havre de paix loin la Citadelle – un monde tout à la fois plus vert et ouvertement sororal, puisqu'il serait peuplé de « mères innombrables ».

● Écoféminisme

« Nos bébés ne seront pas des seigneurs de guerre », « Nous ne sommes pas des choses », « Qui a tué le monde ? » : telles sont les inscriptions à la craie qu'ont laissées derrière elles les « pondeuses d'élite » d'Immortan Joe. Cette dernière question rhétorique revient quand Nux échoue à asservir Furiosa à bord du « porte-guerre » en fuite. Refusant qu'on le tue, les passagères fustigent les massacres réalisés, ce à quoi le « war boy » rétorque : « Ce n'est pas de notre faute. » « Alors, qui a tué le monde ? » répète Angharad/Splendid, avant de le jeter hors du véhicule. Ce « nous » et ce « qui » renvoient distinctement à un groupe en particulier : les



hommes, dont l'arrogance et la guerre ont ravagé les terres jadis fertiles. La « Terre verte » est à ce titre un monde idéalement sans hommes, ou du moins ne pouvant accueillir que ceux qui ont accepté de laisser les femmes reprendre les choses en main.

Max et Nux seront de ceux-là : des hommes qui décident, au cours du périple, de mettre de côté leur cas personnel pour servir la cause de Furiosa et de ses alliées. Si Max finit par proposer à Furiosa de reprendre la Citadelle, c'est parce que le fantôme de sa fille défunte revient le hanter. Et pour la convaincre, il lui montrera qu'il s'agit du moyen d'atteindre cette « rédemption » qu'elle appelait plus tôt de ses vœux. Là où Max, par sa voix *off* au début du film, n'envisageait comme horizon que la « survie », Furiosa entrevoit la possibilité d'un rachat. Cette manière dont le héros devient un adjutant est toutefois à relativiser : c'est bien Max qui imaginera la reprise de la forteresse, et c'est aussi à lui que Furiosa devra, ultimement, sa survie. Mais le cheminement du personnage va tout de même dans le sens d'une mise en retrait pour l'accomplissement d'un dessein qui dépasse son seul cas. À l'issue du film, une image en particulier témoigne du renversement paradigmatique de la Citadelle : les pourvoyeuses du « Lait de Maman », qui traient pour renforcer l'organisme des soldats, sont libérées de leurs entraves et ouvrent les vannes des réserves aquatiques auxquelles Joe devait son pouvoir. L'imaginaire nourricier de la féminité n'est toujours pas loin, comme en témoigne aussi la façon dont les survivantes des « mères innombrables » transportent de précieuses graines, mais il est renversé dans une perspective allégorique : la refertilisation du monde mort passera par la mise à bas de la structure patriarcale de la Citadelle et la prise de pouvoir par les femmes jusqu'ici asservies.



Registre Bouffonnerie

La densité de *Fury Road* n'a peut-être d'égale que son hétérogénéité. C'est une constante dans la franchise, mais que ce quatrième épisode radicalise. Le sérieux de la toile de fond – rien de moins que l'effondrement de la société et la régression vers une structure masculiniste et prédatrice [Fable] –, comme la folie barbare qui contamine le monde (lorgnant par moments vers le film d'horreur), n'empêchent pas pour autant le film de cultiver un humour parfois très saillant.

● Witness!

«Difficile de savoir qui est le plus fou: moi, ou tous les autres?» Cette pensée de Max, posée en préambule, résume bien l'ahurissement qui saisit le personnage en découvrant de l'intérieur le fonctionnement de la société érigée par Immortan Joe. Il y a en effet de quoi être interloqué devant l'accumulation de bêtise et de monstruosité entremêlées. Par exemple, le spectacle glaçant des femmes laitières exploitées comme des animaux se télescope avec la mine ahurie du colosse Rictus, qui se délecte du liquide blanc. C'est encore le ridicule qui domine quand lui et son frère nain et souffreteux se disputent pour savoir qui peut regarder à travers la longue-vue: on est à la fois dans le cœur du mal et chez les *freaks*. Miller tire de leur monstruosité un drôle de comique, qui tient de la sidération hébétée. Le spectacle du premier suicide d'un «kamikasseur», qui illustre l'endoctrinement des troupes de Joe, est ainsi le théâtre d'un pur plan grotesque, qui voit Nux se retourner et crier comme un enfant «Witness!» («Sois témoin!») À cet endroit, le film ressemble presque à une satire – l'idée est pour le moins osée – du terrorisme religieux, que la mise en scène tourne en ridicule en surchargeant d'énergie et d'idiotie le spectacle du «sacrifice» des «war boys».

