

# *Pulp Fiction*

Quentin Tarantino – 1994

La violence en question



## Compétences mobilisées

- Réfléchir à la représentation de la violence au cinéma et à la façon dont *Pulp Fiction* en fait un élément banal de la vie quotidienne ;
- Questionner la responsabilité du réalisateur dans la représentation de la violence.

## **À propos du film**

Récompensé par la Palme d'or au festival de Cannes en 1994 et par l'Oscar du meilleur scénario original en 1995, *Pulp Fiction* a rencontré un important succès populaire et critique et est rapidement devenu un film considéré comme culte. Nourri par de nombreuses références issues de la pop culture (dont la bande son, composée uniquement de morceaux préexistants, qui a certainement participé du succès du film), *Pulp Fiction* fait état du goût de Quentin Tarantino pour les séries B, les films noirs hollywoodiens, les films de gangsters et d'arts martiaux hongkongais mais également pour le cinéma de « grands » réalisateurs comme Jean-Luc Godard, Howard Hawks ou encore Brian De Palma.

## **Pourquoi étudier *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino en classe ?**

Le cinéma de Quentin Tarantino est souvent présenté comme un cinéma ultra-violent dans lequel l'usage des armes (blanches ou à feu) donne lieu à des bains de sang. *Reservoir Dogs* (1992), le premier film de Tarantino, a par exemple été interdit à la vente dans différents pays en raison de sa violence. La violence chez Tarantino fait donc régulièrement l'objet de critiques – le cinéaste a d'ailleurs été sifflé lors de la cérémonie de la Palme d'or à Cannes en 1994 – et peut déranger certains spectateurs qui y voient un acte « gratuit » de la part du réalisateur. Étudier *Pulp Fiction* en classe permet d'interroger la façon dont Quentin Tarantino traite la violence dans ce film. On questionnera ainsi la manière dont le cinéaste s'attache à jouer avec les attentes de ses spectateurs. Nous verrons également que la place accordée aux dialogues, drôles et décalés, permet à Tarantino d'installer le spectateur dans une forme de confort qui rend la violence, lorsqu'elle surgit, d'autant plus dérangeante car elle traitée comme quelque chose de complètement banal. L'étude du film en classe permet également de rappeler que les discours sur la violence au cinéma, et ses effets supposés sur les spectateurs, est à inscrire dans un long débat qui cherche en général à déterminer l'existence d'un impact négatif sur celles et ceux qui regardent des films violents.

## **Quand la violence surprend**

Dans *Pulp Fiction*, Quentin Tarantino tend à faire de la violence un élément surprenant, voire comique, qui surgit souvent lorsque que le spectateur ne s'y attend pas. Que ce soit avec l'overdose de Mia Wallace (Uma Thurman) ou avec la mort brutale de Vincent Vega (John Travolta) qui est tué alors qu'il sort des toilettes d'un appartement qu'il était supposé surveiller, le réalisateur prend le spectateur par surprise. Ces événements interviennent en effet au sein de séquences dont l'enjeu, initialement posé par le film, laisse entrevoir un déroulement différent que celui finalement emprunté par l'histoire.

Dans le cas de la séquence qui réunit Mia Wallace et Vincent Vega, le spectateur attend par exemple de savoir si Vincent Vega va se mettre en danger en prenant le risque de séduire Mia Wallace qui n'est autre que la femme de son patron, Marsellus Wallace (Ving Rhames), et qui représente dès lors un interdit. Cette question a notamment fait l'objet de plaisanteries entre Jules Winnfield (Samuel L. Jackson), l'acolyte de Vega, et un barman dans une scène précédente. Elle apparaît dès lors comme l'enjeu central de la séquence que le titre du chapitre – Vincent Vega & Marsellus Wallace's Wife – renforce. Privée de son prénom, Mia apparaît ici comme la possession de son mari ; un mari qui a d'ailleurs déjà jeté un homme par la fenêtre pour avoir fait un massage des pieds à sa femme comme nous l'apprend une longue discussion entre Vega et Winnfield placée au début du film. Bien que semblant *a priori* sans importance, cette discussion va conditionner les attentes du spectateur. En outre, la bonne entente entre Mia et Vincent lors du repas qu'ils ont partagé ainsi que l'importante quantité de drogue consommée lors de cette soirée pourraient laisser penser qu'un rapprochement entre les deux protagonistes est possible. Or, Quentin Tarantino joue avec le spectateur en faisant évoluer la scène d'une façon inattendue : le rapprochement « espéré » n'aura pas lieu et Mia s'évanouira dans le salon après avoir sniffé de l'héroïne.



On remarquera par ailleurs que le montage alterné<sup>1</sup> de la séquence de l'overdose, qui permet de passer de Vincent Vega dans une salle de bain en train de se convaincre face à un miroir qu'il ne prendra pas plus d'un verre avant de rentrer chez lui, et les plans montrant Mia Wallace en train de mourir dans le salon, produit un effet comique. Malgré la dimension tragique de la situation et la rapidité – choquante – à laquelle Mia s'écroule, le montage souligne le décalage entre les préoccupations du protagoniste masculin – qui paraissent bien futiles face à ce qui est en train de se dérouler dans la pièce d'à côté – et la gravité de la situation dont il ignore alors tout.

