

Revue RÉFLEXION ET CULTURE générale

Fondée en 1865

Dossier /
Jeux et enjeux

N° 2023/4 – DÉCEMBRE 2023



PUL PRESSES
UNIVERSITAIRES
DE LOUVAIN

Dick Tomasovic

Tuer n'est pas jouer? Les jeux dangereux du cinéma hollywoodien¹

Alors qu'elle apparaît à l'écran, une lourde porte de forteresse semble barrer toute entrée au visiteur et au spectateur qui, en caméra subjective, emprunte son regard. Un gros plan sur le heurtoir baroque, sculpté avec soin, fait surgir un motif pour le moins effrayant : une figure mythologique mi-homme mi-animale, un centaure inquiétant, le cœur transpercé d'une flèche, qui porte dans ses bras une jeune femme semble-t-il défunte. Le voyageur ne se laisse pas décourager puisque sa main surgit dans le cadre à trois reprises pour utiliser le heurtoir jusqu'à ce que la porte daigne finalement s'ouvrir sur un rideau théâtral et opaque, encadré de deux cierges, annonçant un quelconque mystérieux rituel. Toutes ces images servent de support au générique écrit de l'un des films les plus matriciels

1. Le titre de cet article est une double allusion : au film *I Saw What You Did* de William Castle, en 1965, qui rapporte le jeu de canular téléphonique de deux adolescentes qui devient soudainement macabre et au film *The Living Daylights* de John Glen, sorti en 1987, 15^e opus de la série des James Bond. Les deux films ont été exploités sous le titre français *Tuer n'est pas jouer*.

du cinéma américain, dont le titre s'affiche enfin à l'écran telle une promesse lugubre: *The Most Dangerous Game*.

Fin de partie

Faiblement traduit en français par *Les Chasses du Comte Zaroff*, le film, sorti en 1932 et réalisé par Irving Pichel et, surtout, Ernest B. Schoedsack, est l'adaptation d'une nouvelle éponyme de Richard Conell¹ publiée en 1925. Si le texte sera adapté de nombreuses fois, en radio (en 1943 avec Orson Welles dans le rôle du comte Zaroff, par exemple) comme à l'écran (*A Game of Death* de Robert Wise en 1945, *Surviving the Game* d'Ernest R. Dickerson en 1994, *Run for the Sun* de Roy Boulting en 1995, sans oublier les versions autrement violentes, sadiques et érotiques, d'ailleurs classées X à leur sortie, telles que *La Chasse sanglante* de Peter Collinsson en 1974, *La Comtesse perverse* de Jess Franco en 1974 ou *Les Week-ends maléfiques du Comte Zaroff* de Michel Lemoine en 1976, entre autres), c'est bien entendu cette première version produite par David O. Selznick pour la RKO au début des années 1930 qui fait référence.

L'intrigue débute avec le naufrage d'un bateau de plaisance, visiblement piégé par le déplacement de balises dans un chenal maritime. Un seul rescapé parvient à rejoindre les berges d'une île perdue quelque part dans l'Océan Pacifique, entourée de requins affamés. Bob Rainsford (Joel McCrea) réussit à atteindre un mystérieux château où il est accueilli par un domestique mutique avant d'être conduit auprès du suave Comte Zaroff, un dandy excentrique et mégalomane (Leslie Banks). Cet ancien Russe blanc, qui a connu bien des voyages tumultueux dans sa vie, s'est finalement réfugié dans cette forteresse oubliée. Passionné de chasse, il est heureux de reconnaître en

1. Traduite intégralement pour la première fois, sous le titre *Le plus dangereux des jeux*, par Xavier Mauméjean dans la revue de littérature *Le Visage vert* n° 24 (juin 2014) et publiée par la suite aux Éditions du Sonneur, en 2021, accompagnée d'une postface du traducteur.