Cette logique est au cœur de la grande scène de comédie du film qui, là encore, se glisse au milieu de l'action effrénée [séq. 6]. Dans le canyon, Nux se porte volontaire pour monter à bord du camion-citerne et tuer Furiosa. Joe dégaîne alors de son entrejambe un autre symbole phallique que son emblème mortuaire [Personnages], un colt digne d'un western, avant d'encourager le soldat pour son sacrifice à venir. C'est une scène épique, quasiment cérémoniale – le «kamikasseur», transi, touche son rêve du doigt. La musique accompagne Nux, jeté par Rictus sur le camion-citerne. Mais à peine se redresse-t-il et s'élance vers sa cible que la chaîne qu'il traîne au bras se coince dans un grillage; le personnage trébuche, la musique s'arrête, le pistolet tombe et Immortan Joe, dépité, ne peut que maugréer un «Médiocre!». La peinture du fanatisme cachait en réalité une pure scène burlesque.

● Incongru

Cette dimension bouffonne s'incarne par des visions iconoclastes. Ainsi de l'amorce du grand finale dans le canyon [séq. 10]: alors que Furiosa et Max rebrousse chemin, le montage s'arrête sur les troupes de Joe. Immortan se dévoile alors dans une action qu'on ne comprend pas bien. Les yeux fermés, muni d'une espèce de bâton chamanique ou de sceptre, il chantonne un air plus proche du borborygme qu'autre chose, tandis que le musicien albinos fait la sieste sur sa guitare électrique et que le «Mange-personne» s'offre une séance de pédicure en caressant ses tétons percés. La séquence est parfaitement incongrue, mais raccorde avec l'esprit du film, qui souvent affiche une bizarrerie de ce type, portée exclusivement par les personnages masculins. Max n'est sur ce point pas en reste: le jeu survitaminé de Tom Hardy produit des vrais moments d'étrangeté tout au



long du récit, jusqu'à la scène de transfusion avec Furiosa où l'enjeu dramatique est nuancé par ses mimiques outrées, ses yeux un peu trop dilatés et ses clignements intensifs. Il ne faut pas sous-estimer la part comique des outrances de George Miller.

● À la croisée des genres

On pourra interroger les élèves sur les genres que le film entremêle. Brève typologie non exclusive:

- Le film post-apocalyptique.
- Le film d'action.
- Le film de guerre.
- Le film d'aventures. Dans cette perspective, il sera possible de lier le récit de *Fury Road* à des mythes fondateurs (l'*Odyssée*, mais aussi l'*Illiade*, puisque la «guerre» est causée par le ravissement de plusieurs femmes).
- Le film de pirates. Immortan Joe s'est vu déposséder de son «butin», des «pirates» attaquent Furiosa et les affrontements entre voitures prennent parfois les atours de batailles navales (des vaisseaux qui se tirent des projectiles ou «amarrent» leurs adversaires).
- Le burlesque. Il serait possible, dans cette perspective, de faire un point pédagogique sur ce genre, en citant par exemple *Le Mécano de la Générale* de Buster Keaton (1926), qui constitue l'une des références possibles du film de George Miller [Figure].

Motif

Organique-mécanique

Pour faire face aux conséquences des catastrophes nucléaires et écologiques, les habitants du «*Wasteland*» ont régressé vers une forme de préhistoire en même temps qu'ils se sont hybridés avec les machines – cf. la prothèse métallique de Furiosa. La question du transhumanisme se présente dès lors de manière retorse, car elle implique autant une «amélioration» des corps qu'elle ne renvoie à leur détérioration. Il s'agit en somme autant d'un monde post-humain que «préhumain», comme le pointe une curieuse absence : celle des animaux.