Tout comme l'overdose de Mia Wallace, la mort de Vincent Vega est soudaine et brutale. Le spectateur n'a cependant pas le temps de s'attarder sur cet événement puisqu'il intervient au sein d'une histoire dont Vega n'est pas le protagoniste principal

---

<sup>1</sup> Le montage alterné permet de montrer deux actions qui ont lieu simultanément mais dans des espaces différents. Le montage alterné tend à dilater le temps puisque la durée du récit est supérieure à celle de l'histoire, ce qui crée, dans le cas de la séquence décrite ci-dessus, de la tension.

– on suit alors un boxeur interprété par Bruce Willis qui tente de s'enfuir après avoir manqué d'honorer ses engagements auprès de Marsellus Wallace. Alors que la mort de Vega pourrait être un événement centrale du film, elle est traitée comme un incident secondaire par le récit, ce qui permet à Tarantino d'évacuer la dimension dramatique de l'événement et d'en atténuer, dans une certaine mesure, la violence.



On pourra encore analyser une séquence souvent citée par les critiques et qui est emblématique de la façon dont la violence surgit chez Tarantino. Dans cette séquence, Vincent Vega et Jules Winnfield discutent dans une voiture alors qu'un jeune homme (Marvin, interprété par Phil LaMarr) est coincé à l'arrière du véhicule après avoir assisté à l'exécution dans un appartement de ses amis trafiquants. Au cours de la scène, Vega se retourne pour s'adresser à Marvin tout en pointant son pistolet sur lui. C'est alors que part un coup de feu qui fera exploser la tête du jeune homme. La soudaineté de l'incident et son absence de justification dans la diégèse – Vega dira que la voiture a roulé sur une bosse et que le coup est parti tout seul mais aucun bruit ni mouvement de caméra n'indique si bien le cas – peut déranger.

On pourra par exemple discuter en classe du bien-fondé de cet événement qui semble être pensé avant tout pour faire rire le spectateur tant il est absurde et brutal mais aussi parce qu'il fait état de la maladresse de Vega qui adopte, en outre, une attitude plutôt détachée par rapport à l'événement (Vega semble accoutumé au sang et la mort accidentelle de Marvin ne lui fait que peu d'effets). Les élèves pourront discuter de la responsabilité du réalisateur dans la représentation de la violence au cinéma. Est-ce que la façon dont Tarantino traite cette scène ne tend pas à banaliser la violence ?

### **La question des dialogues**

Les dialogues occupent une place importante dans le cinéma de Tarantino. Comme le remarque Johanne Larue en 1994 dans la revue *Séquences*, dans *Pulp Fiction* « les personnages se désintéressent constamment de l'action ou de la fonction qu'ils



doivent remplir. Jackson et Travolta ne discutent jamais de leurs contrats ou de l'arme à choisir. Ce sont les problèmes d'éthique et de morale qui les passionnent »<sup>2</sup>. Face à ce constat, on pourrait avancer que le manque d'intérêt que témoignent Vincent Vega et Jules Winnfield à l'égard de leur travail tend à faire des meurtres qu'ils commettent une activité complètement ordinaire voire anecdotique puisque n'étant pas un sujet de conversation digne d'intérêt. La violence qui accompagne ces meurtres apparaît dès lors, elle aussi, comme un élément secondaire et d'une importance moindre.

À cet égard, on peut mentionner la séquence au cours de laquelle les deux tueurs à gage discutent – de façon passionnée – dans une voiture de sujets aussi variés que le récent séjour de Vega à Amsterdam, le fait qu'il est possible d'acheter de la bière dans les restaurants McDonald à Paris ou encore la façon dont les Européens appellent les « quarter pounder with cheese ». Arrivés devant la porte de l'appartement où ils doivent se rendre pour tuer de petits trafiquants, Vega et Winnfield remarquent qu'ils ont un peu d'avance et décident de prolonger leur discussion plus loin dans le couloir. Le fait que les deux hommes aient visiblement pris rendez-vous avec leurs futures victimes (plutôt que d'arriver chez elles par surprise comme cela est généralement le cas dans les films de gangsters), participe du comique de la situation. Tarantino détourne ici la figure du gangster pour en faire un « simple employé » dont les journées de travail sont rythmées par des horaires à respecter et des discussions avec des collègues qui semblent plus intéressantes que les tâches à effectuer.



De retour devant la porte et alors que la caméra cadre en plan rapproché l'arrière de la tête des deux protagonistes, la discussion entre Vega et Winnfield se poursuit durant près de 40 secondes, faisant ainsi durer l'attente pour le spectateur. La place laissée aux dialogues dans cette séquence, mais également tout au long du film, montre que ce n'est pas tant l'action que les discussions entre les différents personnages qui mènent le récit.

---

<sup>2</sup> Johanne Larue, « *Pulp Fiction*. Gangsters postmodernes », *Séquences*, n°175, novembre-décembre 1994, p. 30.