Rainsford un réputé chasseur de fauves dont il a lu tous les écrits. Il témoigne alors de sa lassitude de ne plus trouver de gibier à sa hauteur, mais promet à son nouvel hôte, ainsi qu'à deux précédents naufragés qu'il abrite en sa demeure, dont une jeune femme nommée Eve (Fay Wray), une nouvelle partie de chasse réellement excitante car il a trouvé la proie la plus dangereuse du monde. Le suspens ne sera pas maintenu très longtemps : Zaroff recueille les naufragés pour en faire les proies de ses chasses, l'humain se révélant le plus sauvage, coriace et intelligent des gibiers. Puisque Rainsford refuse de prendre part au jeu de prédation aux côtés du Comte pervers, il deviendra sa proie. Mais il n'est pas impossible que le jeu du chasseur et du chassé se retourne.

Tourné en même temps, et dans les mêmes décors de jungle artificielle, que le futur grand classique du cinéma fantastique *King Kong* par une équipe largement commune¹ (le réalisateur Ernst Schoedsack comme l'actrice Fay Wray passent d'un plateau à l'autre), *The Most Dangerous Game* illustre son intrigue cruelle par une série d'images particulièrement marquantes, mélangeant les traditions réalistes américaines et expressionnistes allemandes, transformant la bâtisse d'origine portugaise en château gothique, et la forêt paradisiaque en piège cauchemardesque, mille gouffres s'ouvrant sous les pas des protagonistes en fuite. De la macabre salle des trophées aux sublimes falaises battues par les vents et les flots, la chasse à l'homme fait défiler tous les imaginaires du roman d'aventures et du récit d'épouvante, situant l'intrigue à la lisière de l'atmosphère fantastique. La simplicité de l'histoire, tendue comme un arc à flèche, soutenue par une réalisation sèche, purement descriptive, aucunement embarrassée d'accents pathétiques ou mélodramatiques, alternant de manière implacable les points de vue de la proie et du chasseur, font du film un modèle immédiat et

1. Jean-Pierre Coursodon et Bertrand Tavernier, *50 ans de cinéma américain*, Paris, Nathan, 1995, p. 851.

absolu. L'œuvre nourrira tant l'imagination du film de survie (*Delivrance* de John Boorman en 1972, pour n'en citer qu'un) que celle du film d'action (*Hard Target* de Jon Woo, 1993), ou encore du fantastique familial disneyen (*Werewolf by Night* de Michael Giacchino, 2022). Tous ces films, et d'innombrables autres, ont en commun de révéler la chasse comme un jeu pervers, faisant basculer ce motif traditionnel du récit d'aventures vers le conte horrifique en mettant en scène une traque entre congénères, nouvelle dénonciation de la cruauté de l'homme pour l'homme et de son infini goût de la barbarie, mais aussi métaphore évidente de la compétition féroce au cœur du système capitaliste.

Le cinéma hollywoodien n'aura d'ailleurs de cesse de produire des films dont la narration repose sur la mise en compétition, brutale, féroce et mortelle, des êtres dans des dispositifs de jeu médiatisé (car le jeu cruel, chacun le sait depuis le temps des gladiateurs, est d'abord spectacle, et *Les Chasses du Comte Zaroff*, avec ses multiples changements de point de vue, ses caméras subjectives et ses mouvements d'appareil spectaculaires, n'élude pas la question). Bien sûr, de telles productions ne sont pas le monopole des studios hollywoodiens (*Le Prix de danger*, en France, d'Yves Boisset en 1983, *Battle Royale*, au Japon, de Kinji Fukasaku en 2001, ou la série sud-coreéenne *Squid Game* créée en 2021 par Hwang Dong-Hyeok¹, pour ne prendre que ces exemples célèbres), mais la récurrence avec laquelle le cinéma hollywoodien s'est emparé de ce motif ne laisse pas de fasciner.