● La ferme des animaux

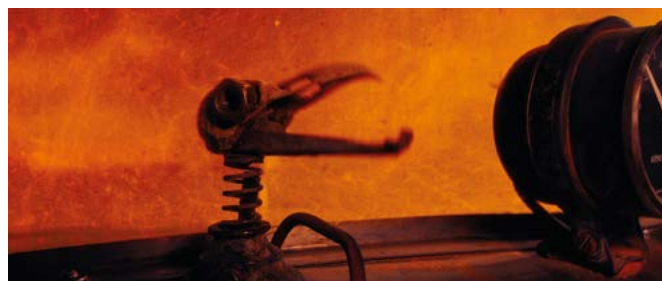
On sait que Miller a beaucoup filmé des animaux, qu'ils soient réels (*Babe, un cochon dans la ville*) ou numériques (*Happy Feet*). Ils occupaient même jusqu'à *Fury Road* une place importante dans la saga Mad Max, entre le chien du Défi et les cochons qui produisaient le méthane nécessaire pour alimenter en énergie «Trocville», la cité au centre d'*Au-delà du dôme du tonnerre*. Or ici, nulle trace d'animaux, à trois exceptions près : le lézard à deux têtes au début du récit, que Max écrase d'un talon avant de le mâchouiller ; un cloporte qu'avale goulûment Nux ; et enfin les funestes corbeaux qui allégorisent la destruction de l'ancienne «Terre verte», devenue marécageuse. Leurs maigres apparitions témoignent d'une dégénérescence du vivant, voire de la folie ambiante qui s'est emparée du monde dévasté – le reptile paraît d'ailleurs matérialiser la démence de Max [Mise en scène]. Et puisque les animaux sont devenus si rares, les flibustiers du désert les ont remplacés... par d'autres humains. C'est le destin de Max au début du film, qui se voit rasé, tatoué, menacé d'être marqué au fer rouge comme du bétail, puis mis en cage, muselé et vidé de son sang. Max mettra un certain temps à retrouver son humanité, comme en témoigne son mutisme au début du film, ou ses geignements presque simiesques alors qu'il essaie de fuir avec le camion-citerne, qui s'arrête brusquement. Frustré, il tape sur le volant et les pédales en haletant, tel un gorille. Il n'est pas le seul concerné par cette régression : les femmes de la Citadelle sont réduites au statut de «pondeuses» ou exploitées pour leur lait, telles des vaches laitières. Enfin, les spasmes qui animent Nux quand il exprime sa joie de bientôt mourir – «Quelle journée ! Quelle belle journée !» – sont mis en parallèle avec un petit oiseau métallique à ressorts hoquetant de concert avec le «war boy» transi.

● Crash

L'autre devenir de l'humanité que dessine le film est une forme de variante du transhumanisme figuré par J. G. Ballard dans *Crash !*, où la fascination morbide et érotique pour les voitures annonce l'avènement d'une nouvelle race humaine fusionnée avec la tôle. Furiosa est la meilleure ambassadrice de cette tendance. Lors de sa rencontre avec Max, qui est alors attaché sur le véhicule de Nux, le bras squelettique dessiné sur la portière du camion semble être une excroissance de son buste. Plus loin, lors de la poursuite dans le canyon, une lance arrache le volant du véhicule ; l'Imperator, de son bras mécanique, saisit alors une clé anglaise qui permet de prolonger ses doigts et de manœuvrer l'engin. Et si les «war boys» usent de peinture métallique pour marquer leur dévotion avant de mourir, Furiosa use quant à elle de graisse mécanique en guise de peinture de guerre. Ses ennemis témoignent aussi de cette tendance : le «Meunier» se sert de munitions comme des implants dentaires, le masque d'Immortan Joe est relié à un respirateur artificiel et le nez vérolé du «Mange-personne» est recouvert d'un cache

métallique. Quant au médecin d'Immortan Joe, le générique révèle qu'il s'appelle... «Organic Mechanic».

