

Rien ne brûle
Jeux d'enfants

Nicolas Verpilleux

Volume 22, Number 1, Winter 2004

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/26032ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (print)

1923-3221 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Verpilleux, N. (2004). Review of [Rien ne brûle / *Jeux d'enfants*]. *Ciné-Bulles*, 22(1), 16–19.

Rien ne brûle

PAR
NICOLAS VERPILLEUX

« *Tout luit tout brille mais rien ne brûle*
« *Tout brille tout scintille mais rien ne se consume* » (Miossec, *Brûle*)

D Premier film de Yann Samuell, **Jeux d'enfants** aurait pu se renommer **Jeux interdits** puisqu'il raconte l'histoire de Sophie et Julien, amis de souffrance depuis leur enfance (l'un a un père tyrannique et perd sa mère, l'autre est rejetée par ses camarades d'école pour ses origines polonaises), qui scellent leur relation autour du pacte « Cap ou pas cap? ». Un pacte qui se révèle, très vite, une malédiction à laquelle les deux personnages ne pourront vraisemblablement échapper qu'une fois morts.



Marion Cotillard et
Guillaume Canet
dans **Jeux d'enfants**.

« Sale Polack! » crachent des écoliers au visage de Sophie, à terre, avant de monter dans le bus qui les attend. Julien s'approche de la jeune fille humiliée et, d'un regard, leur pacte est signé. Approuvé. Cap. Le garçon monte dans le bus déserté par le chauffeur et cale la pédale d'accélération. Premier d'une longue série de défis, le « cap » est franchi pour Sophie et Julien dont les destins se trouvent désormais liés, pour le meilleur mais surtout pour le pire, autour de cette question qu'ils ne cesseront de s'adresser, enfants puis adolescents : « Cap ou pas cap? » Cap d'uriner devant le bureau du directeur. Cap de porter ses sous-vêtements par-dessus ses vêtements pour un examen oral. Cap de draguer telle fille, de lui faire l'amour et de ramener ses boucles d'oreilles en guise de trophée de chasse. Autant de défis pas sérieux, le plus souvent à connotations sexuelles, que le couple se lance pour mieux franchir le cap de l'âge ingrat — cet ultime défi qu'ils arriveront (ou non) à relever et dont l'alternative s'avère : devenir adulte et vivre la vie qui va avec ou continuer de jouer avec la vie et ainsi, peut-être, parvenir à la déjouer.

Dans ce match amoureux et donc sadomasochiste que se disputent Sophie et Julien, où chacun existe pour l'autre en tant qu'adversaire et non partenaire — c'est à savoir lequel des deux répondra le « Pas cap » éliminatoire —, il apparaît deux temps bien distincts, régis par deux règles spécifiques. Dans la première partie du film, qui débute à l'enfance et s'étend jusqu'à l'adolescence, la règle demeure la suivante : l'un lance un défi à l'autre qu'il est capable, ou pas, de relever. Dans ce cas, le spectateur ne joue pas. Il est, au contraire, acculé dans son rôle d'observateur, assis dans son fauteuil qui pourrait être celui d'une tribune sportive.

« Cap ou pas cap de m'embrasser? » Nouvelle attaque de Sophie à laquelle Julien, pris au jeu, répond en embrassant la jeune fille, ne se doutant pas un instant que ce baiser mettrait un terme, temporaire, à leur relation. À ce stade de la partie, la règle du jeu est subitement remise en cause. Les défis du couple ont toujours pris pour cible les autres — le bus des écoliers, une étudiante à draguer, le gâteau de mariage à renverser. Cependant, avec ce nouveau défi lancé par Sophie, qui, cette fois, ne concerne plus que Julien et elle-même, le jeu semble se dérégler. Le doute est permis et remet en question d'emblée la relation du jeune couple. Julien a-t-il embrassé Sophie dans l'unique but de relever le défi? Sont-ils encore et toujours en train de jouer? La question qu'ils se posent finalement, à travers ce baiser échangé et aussitôt réprouvé, semble être : « Où commence la réalité et où s'arrête le jeu? »

C'est sur cette interrogation, restée sans réponse, que la première mi-temps se conclut. Chacun quitte alors le terrain fictif de leurs jeux d'enfants pour entrer dans la vie active. Julien suit les

conseils de son père et entreprend studieusement ses études d'architecte. Sophie devient serveuse, en attendant d'être chanteuse, et multiplie les relations amoureuses comme les tenues vestimentaires.