Rollerball de Norman Jewison en 1975 et son remake par John McTiernan en 2002 se situent dans un avenir proche où la société maintient l'ordre en purgeant les passions violentes dans un jeu hyperviolent, ultrapopulaire et mortellement truqué pour déchaîner les passions des foules. *Death Race 2000* de

1. Devenue entretemps une véritable télé-réalité : *Squid Game: The Challenge*, Netflix, 2023.

Paul Bartel en 1975, met en scène une compétition automobile sans pitié, et très médiatisée, où tous les coups sont permis, pour la plus grande joie du public. Son remake *Death Race* (et ses multiples suites) de Paul W. S. Anderson en 2008 oblige des prisonniers à participer à des courses automobiles extrêmes, au péril de leur vie. *Tron* de Steven Lisberger en 1982 et *Tron Legacy* de Joseph Kosinski dupliquent notre réalité dans un monde virtuel lorsqu'un programmeur de jeu vidéo se fait absorber dans la matrice informatique qui réactualise les combats de gladiateurs et les courses de chars mortelles. *The Running Man* de Paul Michael Glaser en 1987, avec Arnold Schwarzeneger policier injustement incarcéré, montre un homme engagé, malgré lui, dans une émission de télévision où il doit échapper à des tueurs lancés à ses trousses pour gagner sa liberté. Les exemples sont encore sans doute très nombreux, particulièrement si l'on creuse les filmographies de série B, voire de série Z. Mais la liste ne peut être close sans rappeler l'immense succès obtenu par la franchise *Hunger Games*, tirée des romans de Suzanne Collins, initiée au cinéma par Gary Ross en 2012, et dont le quatrième épisode, sous forme de préquelle, est récemment sorti sur les écrans (*The Ballad of Songbirds and Snakes* de Francis Lawrence, 2023). La saga, également située dans un univers dystopique qui sert de miroir déformant au nôtre, se développe à partir d'un jeu de télé-réalité particulièrement cruel où de jeunes gens, issus de districts différents et tirés au sort, sont contraints de s'affronter jusqu'à la mort. Pour éviter à sa petite sœur un sort funeste, Katniss Everdeen, une jeune femme dont la modernité s'appuie sur la mythologie de Diane la chasseresse¹, se porte volontaire à sa place. Elle deviendra bientôt

1. Au-delà des références mythologiques et littéraires, le récit de Katniss Everdeen est celui d'une jeune femme combattive, délivrée des diktats du patriarcat, une gladiatrice des temps modernes qui, quelque part entre la forêt de Sherwood et l'île de Koh-Lanta, inspire avec son salut à trois doigts tous ceux qui refusent la tyrannie. Voir Eddy Chevalier, *Katniss Everdeen. Embraser son destin*, Bruxelles, coll. «La Fabrique des héros», Les Impressions nouvelles, 2021.

une figure de la rébellion. D'une grande sauvagerie, les jeux de la faim sont à la fois une démonstration de force du pouvoir despotique, une sanction infligée aux populations qui doivent sacrifier leurs enfants pour avoir tenté de se révolter, et une grand'messe médiatique qui invite à admirer les vainqueurs qui ont mis à mort tous leurs concurrents. En appendice de cette longue liste, il faut peut-être encore ajouter les films *Jumanji* (Joe Johnston en 1995, Jake Kasdan en 2017 puis encore en 2019) qui déclinent l'idée du jeu d'aventure mortel dans le film pour enfants. D'une manière ou d'une autre, et avec plus ou moins de fortune, toutes ces œuvres s'inscrivent dans les pas du Comte Zaroff et le jeu ne peut être que vicieux, malade et mortel, miroir macabre sur l'autoconsommation de nos sociétés.