Plus largement, le film mêle souvent des éléments organiques et mécaniques dans un ballet rythmique. Ainsi de la course-poursuite avec les pirates du canyon, où la caméra opère un rapprochement entre trois éléments : d'abord, la turbine du moteur ; puis, les vannes d'aération qui s'ouvrent ; enfin, en arrière-plan et juste au-dessus du camion, les motards qui s'élancent vers Furiosa pour la rattraper. Les véhicules eux-mêmes finissent par s'apparenter à des êtres vivants, comme les voitures-hérissos des «vautours» (les pillards russes qui attaquent le convoi de Furiosa dans la première partie), ou à fusionner avec les humains, comme dans cette scène où Nux et Slit, son ancien acolyte, crachent de l'essence dans les tuyaux de leurs bolides respectifs pour les «booster». Max remplacera le «war boy» à bout de souffle, jouant encore d'une autre manière le motif clé de la trans-fusion (l'essence devient ici l'équivalent du sang qu'on lui prélevait plus tôt) : entre l'humain et le non-humain, l'épiderme et le métal, il n'y a plus que l'épaisseur d'une feuille à papier.



Figure

Le muet

Les chiffres ne mentent pas. Dans *Fury Road*, Tom Hardy a 63 répliques, quand Charlize Theron, pas beaucoup plus bavarde, en compte 80. Si l'on prend de surcroît en compte le fait que nombre de ses lignes de dialogues sont fonctionnelles ou monosyllabiques, la part dialoguée du film est réduite à la portion congrue. George Miller envisagea même pendant un temps de faire de *Fury Road* un film entièrement muet. Dans un entretien, il confirme ses intentions : « Je voulais faire un film, comme disait Hitchcock, "où vous n'avez pas besoin de lire les sous-titres en japonais". » Ou pour dire les choses plus simplement, un film dans lequel le sens passerait moins par le verbe – quand bien même le scénario invente son propre argot et idiome appauvri [Récit] – que par la forme, les symboles, le montage, mais aussi le son, entendu comme un langage universel. On peut à ce titre noter que la bouche des personnages est souvent entravée ou porte des stigmates : la muselière de Max, qui le réduit au quasi-silence, le masque d'Immortan Joe, déformant sa voix en un son caverneux, la mâchoire sertie d'agrafes de Slit, l'acolyte de Nux, ou encore la peinture chromée dont s'aspergent les « kamikasseurs » avant de rejoindre le « grand silence » sur lequel ouvre leur sacrifice.

Dans plusieurs entretiens, Miller a manifesté son désir de revenir à cette essence du cinéma comme art du mouvement. À l'image du monde qu'il dépeint, un futur dystopique où l'on revient à un ordre primitif, mais où les dragsters et les monstres mécaniques font la loi, le film témoigne alors d'un beau paradoxe : le bain de contemporain dans lequel plonge *Fury Road* s'accompagne d'une relecture des premiers westerns (Miller cite comme influence *La Chevauchée fantastique* de John Ford) et du burlesque que développe Keaton dans *Le Mécano de la Générale*. Dans ce film de 1926, le mécanicien joué par l'acteur-réalisateur se lance à la poursuite des ravisseurs de sa fiancée, qui ont aussi dérobé sa locomotive. S'ensuivront deux longues courses-poursuites articulées, comme dans *Fury Road*, autour d'une dynamique d'aller-retour. Au-delà de ce parallèle évident, Miller envisage aussi les personnages dans une perspective proche de l'expressionnisme, notamment Immortan Joe, avec ses longs cheveux blancs et son maquillage marqué. Les gros plans qu'il lui réserve dans la séquence du canyon s'inspirent d'une frontalité proche du cinéma des origines. Il en va de même du plan où Max est filmé, face caméra, à la proue de la voiture de Nux, où ses yeux exorbités et ses traits surexpressifs évoquent lointainement le muet allemand.