À la vision de cette première partie, où tout va excessivement vite, Yann Samuëll n'a, semble-t-il, pas de temps à perdre. Son cinéma n'est pas un cinéma du creux mais du plein, voire du trop-plein¹. C'est un capharnaüm visuel, sonore et narratif, à la manière d'une chambre d'enfant, en désordre, au sol jonché de jouets, dans laquelle le spectateur ne sait plus où poser les yeux et comment avancer. Le cinéaste, enfant impatient et infatigable, filme visiblement « contre la montre » — pressé par une peur du temps mort. **Jeux d'enfants** partage ainsi une ressemblance avec le lapin blanc de Lewis Carroll, cité par ailleurs au début du film lorsque la mère de Julien lit un passage d'*Alice au pays des merveilles*. Pressé, le lapin de Carroll court et ne s'arrête que pour regarder sa montre, constater qu'il est en retard avant de se remettre à courir. Au contraire d'Alice, Sophie et Julien ne courent pas après le lapin blanc, ils sont le lapin blanc. Vêtus de costumes blancs ou de robe de mariée, ils courent et se courent après. S'arrêtent parfois. Puis, soudain, regardent leur montre (un an sans lui, dix ans sans elle) et courent de nouveau. Tout aussi angoissé, le film de Yann Samuëll se synchronise avec ses personnages, tant sa course contre la montre s'érige en principe de mise en scène et de narration. Ses premières images, tout en mouvement acrobatique, s'enchaînent à un rythme éprouvant, aux limites de la lisibilité. Les fondus tranchent et ouvrent des raccourcis temporels dans une même image (un personnage marche au loin, disparaît et réapparaît au milieu du cadre). Les dialogues, la plupart du temps supplantés par une voix off explicative et vive (le débit soutenu de Julien enfant), sont directs et économes (Julien coupant sa mère : « Est-ce que tu vas mourir? »).



Julien dévoile son jeu...

En citant Lewis Carroll et son lapin blanc, le film de Samuëll, outre sa volonté quasi obsessionnelle de ne pas perdre de temps, rejoint la trilogie **Matrix** sur un terrain commun, celui du jeu. Dans le cas des frères Wachowski, la partie commence pour Neo lorsque ce dernier décide de suivre le « lapin blanc », tatoué sur l'épaule d'une jeune femme. Celle de **Jeux d'enfants** s'ouvre quant à elle sur le leitmotiv dramatique, le « Cap ou pas cap? », dont la première possibilité, « Cap », devient le mot clé nécessaire et obligatoire afin d'accéder à l'aire de jeu. Le défi « Cap ou pas cap? » annonce ainsi la problématique que sous-tend l'ensemble du film, à savoir la frontière — réelle? obsolète? Telle sera la question à laquelle le film tentera de répondre — qui sépare réalité et jeu. Car, si la matrice des frères Wachowski est cette aire de jeu où tout est permis et, surtout, aboli (temps, matière, pesanteur), dans laquelle le joueur doit entrer et sortir par une connexion, le film de Yann Samuëll fait de la vie même un terrain de jeu sans autre connexion que sa mise en scène — jeu divisé en trois étapes (manche, revanche et der des ders) et ponctué de commentaires sportifs.

C'est précisément cet espace indéfini, où réalité et jeu ne s'opposent plus mais se confondent, qu'inaugure la seconde mi-temps du film. Où Sophie et Julien, arrivés à la fin de la première partie, accèdent au niveau supérieur. Où les règles évoluent, à la fois pour les participants et pour le spectateur. Et où ce dernier entre littéralement dans la partie et revêt les couleurs d'un troisième joueur.