Relance infinie

Un grand film hollywoodien, se frottant aux conceptions létales habituelles du jeu hollywoodien, en prend cependant le contrepied total et délivre une conception ludique qui incite au vertige existentiel plutôt qu'au sombre constat sociétal. Sobrement intitulé *The Game*, réalisé par David Fincher en 1997, il met en scène Michael Douglas dans le rôle de Nicholas von Orton, un riche homme d'affaires, endeuillé, éteint et solitaire, et Sean Penn dans celui de Conrad, son petit frère turbulent, à la réussite nettement moins éclatante. Que peut-on offrir à un homme qui a déjà tout, se demande Conrad à l'occasion de l'anniversaire de son frère aîné ? Il lui fait cadeau d'un moment d'amusement qui prend la forme d'une carte de visite. La société renseignée (CRS pour *Consumer Recreation Services*) s'est spécialisée dans l'organisation de spectacles et de divertissements. Elle conçoit notamment des jeux de rôle grandeur nature développés sur mesure pour une clientèle fortunée et triée sur le volet. Contre toute attente, alors qu'on le croyait engoncé dans sa monotonie, Nicholas se laisse intriguer par la proposition et

décide de s'inscrire. Il doit cependant au préalable passer une batterie de tests physiologiques et psychologiques. Le résultat le surprend et l'agace au possible : sa candidature est rejetée sans autre forme d'explication. Sous la colère de la frustration se laisse lire un désir enfin attisé. C'est peut-être bien le début du jeu. À moins que...

Chacun se souvient des fameux *Livres dont vous êtes le héros*, ces livres-jeux édités en France par Gallimard dans la collection Folio Jeunesse à partir du milieu des années 1980 (mais d'origine anglo-saxonne¹) et qui placent le lecteur dans une série de situations narratives conçues sous forme d'arborescences. Il est invité à faire des choix (plus ou moins judicieux) en fonction de son estimation des périls ou des opportunités pour continuer à cheminer dans le récit. Malgré de notables tentatives, et les possibilités pourtant offertes tant par le tournage en caméra subjective que par le potentiel du montage audiovisuel et du visionnage sur support numérique, le film interactif n'a jamais réussi à s'imposer. Le récit à choix multiples est bien sûr aujourd'hui la grande affaire du monde vidéoludique, mais peut-être que *The Game* est ce qui s'approche le plus d'un processus narratif ludique cinématographique grâce, d'une part, à la force d'identification au personnage du film, et d'autre part, à une mise en scène qui fait la part belle à l'interprétation permanente des données (éléments narratifs, visuels et sonores). Bien sûr, le film hérite de la grande forme du thriller paranoïaque et des astuces de création du suspens désormais bien connues de tout cinéaste hollywoodien, mais son dispositif général, annoncé dès le titre du film, met le spectateur dans une disposition toute particulière.

En bon élève de quelques maîtres du soupçon pour lesquels il a souvent témoigné sa grande estime (Alfred Hitchcock, Alan J. Pakula, Roman Polanski), David Fincher travaille l'inconfort

1. Voir Jonathan Green, *You are the Hero: A History of Fighting Fantasy Gamebooks*, Thame, Snowbooks, 2014.

de l'incertitude, le malaise d'une hésitation indicible, l'embaras d'une indétermination, d'une manière à ce point poussée qu'elle parvient à faire vaciller le sujet (le personnage et donc le spectateur). Hallucination ou révélation d'une vérité inimaginable? *The Game* ne cesse de proposer des fragments d'une narration seconde, autre, dissimulée, comme placée sous le leurre des évidences à moins que l'opération ne fasse tourner en bourrique. Un soir, alors que Nicholas Van Orton retrouve son grand manoir désert (il est bien trop aigri pour partager sa vie avec qui que ce soit), il découvre un grand pantin étalé sur le sol de son allée. Il ramène le clown dans son salon en tentant de percer son mystère, mais sa simple présence est une telle rupture dans l'ordonnance des éléments de sa vie que l'objet apparaît comme un impensé et un impensable. Au fond de la pièce, sur l'écran allumé d'une télévision à laquelle Nicholas ne prête pas beaucoup d'intérêt, un journaliste d'une chaîne d'informations en continu débite les nouvelles du jour jusqu'à ce qu'il apostrophe directement et individuellement Van Orton qui n'en croit ni ses yeux ni ses oreilles. Le poste télévisé aurait-il eu un *bug*, à moins que ce ne soit lui qui défaille? Le spectateur est pris au même jeu: a-t-il lui aussi été victime d'un mirage? Et lorsque le journaliste, en direct à l'antenne, confirmera ses propos personnalisés et se mettra à interagir avec Von Orton, il faudra un certain moment pour comprendre la situation qui dépasse l'entendement, le film ne suggérant en aucune manière une quelconque piste surnaturelle ou fantastique. La démonstration de puissance de la manipulation des simulacres par la société CRS ne fait pourtant que commencer. Le spectateur, en permanence associé au savoir et au regard de Nicholas, est en réalité plongé dès le début du film dans un enchevêtrement de mystères et d'événements étranges qui remettent en question sa perception de la réalité.

