



# LE SYSTÈME DES OBJETS

## DESIGN FINCHERIEN

David Fincher s'intéresse souvent aux petits objets. Il les dispose avec soin devant sa caméra et raconte, film après film, la manière dont ils ont soumis l'humanité.

PAR DICK TOMASOVIC

↑ Illustrations :  
Paul Sirand

**NICHOLAS VAN ORTON** (Michael Douglas) est un brillant homme d'affaires à la vie grise et monotone. Pour l'en sortir, son frère lui offre pour son anniversaire une inscription à un jeu grandeur nature et composé sur mesure par la firme Consumer Recreation Services (un nom parfait qui fait bien entendu penser au dispositif cinématographique en particulier et au système capitaliste en général). Mais très vite, le joueur de la partie semble devenir le jouet d'une machination. L'intrigue de départ de *THE GAME*<sup>1997</sup> explicite le grand dessein qui anime la plupart des films de Fincher : l'individu, partie prenante du consumérisme, à force de s'entourer d'objets, finit par se confondre avec eux. Le cinéaste, de manière parfaitement méthodique, emprisonne ses sujets dans le système des objets en respectant à la lettre une série d'étapes à la trajectoire inéluctable.

### L'INDIVIDU

Il s'agit d'abord de filmer les objets comme autant de signes qui définissent la condition humaine. On sait le plaisir que Fincher prend à filmer les belles bâtisses bourgeoises et les différents espaces de vie et de travail avec leurs équipements sursignifiants : les décors quasi expressionnistes d'*ALIEN 3*<sup>1992</sup> et de *SE7EN*<sup>1995</sup>, le manoir de Van Orton dans *THE GAME* ou celui de Vanger dans *MILLENNIUM : LES HOMMES QUI N'AIMAIENT PAS LES FEMMES*<sup>1993</sup>, la salle de rédaction de *ZODIAC*<sup>2007</sup>, les villas festives et les bureaux de start-up de *THE SOCIAL NETWORK*<sup>2010</sup>, l'incredyble plan-séquence et mouvement d'appareil numérique de *PANIC ROOM*<sup>2002</sup> qui se faufile entre les fenêtres et les plafonds, les serrures de porte et les anses de cafetière, ou la visite policière dans la belle villa d'une femme disparue par une détective dont le simple regard, redoublant celui de la caméra, transforme le plus banal des objets en preuves hyperboliques d'un possible assassinat dans *GONE GIRL*<sup>2014</sup>. Le réalisateur s'amuse à mettre ces espaces en résonance, soit sous la forme de reflets pervers (le chalet hypersécurisé de *GONE GIRL*, la « pièce de survie » de *PANIC ROOM*, les innombrables caves menaçantes et espaces souterrains que l'on trouve dans sa filmographie), soit comme en un miroir inversé qui renvoie l'image d'une forme particulièrement décrépie du fantasme de confort bourgeois (la maison de Tyler dans *FIGHT CLUB*<sup>1999</sup>, le centre commercial abandonné de *CONFESSIONS*<sup>2012</sup>). La caméra de Fincher est souvent d'abord

celle d'un inventaire, sa fonction descriptive invitant toujours à la réflexion déductive. Une des scènes clés à cet égard se trouve dans *FIGHT CLUB* lorsque le personnage interprété par Edward Norton feuillette le catalogue IKEA depuis ses toilettes et passe une commande téléphonique tout en se demandant quel nouvel objet pourrait lui permettre de définir sa personnalité alors que son appartement se remplit de meubles et d'accessoires standardisés. La séquence incarne parfaitement à l'écran le fameux constat établi par Jean Baudrillard dès 1968 dans *Le Système des objets* (et prolongé en 1970 dans *La Société de consommation*) : les rapports que nous entretenons avec les objets n'ont, pour le dire vite, désormais plus rien d'innocent ; ils sont les réceptacles de nos projections psychologiques et imaginaires se substituant à ce que nous échouons à accomplir dans nos relations humaines.