La partie reprend. Un beau jour, Julien, prince charmant vêtu de blanc, retrouve Sophie dans le bar où elle travaille et l'invite au restaurant pour lui faire sa demande. Heureuse comme

Jeux d'enfants

35 mm / coul. / 93 min /
2003 / fict. /
France-Belgique

Réal. et scén. :
Yann Samuëll
Image : Antoine Roch
Son : Pierre Mertens
Mus. : Philippe Rombi
Mont. : Andrea Sedlackova
Prod. : Christophe
Rossignon - Nord-Ouest
Production
Dist. : TVA Films
Int. : Guillaume Canet,
Marion Cotillard, Thibault
Verhaeghe, Joséphine
Lebas-Joly, Emmanuelle
Grönvold, Gérard Watkins

1. Dans le dossier de presse, le réalisateur déclare : « J'ai travaillé dans ce sens pour ne jamais avoir une histoire qui soit ordinaire, tout devait y être surdimensionné. Je m'étais fixé deux objectifs, d'une part adapter à une comédie le processus de la tragédie antique où les personnages sont prisonniers de leur destin, d'autre part chaque scène devait être " la scène " du film. »

Cendrillon, oubliant ses verres pour un soulier de verre, la jeune femme accepte mais c'est, somme toute, à un nouveau défi qu'elle vient de dire « oui ». Julien dévoile son double jeu : il l'invite à son mariage non en tant que mariée mais en qualité de témoin. Cette séquence pose clairement de nouvelles règles, annoncées par la conclusion amère de la première mi-temps. Si la frontière entre le jeu et la réalité est si ténue, pourquoi ne pas s'affranchir définitivement d'elle? À présent, le terrain n'est plus délimité, il semble au contraire illimité. La question suscitée par le premier baiser entre Sophie et Julien, « Est-ce le jeu ou la réalité? », trouve dans cette seconde manche une réponse ambiguë et floue : « Et s'il s'agissait à la fois du jeu et de la réalité? », élaborant ainsi un territoire inédit où jeu et réalité se rencontrent — comme on dit d'une rencontre sportive.

La partie n'oppose plus simplement Sophie et Julien, elle se joue désormais entre la réalité et le jeu. Une partie sans vainqueur, à l'issue improbable et volontairement confuse tant le réalisateur entretient un doute permanent sur les frontières supposées étanches entre réalité et jeu. Aussi, ni le spectateur ni le personnage de Sophie ne pressentent, dans la scène de la demande en mariage interprétée par Julien, l'irruption aussi brutale qu'inopinée du jeu. La chute de cette séquence est ainsi assurée, puisque imprévisible. Cependant, une fois la frontière franchie, la réalité semble perdre pied et apparaît irrémédiablement instable et menacée. Le doute, émis lors du premier baiser entre Sophie et Julien, envahit désormais chaque scène, chaque action, chaque réplique des personnages. La question n'est donc plus de savoir « Qui est cap ou pas cap? » mais de reconnaître (ce) qui est « Réel ou pas? ». Véritables acteurs de leur propre existence, Sophie et Julien ne peuvent désormais plus que jouer leur vie, et non la vivre.

Pris au piège de ce jeu dont ils sont les créateurs et, maintenant, les prisonniers, les deux personnages n'auront de cesse de retrouver un semblant de réel — mais inévitablement un faux-semblant, puisque leur devise, inhérente au pacte signé à leur enfance, demeure à jamais « jouer pour de vrai » et « vivre pour de faux ». Ainsi, Julien s'enferme-t-il dans un pavillon de banlieue, se donnant l'illusion de pouvoir vivre un quotidien morne, entre ses enfants, sa femme et son travail. Mais le jeu n'est jamais loin, il est omniprésent et, de toute évidence, plus fort que la vie. Durant cet entracte, comme si finalement le réalisateur venait d'appuyer sur la touche « pause », le temps compte et est compté. Julien comptabilise le nombre de jours passés sans sa compagne de jeu et énumère toute sorte de chiffres : tant d'heures travaillées, tant d'enfants, tant d'amis, tant de coûts avec sa femme... Les chiffres s'affichent à l'écran, en scores de jeu vidéo. Et, dès lors qu'il reçoit un coup de téléphone de Sophie, sa réalité de château de cartes s'effondre dans un souffle jubilatoire et le voici, à nouveau, dans la partie, poursuivie par la police pour avoir saccagé l'appartement du mari footballeur de Sophie. Tout ceci n'est qu'un jeu. Et aucunement la réalité.