On sait l'importance que l'interprétation des événements peut prendre dans le cinéma si perfectionniste de David Fin-

cher¹ (de *Seven* en 1995 à *Gone Girl* en 2014 en passant bien sûr par son film le plus ambitieux, *Fight Club* en 1999), mais, ici, le flou entre réalité et fiction est d'abord porté par la position même du joueur qui n'est sûr ni du type de jeu qu'il joue (et si CRS était une immense arnaque destinée à le dépouiller?), ni de ses partenaires de jeu (tous les personnages, connus depuis longtemps ou fraîchement rencontrés, apparaissent si ambigus qu'il est impossible de déterminer s'ils sont d'autres participants au jeu, des acteurs embauchés par la société ou des individus authentiques – des personnages non-joueurs serait-on tenté d'écrire), ni même des indices et des épreuves placés sur son chemin (les événements font-ils partie du jeu ou sont-ils le fruit, sinon de sa propre paranoïa, d'une lecture surinterprétative?). Mais la plus grande idée de *The Game* consiste tout simplement à faire douter le protagoniste et le spectateur de l'existence même d'un jeu. Ce n'est dès lors plus seulement la diégèse du film qui constitue l'élément ludique (et sa construction en puzzle mouvant jalonné de retournements de situation surprenants), mais le film lui-même, en tant que proposition et dispositif.

Ainsi, le film de Fincher fait figure de double inversé aux *Chasses du Comte Zaroff* de Pichel et Schoedsack, ainsi qu'à tous leurs avatars. Aux règles simples d'un jeu fermé et conditionné par des risques réels, il oppose des consignes hésitantes dans un jeu incertain multipliant les simulacres. À la logique de survie des personnages qui leur demande de faire éclater leur pulsion de mort, il substitue un protagoniste endeuillé qui va retrouver la pulsion de vie. À l'implacable cynisme de la machine narrative de la chasse à l'homme, il préfère l'ironie absurde d'une spirale métaphysique. Mais tout compte fait, et si les différences apparaissent clairement, il serait par contre bien hasardeux d'identifier lequel de ces paradigmes ludiques est the *most dangerous game*...

1. Lire, entre autres, Juliette Goffart, *David Fincher, l'obsession du mal*, Paris, Marest, 2021 et Adam Nayman, *David Fincher: Mind Games*, New York, Abrams, 2021.

Bibliographie

Eddy Chevalier, *Katniss Everdeen. Embraser son destin*, Bruxelles, coll. « La Fabrique des héros », Les Impressions nouvelles, 2021.

Jean-Pierre Coursodon et Bertrand Tavernier, *50 ans de cinéma américain*, Paris, Nathan, 1995

Jonathan Green, *You are the Hero: A History of Fighting Fantasy Gamebooks*, Thame, Snowbooks, 2014.

Juliette Goffart, *David Fincher, l'obsession du mal*, Paris, Marest, 2021

Adam Nayman, *David Fincher: Mind Games*, New York, Abrams, 2021.