### LE PANTIN

Au-delà du *gout* de l'accessoire (la garde-robe de Tyler Durden!), et puisque l'essentiel de l'objet (son design) importe dorénavant davantage que sa fonction, il convient pour Fincher, dans la deuxième étape de sa méthodologie, de donner l'illusion d'une place essentielle de l'objet dans une chaîne d'actions. Il est en ce sens le cinéaste de sa génération qui a le plus recouru au MacGuffin hitchcockien, l'objet-prétexte qui fait courir les protagonistes. Fincher les filme comme de véritables bijoux en leur conférant une aura mystérieuse, soit en les instaurant dans une infinie chaîne indicielle (les motifs des péchés capitaux dans *SE7EN*, les clés CRS dans *THE GAME*, les lettres du psychopathe dans *ZODIAC*, les fleurs sous cadavre et les photographies de *MILLENNIUM*, les énigmes amoureuses sous forme de jeu de piste dans *GONE GIRL*, etc.), soit en les établissant comme fétiches vecteurs de changement (le savon de *FIGHT CLUB*, les écrans informatiques de *THE SOCIAL NETWORK* ou de *MILLENNIUM*, le paquet final de *SE7EN*, les innombrables objets de consommation luxueuse dissimulés dans l'abri de jardin de *GONE GIRL*, etc.).

Les personnages n'ont alors, semble-t-il, d'autre choix que de s'adonner à une course aussivaine qu'effrène sous le regard impassible des objets (troisième étape). Van Orton, en rentrant chez lui, découvre un pantin clownesque allongé devant son entrée. Il ferme dans son séjour, le pose dans un divan et comprend ensuite que les yeux du mannequin dissimulent une caméra. Il devient

lui-même le pantin d'un spectacle qui le dépasse, comme Nick Dunne (Ben Affleck), le mari de la GONE GIRL, qui reçoit pour cadeau des marionnettes et agit comme un pantin devant les caméras de la presse le soupçonnant du meurtre de son épouse. Fincher filme par ailleurs très rarement à hauteur d'homme. La plupart du temps, sa caméra n'est pas incarnée et adopte la hauteur des objets qui entourent le personnage (table de nuit, bar, frigidaire, table basse, étagère, divan, etc.), de telle sorte que l'énergie frénétique déployée par les personnages semble s'inscrire dans un cadre déterminé et indépassable. Rien n'empêchera la manipulation des êtres, rien n'évitera une forme de réification des individus. Même les personnages les plus machiavéliques se pensent en objet.

### LA CHOSE

Dans GONE GIRL, Amy (Rosamund Pike) met au point sa terrible vengeance parce qu'elle se sent instrumentalisée par son compagnon, qui, après quelques années de mariage, la considère comme un bibelot que l'on déplace, que l'on baise au passage et que l'on redépose ensuite à sa place. Loin d'un affranchissement, sa machination finit de la transformer, en même temps que son mari, en un rouage d'un objet plus complexe qu'est le couple bourgeois. À l'instar de Doe, le tueur en série de SEVEN, qui programme sa mort, ou du narrateur de FIGHT CLUB qui se rêve désespérément en être vivant et sensible, ou encore du Mark Zuckerberg de THE SOCIAL NETWORK, condamné à rafraîchir éternellement la même page internet à défaut d'avoir réussi sa vie sentimentale, les personnages de Fincher intègrent le système des objets et finissent par s'y fondre.

Finalement, il y a bien un grand sujet chez Fincher, ce cinéaste venu de la publicité et du vidéoclip : la fin de l'individu dans la société de consommation. « Consumer Recreation Services ». ●

L'INTRIGUE DE *THE GAME* EXPLIQUE  
CE QUI ANIME LES FILMS DE FINCHER :  
L'INDIVIDU, PARTIE PRENANTE  
DU CONSUMERISME, A FORCE DE  
S'ENTOURER D'OBJETS, FINIT PAR SE  
CONFONDRE AVEC EUX.