Durant la seconde mi-temps, il devient de plus en plus ardu, pour le spectateur, de se repérer dans un film qui multiplie les faux et usage de faux. L'interrogation persiste : « Qu'est-ce qui est réel ou pas? » La vie? Non. La mort? Non plus. Les personnages? Sophie et Julien (poupées aux multiples panoplies : Sophie en punk, Julien en jeune marié, Sophie en serveuse...) sont-ils réels, ou pas? Sont-ils de simples jouets, ou pions, avec lesquels Yann Samuëll s'amuse, au risque de le faire tout seul? Film en feux d'artifice, **Jeux d'enfants** subit un traitement visuel égal, davantage une décoration qu'un style propre et personnel, Samuëll déguisant son film de costumes parfois trop larges (le cartoon) ou trop usés (le romantisme), mais surtout qui ne sont visiblement pas les siens (les références pesantes, écrasantes, à l'univers de Jeunet et Burton). Chez Samuëll, la difficulté première consiste, pour le spectateur, à découvrir et à reconnaître le cinéaste derrière ces multiples déguisements empruntés. Derrière le faux, derrière ces masques encombrants, y a-t-il, en effet, une identité visuelle, esthétique et cinématographique véritable et reconnaissable? Sans corps, ou alors invisible, le film se dérobe ainsi sous les yeux du spectateur, comme une matrice dévoilée. Les personnages de Sophie et Julien semblent ainsi évoluer dans un espace purement factice, filmés par une caméra qui joue plus qu'elle ne filme. Tout est faux, rien n'est vrai. Tout est jeu, rien n'est réel. Tout luit, tout brille, mais rien ne brûle. Yann Samuëll poursuit jusqu'au bout sa logique énoncée dès les premiers pas, dans le vide, de son film.

Si **Jeux d'enfants** s'ouvre sur un manège, dans lequel le spectateur est convié à prendre place, il mue progressivement, au cours de la seconde partie, en train fantôme. Le film baisse alors d'un

ton. De la comédie enfantine et légèrement régressive, il évolue vers un monde fondé sur l'humour noir et le cynisme — le monde adulte? Il ne s'agit plus de s'embrasser, de faire tomber le gâteau de mariage, mais de tromper l'autre, de l'humilier, ou bien encore, si possible, de le tuer. Si les deux personnages jouent à se faire peur et se font peur en jouant, le spectateur est à leurs côtés, dans une situation similaire, avec pour adversaire le réalisateur. Celui-ci ne dévoile jamais au spectateur les limites de son jeu et le plonge constamment dans un univers instable et incertain. Trompé à maintes reprises — autant finalement que Sophie et Julien —, le spectateur n'est plus pris au jeu mais pris au piège. Le jeu, en effet, tourne à la mécanique et ne s'enraille jamais. C'est un manège bien huilé dans lequel le spectateur a pris place. Le jeu ne tourne jamais mal. Julien et Sophie courent et tournent en rond, à la manière d'un manège. Suivant un chemin identique, le temps ne passe pas. Il fait au contraire du surplace. Figé. Tout comme le couple pris dans le béton, une fois leur course terminée. Prisonniers d'un temps immuable, celui de leur enfance², Julien et Sophie décident de briser le pacte qui les lie depuis leur premier défi, en se suicidant sur le chantier d'un immeuble, dans un trou où l'on coule du béton. C'est, paradoxalement, dans ce lent effacement que les deux personnages se dévoilent et tombent les masques. Corps gris, immobiles et inertes. Mannequins, poupées ou simples décorations, rangés. Littéralement, fondus dans le décor.

Fin. Et retour à la case départ, comme si le manège ne pouvait désormais plus s'arrêter. Le spectateur retrouve Sophie et Julien, allongés dans un monde lumineux et indéterminé. Ils sont vieux, mais ce n'est, là encore, qu'un déguisement. Enfants déguisés en vieillards, ils s'expriment comme s'ils avaient 10 ans et ils mangent des sucreries. Poupée détraquée, condamnée à répéter les gestes de son enfance, Julien urine devant une responsable. Et, lorsque le couple arrête vraisemblablement de jouer et se déclare mutuellement leur amour, tous deux rajeunissent au fil des images enchaînées, jusqu'à redevenir les enfants qu'ils n'ont jamais cessés d'être — cynique et cyclique fin de partie d'un jeu qui ne semblera jamais over. ■



Sophie et Julien, de l'enfance au monde adulte, sont dans le film comme dans un manège... qui tourne sans fin.



2. Dans le dossier de presse, Yann Samuëll parle du « paradoxe que représente ces enfants plongés dans un monde d'adultes ou ces adultes qui veulent rester dans le monde de l'enfance ».