● Black & Chrome

Cette essence du muet donnera lieu à une version alternative, que Miller considère comme la plus proche de sa vision originelle et des storyboards confectionnés pour la préparation du long métrage : *Mad Max : Fury Road – Black & Chrome*. Contrairement aux « director's cuts » (ces moutures généralement plus longues dont le montage respecte le désir premier du cinéaste), la durée est ici strictement la même, sans qu'un plan soit enlevé ou rajouté ; seule la colorimétrie diffère drastiquement. Il ne s'agit pas pour autant d'un véritable noir et blanc, mais plutôt d'une désaturation



« Je suis revenu au cinéma muet, qui représente le langage filmique à son état le plus pur »

George Miller

qui accroît la violence des flashes lumineux et l'impression générale de saleté et de crasse. Les projectiles comme les détonations deviennent des bombes lumineuses, comme une constellation de flashes perlant les affrontements. Ce faisant, ce que le film perd en variété chromatique – les fusées bariolées, les flammes de la guitare, le tube de sang mêlé à la chaîne de Max –, il le gagne en tellurisme : on sent ici beaucoup plus la poussière, la terre, le choc des éléments rendus à leur essence première. C'est une version aussi plus éprouvante à regarder, les contrastes explosant à la figure du spectateur, dans une logique plus brutale encore que celle de la version « classique ». Les scènes d'action en particulier sont le théâtre d'une agression visuelle, puisque la vitesse des mouvements ouvre sur un scintillement quasiment permanent – l'image ne cesse de « pulser » d'éclats, le découpage est moins immédiatement lisible, l'action s'enfonce dans le chaos. Le plus étonnant reste toutefois la manière dont Miller « convertit » les nuits américaines (bleues à l'origine) en des tableaux virant presque vers le mauve et qui, pour le coup, participent à feutrer la furie des tirs nourris. En somme, le résultat est surprenant : en voulant accentuer la dimension muette de *Fury Road*, Miller ne fait pas que renouer avec les débuts du cinéma, mais transforme également son blockbuster en film expérimental.





Document

L'étoffe dont sont faits les rêves furieux

À sa sortie, *Mad Max: Fury Road* fut rapidement – et abusivement – loué pour avoir privilégié des cascades réelles et des effets pratiques aux «CGI» («Computer Generated Imagery») aujourd'hui très largement employés dans le champ du blockbuster hollywoodien, quand en vérité, il mélangeait les deux. Une vidéo disponible sur la chaîne Framestore de YouTube¹ décompose, en partant du film, mais aussi d'images du tournage, les étapes de sa fabrication : transformation du paysage, de la couleur, de la lumière, suppression de certains détails (les harnais des cascadeurs [00:00:50]) et ajout d'autres (le bras mécanique de Furiosa [00:01:24]), etc. Quand bien même ce détricotage confirme par ailleurs que beaucoup d'éléments du film sont «solides» (les véhicules, costumes, cascades réalisées), il lève le voile sur une donnée essentielle de l'esthétique du film, qui fait du numérique une matière malléable permettant de donner vie à l'imagination de George Miller.

¹ [youtube.com/watch?v=t9M5ekC02qg&ab_channel=Framestore](https://www.youtube.com/watch?v=t9M5ekC02qg&ab_channel=Framestore)

FILMOGRAPHIE

Édition du film

Mad Max: Fury Road (2015), DVD et Blu-ray, Warner Bros. Entertainment France.

Filmographie partielle du cinéaste

Mad Max (1979), DVD et Blu-ray, Warner Bros. Entertainment France.

Mad Max: Le Défi (1981), DVD et Blu-ray, Warner Bros. Entertainment France.

Mad Max: Au-delà du dôme du tonnerre (1985), DVD et Blu-ray, Warner Bros. Entertainment France.

Lorenzo (1992), DVD et Blu-ray, Elephant Films.

Trois mille ans à t'attendre (2022), DVD et Blu-ray, Metropolitan Film & Video.

Furiosa: Une saga Mad Max (2024), DVD et Blu-ray, Warner Bros. Entertainment France.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages sur George Miller et la franchise *Mad Max*

- *Mad Movies Classic*, hors-série n°33, « George Miller, de *Mad Max* à *Furiosa*, le génie de l'apocalypse », juin 2024.
- Antonio Dominguez Leiva, *Mad Max – L'apocalypse sera motorisée*, Le Murmure, 2016.
- Ian Nathan, *La Légende de Mad Max – L'histoire complète des films de Mad Max à Furiosa*, Huginn & Munnin, 2024.

