

24 images

24 iMAGES

Heureux qui comme Sisyphe

Damien Detcheberry

Number 189, December 2018

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/89828ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Detcheberry, D. (2018). Heureux qui comme Sisyphe. *24 images*, (189), 134–137.

Heureux qui comme Sisyphe

PAR DAMIEN DETCHEBERRY

**Le saviez-vous ?
Tom Cruise a joué dans
l'adaptation camusienne
d'un jeu vidéo
qui n'existe pas.**

↑ The Sexy Brutale (2017) → Groundhog Day (1993) → The Edge of Tomorrow (2014)



Comme son nom ne l'indique pas nécessairement, le jeu vidéo *The Sexy Brutale* (2017) n'a rien d'un jeu de brute, mais il propose effectivement une aventure plutôt sexy, adaptée de l'univers graphique du talentueux bédéiste espagnol Enrique Fernandez.

Dans la peau d'un enquêteur déambulant dans un immense manoir victorien lors d'un bal costumé, le joueur est invité à déjouer une série de meurtres – et à en démasquer l'assassin – en recommençant indéfiniment une seule et même demi-journée, de midi à minuit. Derrière ce concept malin se cache le mariage réussi entre l'intrigue de *Dix petits nègres* d'Agatha Christie (*And Then There Were None*, 1939) et l'idée de génie qui fit le succès de la comédie *Le jour de la marmotte* (*Groundhog Day*, 1993) d'Harold Ramis : celle de faire revivre *ad nauseam* la même journée à Bill Murray.

VINGT FOIS SUR LE MÉTIER...

Rien d'étonnant après tout à ce que *The Sexy Brutale* revendique une telle ascendance cinématographique, car le principe de la boucle temporelle sur lequel repose le film d'Harold Ramis renvoie à une mécanique bien familière des joueurs. Celle-ci consiste à refaire inlassablement les mêmes actions, à progresser par tâtonnements, selon une méthode empirique baptisée *die and retry* – littéralement « meurs et recommence » – qui a fait les beaux jours des salles d'arcade et perdure aujourd'hui à travers les jeux les plus exigeants, inculquant aux pauvres ludopathes que nous sommes les vertus de la patience et de la persévérance.

On peut regretter alors que, parmi la pléthore de films tirés de jeux vidéo, aucun n'ait jusqu'à présent pensé à tirer parti de cette mécanique de jeu pourtant propice à l'écriture dramaturgique, comme l'a prouvé *Groundhog Day*. Autrement dit, plutôt que de gâcher des talents en affublant Bob Hoskins d'une tenue de plombier italien (*Super Mario Bros*, 1993) ou Michael Fassbender d'un costume d'assassin (*Assassin's Creed*, 2016), en oubliant au passage d'écrire un scénario cohérent, peut-être serait-il plus judicieux de tenter d'adapter un jeu vidéo en partant de ce qui fait sa spécificité – ses mécaniques – plutôt que de se borner à en pasticher l'histoire ou les héros, aussi sympathiquement moustachus soient-ils.

C'est peut-être là le plus grand échec des adaptations cinématographiques de jeux vidéo, ce qui fait de *Warcraft* (2016) une pâle copie du *Seigneur des anneaux* (2001), ou de *Tomb Raider* (2001/2018) un sous *Indiana Jones* anémique : cette incapacité systématique à comprendre et à transposer, au-delà du décorum, ce qui constitue l'essence du plaisir de jouer. C'est pourtant ce qu'avait réussi à saisir *Tron* (1982) dès les balbutiements de l'industrie vidéoludique. Avec son parti pris visuel audacieux, le film de Steven Lisberger n'évoquait pas un jeu spécifique mais puisait son énergie dans l'esprit d'une époque, alors que le jeu vidéo s'immisçait doucement dans l'imaginaire d'une nouvelle génération de cinéphiles.

BOUGE, MEURS, RESSUSCITE.

À l'instar de *Tron*, *The Edge of Tomorrow* (2014) ne s'inspire d'aucun jeu en particulier – il est adapté du roman japonais *All You Need Is Kill* de Hiroshi Sakurazaka. Il

s'agit pourtant, de mémoire récente, probablement du plus bel hommage rendu par le cinéma au jeu vidéo. Malgré la présence de Tom Cruise et un accueil critique plutôt positif, ce film de Doug Liman est passé relativement inaperçu à sa sortie, au point de ressortir quelques mois plus tard en vidéo sous un titre complètement différent – *Live, Die, Repeat* – susceptible justement de mettre la puce à l'oreille des joueurs cinéphiles. L'histoire est celle de William Cage (Tom Cruise), un officier de l'armée américaine prêt à tout pour échapper au combat, qui se retrouve malgré lui envoyé sur le front d'une guerre menée contre des extraterrestres ayant pris l'Europe comme champ de bataille. Quelques minutes après son débarquement, Cage meurt brutalement au contact d'une de ces créatures et se retrouve prisonnier d'une boucle temporelle, condamné à revivre sa dernière journée et à mourir encore et encore...

Si le concept de *The Edge of Tomorrow* fait évidemment beaucoup penser à *Groundhog Day*, il intègre de manière plutôt astucieuse la notion de *die and retry* évoquée plus haut, pour montrer au spectateur comment Cage, à l'image d'un joueur, va devoir surmonter son impuissance initiale, et sa frustration, en mettant à profit ces

[...] rarement un film d'action n'a réussi à ce point à désacraliser, à humaniser en quelque sorte, ce processus d'apprentissage qui est d'ordinaire caché dans le cinéma hollywoodien.

morts à répétition. Puisqu'il n'a aucune aptitude naturelle au combat, il va devenir une machine de guerre uniquement par automatisme, en expérimentant chaque erreur fatale sur le terrain, et en apprenant avec humilité à les éviter l'une après l'autre. En mettant de côté le dernier tiers du film, assez convenu, on trouve finalement là un message assez inattendu pour un blockbuster : que le talent n'est pas inné, comme dans les films où le superhéros se découvre soudainement des pouvoirs extraordinaires – Spiderman, Hulk, etc. Il se développe au contraire lentement, péniblement, et est avant tout le fruit de l'accumulation des échecs. Rarement un film d'action n'a réussi à ce point à désacraliser, à humaniser en quelque sorte, ce processus d'apprentissage qui est d'ordinaire caché dans le cinéma hollywoodien.

C'est aussi pour cette raison qu'il y a quelque chose de délicieusement ironique à voir Tom Cruise incarner un tel rôle. Il est résolument plus proche ici du mari égaré dans les arcanes kafkaïens des orgies souterraines d'*Eyes wide Shut* (1999) que de la figure du héros intrépide qui domine habituellement sa filmographie. À son corps défendant puis consentant, il finit par donner raison à Albert Camus qui considérait qu'il faut « imaginer Sisyphe heureux », trouvant son bonheur dans l'accomplissement de sa tâche. Un sentiment que les masochistes et les amateurs de *die and retry* connaissent bien.