

# 1988 — JEU D'ENFANT

→ TOM HOLLAND

Chucky est, du haut de ses trois pommes, l'une des figures les plus terribles et complexes du slasher.

Pour son anniversaire, le petit Andy ne rêve que d'une chose : une poupée « Good Guy » (« Brave Gars ») dont les dessins animés et les publicités vantant le réalisme du jouet dérivé (la grande figurine peut dire trois phrases et son visage est expressif) tournent en boucle à la télévision. Contre toute attente, sa maman célibataire, dont les revenus sont modestes, parvient à acquérir le jouet onéreux au tiers de son prix auprès d'un marchand ambulant qui avait récupéré la poupée de manière illicite. Mais bien mal acquis ne profite jamais, dit l'adage. Si Andy est tout à la fête en recevant son cadeau, le bonheur de la famille est rapidement compromis : en recourant à un sortilège vaudou, un tueur en série psychopathe, nommé Charles Lee Ray (en référence aux célèbres assassins Charles Manson, Lee Harvey Oswald et James Earl Ray), a transféré son esprit sanguinaire dans la poupée rousse avant de mourir sous les balles de la police alors qu'il s'était retranché dans un magasin de jouets. Enfermé dans le corps de la poupée, celui que l'on surnommait « l'étrangleur de Lakeshore », et désormais appelé « Chucky », va continuer à perpétrer des crimes atroces tout en recherchant un nouvel hôte pour son esprit dérangé. Imaginée par le scénariste Don Mancini (grand amateur de cinéma d'épouvante, qui écrira les sept films de la franchise CHUCKY et réalisera les trois derniers épisodes avant de passer la main pour le *reboot* de 2019) et coécrite et réalisée par Tom Holland (l'homme derrière *PSYCHOSE 2*<sup>1983</sup> et *VAMPIRE, VOUS AVEZ DIT VAMPIRE ?*<sup>1985</sup>), l'intrigue de JEU D'ENFANT est d'abord pensée comme une satire du monde du produit dérivé. Mais elle puise son inquiétante dimension fantastique dans un vaste répertoire d'œuvres qui ont prêté une vie maléfique aux objets inanimés. Parmi nombre d'entre elles, le duo a trouvé son inspiration la plus immédiate dans un épisode de la série *LA QUATRIÈME DIMENSION* (Rod Serling) de 1963 (« Living Doll », avec la poupée parlante – et meurtrière – Tina), mais aussi dans un des segments du téléfilm d'horreur de Dan Curtis *TRILOGY OF*



*TERROR*<sup>1975</sup> dans lequel une jeune femme est terrorisée par une poupée vaudou venue d'Afrique. Ces éléments sont alors recombinaisonnés par les deux auteurs avec les codes du slasher. Car depuis que Wes Craven avec *LES GRIFFES DE LA NUIT*<sup>1984</sup>, a sorti le genre des sentiers battus en prenant pour menace centrale non plus un *redneck* dégénéré ou un mystérieux psychopathe urbain, mais bien un croquemitaine à la forme démoniaque capable de passer entre les dimensions, le registre du fantastique, avec une touche d'autodérision bienvenue, s'est imposé. La poupée possédée Chucky peut ainsi poursuivre ses

victimes avant de les tracter à l'arme blanche, de manière aussi grotesque qu'épouvantable. Car si les déplacements du petit automate affranchi (tantôt animé par une importante équipe de marionnettistes, tantôt incarné par l'acteur nain Ed Gale) peuvent parfois prêter à rire ou sourire, ils font aussi régulièrement frémir, profitant d'un vaste complexe de résonances imaginaires liées à l'idée, très ancienne, du jouet vivant (de *Coppélia* à *Pinocchio*, pour ne citer que ces récits matriciels). Chucky est d'abord évidemment un rêve d'enfant devenu véritable cauchemar, où l'objet transitionnel, à ce point aimé par le petit garçon Andy qu'il souhaite plus que tout le voir doté de « vraie vie », se mue en une altérité hostile. L'inversion trouble tous les rapports de l'enfant à son imaginaire et ses valeurs. Le jouet n'est plus l'ami complice et réconfortant, mais l'ennemi dangereux et menaçant, comme si la pensée magique, en s'accomplissant, était devenue maléfique, comme si l'ordre naturel, préservant le vivant à sa place et l'inerte à la sienne, s'était trouvé bafoué et que la transgression appelait à la réparation : l'objet devenu vivant doit priver de vie l'être vivant. L'insolite vie maléfique de Chucky convoque dès lors les lectures religieuses (le miracle du don de la vie), anthropologiques (la pensée animiste), psychologiques (le développement de l'enfant), psychanalytiques (l'inquiétante étrangeté), culturelles (la préservation de l'innocence enfantine) ou encore, bien sûr, mythologiques (le rêve d'une créature artificielle et la dimension pandoresque du récit). ♦ DICK TOMASOVIC