- Nicolas Prat, Manouk Borzakian, Alexandre Mathis, Élise Lépine, Erwan Desbois, *Mad Max, au-delà de la radicalité*, Playlist Society, 2022.
- Melvin Zed, *Mad Max – Ultraviolence dans le cinéma, partie 1 (1966-1979)*, Riffi, 2022.

Critiques et textes sur *Mad Max: Fury Road*

- Jean-Sébastien Chauvin, « Feu furieux », *Cahiers du cinéma* n°712, juin 2015.
- Jean-Marc Lalanne, « *Mad Max: Fury Road* », *Les Inrocks*, mai 2015.
- Joaquin Lepastier, « La voie de la furie », *Cahiers du cinéma* n°717, décembre 2015.
- Yal Sadat, « Une guerre sainte », *Chronicart*, 14 mai 2015 :
↳ chronicart.com/cinema/cannes-2015-2-seuls-les-fous-survivent

Entretiens avec George Miller sur le film

- Léonard Haddad, « George Miller: "J'ai fait *Mad Max* pour retrouver l'essence du cinéma" », *Première* n°457, mars 2015 :
↳ premiere.fr/Cinema/News-Cinema/George-Miller-Jai-fait-Mad-Max-pour-retrouver-lessence-du-cinema
- Paul MacInness, « George Miller: "*The Last thing I wanted to do was another Mad Max movie*" », *The Guardian*, 2 octobre 2015 [en anglais] :
↳ theguardian.com/film/2015/oct/02/george-miller-on-mad-max-fury-road

- Kate Rich, « *Mad Max: Fury Road* Director George Miller: "*I can't help but be a feminist*" », *Vanity Fair*, 14 mai 2015 [en anglais] :
↳ vanityfair.com/hollywood/2015/05/mad-max-fury-road-george-miller-interview

Entretiens avec John Seale, chef opérateur

- Matt Grobar, « After Winning An Oscar For *The English Patient*, DP John Seale Returns To The Desert With George Miller On *Mad Max* », *Deadline*, 10 février 2016 [en anglais] :
↳ deadline.com/2016/02/oscars-mad-max-fury-road-john-seale-george-miller-interview-1201696591
- Nick Newman, « *Mad Max: Fury Road* DP John Seale Talks George Miller's Boldness, the limits of control, and more », *The Film Stage*, 20 novembre 2015 [en anglais] :
↳ thefilmstage.com/mad-max-fury-road-dp-john-seale-talks-george-millers-boldness-the-limits-of-control-and-more

CNC

Tous les dossiers du programme *Lycéens et apprentis au cinéma* sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée :

- ↳ cnc.fr/cinema/education-a-l-image/lyceens-et-apprentis-au-cinema/dossiers-pedagogiques/dossiers-maitre

Des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des cinéastes et des professionnels du cinéma :

- ↳ cnc.fr/cinema/ma-classe-au-cinema#videos

Trente ans après le troisième volet de saga *Mad Max*, George Miller revient en 2015 aux sources de son cinéma avec un film remettant à plat la mythologie post-apocalyptique qu'il a inventée à l'aube des années 1980. Exit Mel Gibson, qui tenait le rôle-titre : le personnage, plus fou que jamais, est désormais joué par Tom Hardy et se voit accompagné d'une figure féminine au moins aussi importante, Furiosa, interprétée par Charlize Theron. Le succès est à la hauteur de l'attente : l'Australien livre l'un des blockbusters les plus impressionnants de ces dernières années en mêlant effets pratiques (des cascades réalisées dans le désert de Namibie, où le film fut tourné) et de nombreux effets spéciaux numériques qui permettent de libérer les potentialités de la mise en scène. À partir d'un scénario articulé autour d'un aller-retour, Miller déploie un monde plongé dans le chaos, qui agglomère de nombreux sujets contemporains – l'écocide, le masculinisme, le terrorisme façon Daesh – pour en tirer un film d'action qui puise autant dans l'expressivité du muet que dans la bouffonnerie de la bande dessinée.